

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어콘텐츠캡스톤디자인1			
	영 문	Capstone Design in Media Contents 01			
과목번호-분반	05531-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화9(N406), 목 8~9(N406)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호	D446	4844, 4991	fantakkh@naver.com	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+ 실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력	창의적사고력			

## 1.교과목 개요

본 교과목은 문화콘텐츠와 미디어공학전공의 기초 및 응용전공교과목들을 이수한 학생들을 대상으로 진행됩니다.  
 분야로는 기업 및 지역산업과 연계한 문화콘텐츠기획 및 디지털마케팅, 지역 공공 문화공간 서비스 개선을 위한 전략수립 등의 문제해결 분야,  
 신산업 분야 중심으로 전공지식을 활용한 융합형 문제를 발굴하고 문제를 해결해 나가는 전공연계 분야,  
 창의적 아이디어를 기반으로하는 창업 연계 분야로 수업을 진행하며 기업 및 기관과 연계 실무 전문가와 협업하여 프로젝트를 수행합니다  
 기업 연계로는 부천국제애니메이션페스티벌조직위원회 BIAF와 연계로 진행됩니다.

## 2. 강의목표

실제 응용이 가능한 수준의 프로젝트 수행을 통해 기초 전공이론을 어떻게 실제 상황에 응용하는지에대한 방법을 가르치고, 졸업 후 기업체 취업시에 재교육없이 프로젝트에 참여할 수 있을정도에 실제응용이 가능한 다양한 응용기술들을 지도한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☒ Project Based Learning    ☒ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석10%, 프로젝트 기획서 20%, 프로젝트 중간산출물 30%, 프로젝트 최종산출물 40%

## 5. 과제물

프로젝트 수행을 통한 다양한 산출물(프로젝트 수행 계획서, 결과보고서, 영상콘텐츠)  
 \* 공결 대체 과제: 팀별로 수행하는 프로젝트에 필요한 조사, 보고서 등의 과제 수행

## 6. 실험, 실습계획

오프라인 수업 운영

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	사운드디자인및편집			
	영 문	The Sound design and editing			
과목번호-분반	03988-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	4/3
요일 및 시간 (강의실)	수4~7(D411)	수강대상	영상관련 전공자	선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	남택우	없음	01027674243	otdi82@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	전문가 실천능력			
	부가능력	직무수행능력, 전문직업성, 실무적 문제 해결 능력			

## 1.교과목 개요

- ①영상 사운드 이론 강의(전반부)
  - 응집성 높은 사운드디자인을 위한 이론적 기반 마련.
  - 영화감상 후 사운드분석.
  - 필기시험 있음.
- ②영상 사운드 제작 실습(후반부)
  - 팀 프로젝트
  - 사운드디자인 계획, 녹음, 편집, 믹싱까지 독립영화 수준의 사운드제작 실무 능력 습득.
  - 강의내용과 일치하는 개별 프로젝트 있을 경우 그에 대한 워크숍 가능.
  - 녹음 시 약간의 연기(演技) 요구됨.
  - 사용 톨 어도비 &lt;프리미어&gt;, &lt;오디션&gt; 또는 소니 &lt;베가스&gt; 예정(미정). 톨 인터페이스 강의는 비중 두지 않음.

## 2. 강의목표

- 영상제작에 필요한 사운드 녹음/편집/믹싱을 실습하여 실무 수준의 사운드제작 능력을 습득한다.
- 영상제작에 필요한 영상사운드 이론을 학습한다.
- 영상과 조화를 이루는 사운드제작/연출 능력을 습득한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습
- ☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 1.출석 30점
- 2.조별 발표 10점
- 3.중간고사(필기시험) 20점
- 4.기말고사(영상물 과제) 40점
- 5.강의참여도 +α

## 5. 과제물

- 영화 씬 사운드 복기 영상물 제작
- 기성 영화의 씬 2~3개를 선택하여 사운드트랙을 제거하고, 빈 사운드를 다시 복기해본다.

## 6. 실험, 실습계획

- 과제물에 필요한 소스를 직접 녹음하고 편집함.

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	선형대수학			
	영 문	Linear Algebra			
과목번호-분반	04010-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(B338), 목 5~6(B338)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최명걸	D422	5504	mgchoi@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://cg.catholic.ac.kr/index.php/co		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	수학적 표현의 이해, 분석적사고, 공학적문제해결			

## 1. 교과목 개요

Linear algebra is a branch of mathematics that deals with vectors and matrices. Because it is helpful for data processing and analysis in the engineering field, it serves as a theoretical basis in various areas such as computer graphics, virtual reality, machine learning, artificial intelligence, and data mining. In this course, we study the basic linear algebra theory and look at examples of its application to computer technology.

## 2. 강의목표

- In this course, you will learn the basic linear algebra theory, as shown below.
- Gaussian elimination method
- Vector space
- Column space, null space, coefficient, determinant
- Matrix eigenvalues, eigenvectors
- LU, QR decomposition, etc.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- Midterm exam (30%)
- Final exams (30%)
- Quiz (30%)
- Attendance (10%)

## 5. 과제물

none

## 6. 실험, 실습계획

none

## 7. 관련강의

All courses in Media Engineering track.

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	신호처리개론			
	영 문	Introduction to Signal Processing			
과목번호-분반	04014-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월6~8(V313)	수강대상	미디어기술콘텐츠 학과 2, 3학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김상곤	교내연구실부재	01022809518	kskon@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	논리적사고, 논리적 절차 수행, 분석 및 문제해결 능력			

## 1.교과목 개요

신호, 시스템, 그리고 이들의 상호작용을 시영역과 주파수 영역에서 표현하고 처리하는 수학적 방법을 소개하고 수리 물리적 개념을 파악하게 하는 데 그 목적이 있다. 이를 위하여 먼저 기초적인 신호의 표현방법을 다룬 후, 푸리에 급수와 변환 및 라플라스 변환의 특성과 상호관계를 밝히고, 이를 영상처리에 활용하는 방식에 대하여 공부한다.

## 2. 강의목표

1. 신호처리의 기본적인 수학 및 공학 지식을 이용하여 Fourier 급수 및 변환등의 신호처리 기본 지식 습득
2. 연속 신호를 시간 및 주파수 영역에서 분석할 수 있는 능력 습득

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 : 40%, 기말고사 : 50%, 출석 10 %

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
  - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
  - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
  - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	영상연출과연기실습			
	영 문	Acting for Stage & Camera			
과목번호-분반	04582-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월5~7(K248)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이화정			lucy9145@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력				

## 1. 교과목 개요

예술에 대한 이해를 기반으로 하여 공연예술과 영상예술의 특징에 대해 알아본다. 연기에 대한 기본적인 이론과 실기활동을 통해 이해를 돕는다.

## 2. 강의목표

연기 실습을 통해 연기를 익히고 영상작품을 기획해 창작해본다. 이를 통해 연출에 대한 이해와 창의력(표현력), 연기 등을 동시에 배울 수 있다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 20%, 중간고사 25%, 기말고사 40%, 과제 10%, 수업기여도 5%

## 5. 과제물

학기 중 공연 등을 감상하고 감상물 제출.

## 6. 실험, 실습계획

조별로 작품의 장면을 직접 연기 및 영상제작을 하여 발표

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
  - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
  - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
  - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

## 9. 교재

도서명	출판사	저자	연도	교재여부

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	영상제작세미나			
	영 문	Image Production Seminar			
과목번호-분반	04692-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금1~3(D411)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이창민			changmin.john.lee@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	전문가 실천능력, 협업능력			

## 1.교과목 개요

영상제작과정 전반에 대한 이해를 얻고 이를 바탕으로 실제 제작에 적용해 기획, 촬영, 후반작업을 수행하며 (온/오프라인) 상영을 경험해 본다.

\* 본 강좌는 이론과 실습을 병행하는 수업이며, 팀별 프로젝트로 인해 수업 외의 시간을 활용해 촬영, 편집등을 수행해야 함을 고려해 수강신청하기 바랍니다.

\*\* 수업 중 감상과 토의가 진행됩니다. 적극적 참여가 요구됩니다.

## 2. 강의목표

1. 영상 제작과정 전반에 대한 이해
2. 영상 제작 능력 습득
3. 협업 능력 고양

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 : 20%  
 중간고사(시험) : 20%  
 과제(개인별) : 20%  
 학기말평가(팀별영상물): 35%(강사평가 25% 학생상호평가 10%)  
 참여도(팀원간 상호평가) : 5%

## 5. 과제물

1. 개인과제: 15점 (수업 중 학습한 이론을 바탕으로 자신만의 단편영화 트리트먼트를 작성하여 제출합니다)
2. 학기말 평가 대체 과제 : 25점(강사평가 15점, 상호평가 5점)  
 - 학기 중 무작위로 구성된 팀으로 한 편(15분 내외)의 짧은 영상물을 만든다.

## 6. 실험, 실습계획

학과 실습실 사용규정에 따름

## 7. 관련강의

없음

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	영상창작기초			
	영 문	Introduction to Motion Graphics			
과목번호-분반	04478-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화4~5(B333), 목 4(B333)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호	D446	4844	fantakkh@gmail.com	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	전문가 실천능력			

## 1. 교과목 개요

컴퓨터 그래픽은 3차원 물체를 표현하는 것으로서 미지의 세계에 대한 형상, 인간이 상상할 수 있는 모든 세계를 표현할 수 있어, 영화, 광고, 뮤직비디오, 다큐멘터리, 드라마, 모션그래픽, 애니메이션, 웹툰 제작 등 거의 모든 디지털 콘텐츠 제작 분야에 광범위 하게 사용 되고 있다. 본 강의는 이러한 콘텐츠를 제작하는데 있어 가장 대표적인 프로그램인 Autodesk社의 Maya를 사용하여 각자의 컨셉을 구체화할 수 있는 방법을 체험 하고 습득한다.

## 2. 강의목표

CG 콘텐츠 제작과정은 물체를 형상화 하는 모델링(Modeling), 현실적이며 사실적인 표현을 위한 셰이딩(Shading), 물체에 뼈를 심고 움직임을 주어 생명을 불어넣는 애니메이션(Animation), 장면을 구성하여 빛을 주고 이미지를 만드는 라이팅(Lighting), 렌더링(Rendering), 특수효과(VFX)와 렌더링된 이미지를 최종 결과물로 만들어주는 합성(Composition)작업으로 구성 되어 있다. 수업진행 과정에서 컴퓨터그래픽 산업에 대한 전반적인 이해와, 프로덕션 단계 중 모델링, 셰이딩, 라이팅, 특수효과, 렌더링의 기초적인 과정을 알아보며 실습한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 10%  
과제물 40%  
중간평가 20%  
기말평가 30%

## 5. 과제물

-주별 주제에 따른 과제  
-중간 평가 작품 제작 과제  
-기말 평가 작품 제작 과제

## 6. 실험, 실습계획

컴퓨터를 이용한 실습  
오프라인 수업

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	영상처리알고리즘입문			
	영 문	Introduction to Image Processing Algorithm			
과목번호-분반	06684-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(D540), 목 6~8(D540)	수강대상	2, 3, 4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	강호철	D532	4946	hckang19@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input checked="" type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	IT융합 사고력			

## 1.교과목 개요

미디어 처리의 기본적인 이론인 영상처리 및 프로그래밍 능력 배양하고 영상처리 알고리즘의 기본을 학습하여 미디어 데이터를 처리하고 분석하는 역량을 강화함

## 2. 강의목표

파이썬 프로그래밍에 대한 리뷰 및 실습을 진행함  
영상처리 알고리즘을 이해하고 설계의 기초를 학습함  
알고리즘 이론 및 실습을 통한 학습을 진행함  
영상처리 응용 프로그램을 구현 할수 있는 능력을 강화함

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 - 10  
과제 - 20  
중간고사 - 30  
기말고사 - 40

## 5. 과제물

파이썬, OpenCV를 이용한 영상처리 프로그래밍 구현

## 6. 실험, 실습계획

파이썬, OpenCV를 이용한 프로그래밍 실습

## 7. 관련강의

파이썬 프로그래밍  
컴퓨터비전 입문

## 8. 장애학생 지원 사항



# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	영상편집과특수효과1			
	영 문	Editing and Special Effect 1			
과목번호-분반	04683-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금4~6(D411)	수강대상		선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서지안		010-5416-4496	westjian@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	문화기술력, 연구능력, 전문지식 습득력			

## 1.교과목 개요

영상 전반에 대한 기초 지식을 바탕으로 디지털 영상 제작 공정, 편집 및 특수 효과를 실습 하는 과정이다. 수업을 통해 다양한 형태의 디지털 영상 편집 과정과 특수 효과를 실험하고 결과물로 영상 작품을 제작 제출 한다.

## 2. 강의목표

- 영상 제작에 있어서 포스트 프로덕션의 실무를 경험하는 수업으로 수강자들은 Adobe premiere, after effects 프로그램을 이용하여 영상의 후반작업을 경험 하도록 한다. (렌더툴 : Adobe Media encoder, 소스 제작툴: Photoshop, Illustrator) \*\*툴 기초 사용법 부터 진도 나감.
- 영상 편집과 특수 효과가 포함된 다양한 영상의 후반 작업에 있어서 필요한 도구들을 실습 하며 문제해결 기술을 습득한다.
- 후반 작업의 제작 과정을 직접 실습 함으로써 그 중요성을 깨닫고 작품의 완성도를 높이는데 목표를 둔다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 상대 평가 입니다. A+, B+, CDF : 30% 40% 30%(학교 내규에 따릅니다).
- 출석 20, 실습 80(중간 고사 기말 고사 실습 으로 포함), 토탈 100점 (출결석 점수 관련 모두 학교 내규에 따름)
- 매 주 실습 결과물을 제출 해야 합니다. (강의실 내에서 수업 시간 내에 나와 같이 작업한 것, 당일 밤 23:59:59까지 이메일 제출)
- 한 학기 토탈 14~15개의 작업물을 나눠서 80점으로(중간, 기말 실습 포함) 평가합니다.
- 실습 수업이므로 매주 실습 평가 점수에 수업 참여도 및 수업 태도 점수가 포함됩니다.

## 5. 과제물

- \*\*매 주\*\*** 강의실에서 강의 시간 내에 실습 한 내용을 제출 합니다. 보통은 수업 시간 내 제출 하고 끝나게 끔 하고 있으나, 일부 컴퓨터가 멈추거나 하는 등 의 문제가 발생 해 실습을 못하는 경우에 대비하여 결과물을 당일 자정까지 받음,  
 수업 날 (금요일) 밤 23:59:59 까지 제출, 날짜가 지나면 감점입니다.  
 수업에 사용한 소스, 프로젝트 파일, 렌더 영상(렌더는 용량 문제로 가끔씩만 제출)-> 모두 압축하여 [ 학번\_이름\_0주차.zip] 이메일 제출
- 들으면서 작업 해야 해서 컴퓨터에 연결 할 \*\*\*\*이어폰\*\* 준비해야 합니다.

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	인터랙티브프로젝트실습			
	영 문	Interaction Project			
과목번호-분반	04487-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월5~7(D411)	수강대상		선수과목	디지털콘텐츠창작 입문
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	함재민			jmhaam@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력				

## 1. 교과목 개요

모션그래픽 영상의 원리에 대한 이해와 Adobe after effect를 활용한 모션그래픽 실습 진행  
(이론 및 제작실습 수업)

## 2. 강의목표

다양한 모션그래픽 영상을 분석하여 영상의 원리를 이해하고 Adobe after effect를 사용하여 작품을 창작한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (발표)

## 4. 평가방법

1. 출석(20%)
2. 주별과제(20%) : 매주 Adobe after effect 프로그램을 사용한 수업과제(또는 발표) ※수업참여도에 반영
3. 중간평가(20%) : 실기시험

4. 기말평가(40%) : 영상기획(발표)과 파이널영상 제작  
 [Pre-Production] 11주차 이후 발표 진행 (총 1~2주 정도 일정)
  - 1) 모션그래픽 영상 제작 기획서
  - 2) 영상 스토리보드
  - 3) 작품 Style Frame (가산점요소)

[파이널영상 제작] 16주차에 진행  
Pre-Production에서 기획한 모션그래픽 영상의 제작과 최종시사

## 5. 과제물

[공결과제] : 결석한 주차의 수업내용을 정리하여 제출한다.  
 - 제출 기한 : 다음 수업 시작 전까지 (결석일로부터 일주일 이내)  
 - 작성 분량 : A4용지 1매 내외로 요약/정리 (워드 또는 수기작성)  
 \* 1~16주차까지, 모든 주차 동일하게 적용

※ 주별과제 및 중간/기말고사 관련해서는 위의 '평가방법'항목을 참고바랍니다.

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	Flipped Learning 창의입문설계			
	영 문	Flipped Learning Theory of Inventive Problem Solving			
과목번호-분반	04481-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화7~8(N113), 목 7(N113)	수강대상	제한없음	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이상국	T611	02-2164-4909	sg.lee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input checked="" type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	창의적사고력, 문제해결능력, 과학적사고			

## 1.교과목 개요

창의적 발명 이론을 학습한다. 창의적 발명이론(TRIZ: Teoriya Reshniya Izobretatelskikh Zadatch)이란 창조적인 아이디어를 찾아내기 위한 기법 중 하나로 문제의 가장 이상적인 결과를 얻어내는데 관련이 되는 모순을 찾아내고 이를 극복함으로써 혁신적 해결안을 얻을 수 있는 방법론이다. 창의성은 선천적 능력이 아니며 기술발전 역사의 객관적인 법칙에 따라 사고함으로써 누구나 창의성을 개발할 수 있으며, 전세계의 150만 건의 특허 자료 연구를 수행하여 수립된 사고 방법론(thinking methodology) 및 표준해법(Standard solutions)을 기초로 여러가지 유형의 문제 중 "최소한 하나 이상의 (기술적) 모순을 가지고 있으며 아직 그 해결안이 알려져 있지 않은 문제"를 해결하는 혁신적인 기법이다.

## 2. 강의목표

문제해결을 위한 휴리스틱스나 여타의 트릭을 뛰어넘어, 아래와 같은 세 가지 새로운 사고방식을 제공하는 교육적 효과가 있다.

- 첫째, 문제를 시스템으로 이해하게 한다. 문제의 대상을 (기술)시스템으로 간주하여 문제 스스로가 문제에 대한 계층시스템을 형성하도록 하며, 이러한 이해를 바탕으로, 문제와 그것의 해결안에 대한 다양하고, 진화적인 관점을 갖도록 한다.
- 둘째, 이상적인 해결안을 상상하게 한다. 물론 이것은 기술시스템이 이상을 증가시키는 방향으로 진화한다는 TRIZ의 인식을 기반으로 한다. 이상적인 해결안을 상상하고, 그것을 달성하는 방법을 찾도록 한다.
- 셋째, 모순을 해결하게 한다. 변증법적인 논리는 철학에서 비록 모순을 해결하는 실제 과정을 제대로 설명할 수 없을지라도, 정(正)과 반(反)간의 모순을 그들의 합(合)으로 해결한다. 여기서는 기술 문제의 모순을 해결하기 위한 명확한 지침을 따르도록 하여, 문제를 정립함으로써 물리적 모순을 도출하고, 분리의 원리로 그것을 해결하도록 한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석(20%), 중간고사(30%), 기말고사(30%), 과제보고서 및 발표(20%)

## 5. 과제물

과제보고서

## 6. 실험, 실습계획

없음

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	컴퓨터애니메이션			
	영 문	Introduction to Computer Animation			
과목번호-분반	03980-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월7~9(B333), 수 7~9(B333)	수강대상	프로그래밍 언어 관련 과목 수업을	선수과목	프로그래밍 언어 관련 과목
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최명걸	D422	5504	mgchoi@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input checked="" type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	http://cg.catholic.ac.kr/index.php/co		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	창의적사고력, 수학 내적, 외적 연결 및 융합, 미래융합연구 가능 열린 사고력/창의력			

## 1.교과목 개요

본 교과목에서는 컴퓨터 애니메이션의 기초 이론을 배우고 실습합니다. 구체적으로 벡터 계산, 행렬 변환부터 스플라인 보간과 데이터 기반 애니메이션 기술, 물리 기반 애니메이션 원리 등을 다루고, 실습은 언리얼 게임엔진 UE5의 블루프린트를 사용하여 진행됩니다. (블루프린터 기능은 코딩 없이도 프로그래밍을 할 수 있도록 도와주는 기능입니다.)

### ## 첨단실습실

UE5 실습은 고사양 그래픽카드가 장착된 컴퓨터에서 진행해야 합니다. 따라서 모든 컴퓨터에 \*\*RTX3080 그래픽 카드\*\*가 장착되어 있는 첨단실습실 B333에서 강의합니다. 또한 연속적인 실습 시간을 확보하기 위해 집중이수 수업으로 진행됩니다.

- 월요일 3시간 (7~9교시)
- 수요일 3시간 (7~9교시)
- 총 8주 수업

### ## 절대평가

본 수업은 \*\*절대평가\*\* (영어강의 유형B)입니다. 주어진 실습을 완료하는 것으로도 높은 등급을 받을 수 있도록 실습을 준비하고 평가할 예정입니다.

### ## 실습 영상 사전 제공

실습에 대한 모든 내용은 사전에 제작된 동영상으로 제공되어 실습 시간 중에 개별 시청하며 자유롭게 학습하도록 할 예정입니다.

예: <https://www.youtube.com/watch?v=3hgXQfNvRnQ&t=3s>

\*\*

This course covers the basic theory of computer animation and practice. Specifically, it covers vector calculation, matrix transformation, spline interpolation, data-driven animation techniques, and physics-based animation principles. The practice is done using the Blueprint of the Unreal Game Engine UE5. (The Blueprint function is a function that helps you program without coding.)

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	콘텐츠마케팅			
	영 문	Contents Marketing			
과목번호-분반	04690-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화9(M411), 목 8~9(M411)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	임학순	D644	02-2164-4908	hsyim@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력	전문가 실천능력			

## 1.교과목 개요

콘텐츠 마케팅의 개념과 특성을 이해하고, 콘텐츠 마케팅 이론과 실제 사례를 살펴본다. 콘텐츠 마케팅 이슈 탐색, 조사 및 데이터 분석 방법, 마케팅 리포트 작성 방법, 마케팅 기법 및 마케팅 믹스 등에 대해 논의한다. 콘텐츠 마케팅의 범주는 크게 예술콘텐츠 마케팅과 콘텐츠산업 마케팅으로 구분한다.

## 2. 강의목표

- 예술마케팅, 콘텐츠마케팅의 개념과 특성 및 이론을 살펴봄으로써 예술마케팅과 콘텐츠마케팅에 대한 인식 역량을 강화한다.
- 예술마케팅, 콘텐츠 마케팅의 사례를 분석하고 논의함으로써 현장의 예술마케팅, 콘텐츠마케팅 인식 역량을 강화한다.
- 예술마케팅, 콘텐츠마케팅 계획서 작성 프로젝트를 진행함으로써 현장의 실무 역량을 강화한다.
- 마케팅의 기본 용어와 개념을 이해한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 출석 10점
- 중간고사 30점
- 기말고사 30점
- 개인과제 30점

## 5. 과제물

- 콘텐츠마케팅 사례 분석 (30점) : 9주 안내, 12주 제출

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	3D애니메이션1			
	영 문	3D Animation 1			
과목번호-분반	04483-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화1~3(B333)	수강대상	마야 애니메이션 입문	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박조이			bluesatinsashe@gmail.com	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

컴퓨터 그래픽 기술 숙련을 통해 미디어 친숙도를 높이고 미디어 관련 진로에 대해 탐구해본다.  
 3D 마야 프로그램을 통해 애니메이션을 기초 원리부터 훈련한다.  
 \*주차별 세부내용은 추후 변경될 수 있음

## 2. 강의목표

3D 마야 프로그램을 처음 다루는 입문에서부터 캐릭터 워킹까지 배워본다.  
 애니메이션의 기초 이론과 지식을 함양한다.  
 의도가 반영된 캐릭터 워킹사이클 애니메이션 클립을 제작해보는 것을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

1. 수업참여도(출결 등) 20%
2. 과제 (중간과제 40%/ 기말과제 40%) 시험없이 중간, 기말과제로 평가

## 5. 과제물

\*추후 공지예정

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	ICTHW/SW융합서비스캡스톤디자인			
	영 문	ICT HW/SW Confusion Services Capstone Design			
과목번호-분반	06913-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화4~5(D411), 목 4(D411)	수강대상	3, 4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	채진석	D446	02-2164-6570	jchae@catholic.ac.kr	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	Y				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	분석 및 문제해결 능력, IT융합 사고력, 소통과 협력			

## 1. 교과목 개요

최근 산업고도화가 학제 간 융합, 산업군 간의 융합이 급속히 진행되고 있다. 얼마전 발사된 나로호를 개발하기 위해 다양한 분야의 전문가가 참여하였고, 개발과정 중에 발생된 센서시스템의 고장에 대한 이해는 매우 중요한 융합기술의 단적인 예입니다. 또한 ICT기술이 모든 산업분야에 급속히 접목되고 있습니다. 이와 같은 기술적 환경 변화와 사회적 요구는 대학으로 하여금 적합한 인재양성을 요구합니다. 따라서 이에 대응하여 제안하는 교과목은 ICT서비스와 이에 대한 구성기술의 이해를 기반으로 사물, 사람, 데이터에서 생성되는 정보기반의 ICT서비스를 기획하고 구현하는 과정을 다룹니다.

본 교과목은 학생들이 전공에서 수강하였던 교과목의 지식과 교수의 ICT 하드웨어와 소프트웨어 교육과정을 융합하여 프로젝트를 완성하는 과정으로 공학계외에 인문계 학생도 수강 가능합니다. 2~4명으로 조를 이뤄 자율적인 주제의 프로젝트를 설계하고 구현합니다. 이를 위해 교수는 아두이노 마이크로프로세서와 수백가지의 전자 부품을 사용하고 관련 소프트웨어 코딩을 수행하도록 직접 강의합니다. 관련하여 회로 및 서비스를 구현하는 과정을 교수의 지도와 학생들의 참여로 ICT 스마트 서비스를 구현하는 역량을 높입니다.

## 2. 강의목표

학생들의 창의적인 아이디어와 다양한 하드웨어와 소프트웨어의 교육프로그램으로 구성된 강의는 자율적인 학생들의 ICT 스마트 서비스 프로젝트를 구현하는 것이 목표다. 따라서 학생들의 스마트 ICT 서비스에 대한 창의적인 아이디어를 도출하고 이를 설계에 반영하고 구현시키기 위해 ICT 전자부품과 소프트웨어를 적극 활용하여 학생들의 창의를 이끌어내도록 한다. 이를 위해 학생들은 ICT 서비스의 기획을 바탕으로 구현하기 위해 다양한 반도체, 센서, electronics 부품 및 네트워크의 하드웨어(HW)와 이를 제어하는 통합개발환경인 객체지향언어의 소프트웨어(SW)의 학습과 서비스를 구현을 목표로 합니다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 작품 및 종합설계보고서 : 40%
- 중간 및 최종 발표평가 : 30%
- 출석 및 참여도 : 30%
- 평가방식은 수업 진행 상황에 따라 변경할 수 있음.

## 5. 과제물

계획서, 작품 및 종합설계보고서, 최종 발표 자료

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	게임프로그래밍			
	영 문	Game Programming			
과목번호-분반	04587-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월6(D540), 수 4~5(D540)	수강대상	1개 이상의 컴퓨터 프로그래밍 수업을	선수과목	프로그래밍 관련 과목
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최명걸	D422	5504	mgchoi@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site	http://cg.catholic.ac.kr/index.php/co		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	창의적사고력, 협업능력, 미래융합연구 가능 열린 사고력/창의력			

## 1.교과목 개요

본 교과목에서는 컴퓨터 게임 개발에 기초가 되는 프로그래밍 기술을 배웁니다. 널리 알려진 캐주얼 게임들을 분석해보고, 그 속에 사용된 자료구조, 알고리즘, 멀티 미디어처리 기술 등에 대해서 알아봅니다. 또한 한 학기 동안 학생들이 직접 설계한 게임을 제작하고 그 과정을 통해 게임 프로그래밍에 있어 발생하는 문제들을 스스로 파악하고 해결하는 능력을 기릅니다.

실습의 경우 필요에 따라 동영상 강의가 제공될 예정입니다.

예: <https://youtu.be/Q74dzhy5Ug>

## 2. 강의목표

- 게임 프로그래밍에 필요한 멀티미디어 처리 기술을 이해한다.
- 기존의 게임들을 분석하고 게임 프로그래밍에서 사용되는 자료구조 및 알고리즘을 배운다.
- 캐주얼 게임에서 자주 사용되는 물리 시뮬레이션 기술을 배운다.
- 직접 설계한 게임을 제작하고 프로그래밍 과정에 발견되는 문제를 스스로 해결하는 방법을 배운다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 실습 및 과제 (50%)
- 프로젝트 제안 발표 (20%)
- 프로젝트 최종 발표 (20%)
- 출석 (10%)

## 5. 과제물

- 비행기 게임 만들기
- 스네이크 게임 만들기
- 팀프로젝트
- 등

## 6. 실험, 실습계획

- Visual Studio 에서 C++, SDL 프로젝트 생성
- C++ 클래스 기초
- SDL Game Loop



# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	광고기획및제작			
	영 문	Advertising Planning and Production			
과목번호-분반	03997-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수2~4(K267)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	유은아			winner0916@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	전문가 실천능력			

## 1.교과목 개요

본 교과목은 광고에 대한 전반적인 이론 및 지식을 습득하고, 광고 기획서 및 제작물을 실제로 작성/제작하는 수업이다. 이러한 과정을 통하여 학생들은 광고에 대한 전반적인 이해를 높이고, 전략적인 컨셉트의 개발 단계에 대하여 세부적으로 학습하고, 논리적 사고 및 창의적인 표현에 대하여 접근하는 방식을 습득한다. 이를 위하여 본 교과목은 교재를 통하여 광고에 대한 이론 및 지식을 습득하고, 이러한 지식을 활용한 실제 광고 현장에서 활용되는 기획서 및 사례를 다각적으로 검토한다.

&lt;공지 사항&gt;

- 본 교과목은 팀 프로젝트가 있습니다.
- 수업 내용 및 진행 방식을 1주 차 오리엔테이션 시간에 세부 공지하므로 꼭 오리엔테이션에 참석하기를 바랍니다.
- 본 수업의 주별 계획은 다소 변경이 있을 수 있습니다.

## 2. 강의목표

최근 다매체의 등장과 소비자 중심의 커뮤니케이션 환경의 변화는 광고전략의 수립에 있어서도 변화를 요구하고 있다. 본 교과목은 광고 전반에 대한 지식 및 이론을 습득하고 변화된 환경에 적합한 광고전략의 수립에 중점을 둔다. 학생들은 수업이 종료된 후에 하나의 기업 및 브랜드의 주어진 환경을 분석하여 전략적인 광고 및 커뮤니케이션 기획서를 스스로 작성할 수 있으며, 광고를 바라보는 새로운 시선을 습득하는 것을 수업의 목표로 한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☒ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사(30%), 기말퀴즈(20%), 팀과제(20%), 개인과제(10%), 출결(10%), 수업참여도 및 태도(10%)

## 5. 과제물

팀 과제 : 광고기획서의 작성 및 발표

개인 과제 : 광고이론과 관련된 실제 사례 분석(수업시간 내에 세부 공지함)

## 6. 실험, 실습계획

광고기획서 작성 및 프리젠테이션

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	기계학습입문			
	영 문	Introduction to Machine Learning			
과목번호-분반	06266-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(D540), 목 3(D540)	수강대상	3, 4학년	선수과목	파이썬 프로그래 밍, 선형대수
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	강호철	D532	4946	hckang19@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	IT융합 사고력			

## 1.교과목 개요

기계학습분야는 다양한 미디어 처리 알고리즘을 설계하는데 있어 기본이 되는 이론으로 인공지능분야의 다양한 테크닉을 공부하고 이를 기반으로 다양한 미디어 공학 응용 분야에 대한 활용 방식을 학습함

## 2. 강의목표

기계학습 분야의 기초이론 습득 및 활용능력을 배양함  
회귀, 분류, 클러스터링 이론 습득 및 구현  
파이썬, 사이킷런을 이용한 기계학습 프로그래밍 실습

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 - 10  
과제 - 20  
중간고사 - 30  
기말고사 - 40

## 5. 과제물

파이썬, 사이킷런을 이용한 프로그래밍 과제

## 6. 실험, 실습계획

파이썬, 사이킷런을 이용한 실습

## 7. 관련강의

파이썬 프로그래밍  
선형대수  
확률 및 통계

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	데이터구조개론및응용			
	영 문	Data Structure and Applications			
과목번호-분반	06001-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금2~4(D540)	수강대상		선수과목	파이썬(미디어정보처리프로그래밍)
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	배시영			bsy2810@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	문제해결능력, 분석 및 문제해결 능력, 논리적 절차 수행			

## 1.교과목 개요

기초적인 자료구조와 그의 연산을 소개한다. 이를 위하여 순환, 리스트(리스트 표현, 리스트 연산, 리스트 탐색), 트리(이진 트리, 트리 탐색, 이진 검색 트리), 그래프(그래프 표현, 그래프 탐색) 등을 강의한다.

## 2. 강의목표

1. 자료구조의 기본 개념을 이해하는데 필요한 수학적 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력 배양
2. 프로그래밍 문제들을 인식하며, 이를 자료구조에 기반하여 공식화하고 해결 할 수 있는 능력 배양
3. 시간 복잡도 등의 제한 조건을 반영하여 프로그램을 설계할 수 있는 능력 배양

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 : 35%, 기말고사 : 35%, 수시평가 및 과제 : 20%, 출석 10%

## 5. 과제물

주차별 학습 내용에 따라 프로그래밍 실습 문제와 이론 과제가 부여 됨. 과제는 2회 이상

## 6. 실험, 실습계획

데이터 구조 및 알고리즘 응용 프로그래밍 구현 실습

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
  - 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
  - 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
  - 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	디지털미디어공학개론			
	영 문	Fundamentals of Digital Media Engineering			
과목번호-분반	05513-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월2~4(D540)	수강대상	미디어기술콘텐츠학과 2학년	선수과목	미디어정보처리프로그래밍
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김상곤	교내연구실부재	01022809518	kskon@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	지식융합 능력			
	부가능력	논리적사고, 논리적 절차 수행, 분석 및 문제해결 능력			

## 1.교과목 개요

- 1) 기초적인 C 프로그래밍 능력의 배양을 목적으로 C 언어를 익혀 향후 프로그래밍을 작성할 수 있는 기본 소양을 갖추게 한다.
- 2) C 언어에 대해 이해하고 프로그램을 구성할 수 있는 기초 능력을 습득한다.
- 3) 기초 프로그래밍 과정에 맞는 여러 가지 응용 프로그램을 과제를 통해 직접 해결함으로써 학생들로 하여금 정보처리 문제 해결에 필요한 기본 소양을 습득하게 한다.

## 2. 강의목표

- 전공 과목을 학습하기 위한 컴퓨터 프로그래밍에 대한 기초 지식 기반의 습득을 목표로 한다. 이를 통해 향후 다양한 응용프로그램 개발 및 고급 프로그래밍 기술을 습득하기 위한 기반을 다진다.
- 1) 컴퓨터 프로그래밍의 정의를 이해하고, 프로그램 설계 과정의 기초에 대해 학습한다.
  - 2) 강의를 통해 C 언어의 기초 문법과 지식을 학습하고 실습 및 과제를 통해 이를 습득한다.
  - 3) 향후 컴퓨터를 활용하기 위한 프로그램 작성의 기본 능력 배양을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 10% + 과제 20% + 중간고사 30% + 기말고사 40%

## 5. 과제물

- \* 실습 과제(프로그램 코드 작성) 10회 내외
- 학습한 내용에 대한 응용 예제 프로그래밍
  - 타 교과목에 비해 과제의 양이 많음을 유의하기 바랍니다.

## 6. 실험, 실습계획

- 그 주차 학습한 내용에 대한 기본 예제 프로그래밍 실습
- 그 주차 학습한 내용에 대해 제시되는 실습 과제를 통해 활용 연습을 하고, 수업 중 발표 및 질의 응답을 통해 문제해결 능력을 습득함.

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	디지털스토리텔링입문			
	영 문	Introduction to Digital Storytelling			
과목번호-분반	04480-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(D301), 목 3(D301)	수강대상	전학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이동은	다솔관 329호	02-2164-4911	delee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	분석 및 문제해결 능력			
	부가능력	지식융합 능력, 문화기술력, 창의적사고력			

## 1.교과목 개요

본 교과목은 디지털 패러다임의 도래에 따라 스토리텔링의 개념과 영역이 어떻게 변화하였는지를 살펴보고 개념적인 이해를 목표로 한다. 특히 디지털 미디어 기술과 더불어 엔터테인먼트와 비즈니스의 모든 영역에서 새롭게 나타난 이야기 형식들이 어떻게 융합되고 향유되고 있는지를 구체적인 사례를 통해 살펴봄으로써 수강생들의 학습 의욕을 고취시키고자 한다.  
허구적인 스토리 세계를 넘어 사회 문제를 해결할 수 있는 현실의 구체적인 액션으로 스토리 액티비즘까지 함께 공부할 수 있는 기회를 마련하는 것이 본 교과목의 목표이다.

특히 2024학년도에는 오프라인 대면 강의와 온라인 비대면 강의를 실시간으로 융합하는 하이브리드 유형으로 본 교과목을 진행하게 된다.

## 2. 강의목표

- 디지털 패러다임이라는 총체적 관점에서 스토리텔링의 변화 추이를 살펴본다.
- 디지털스토리텔링의 개념과 역사를 살펴본다.
- 디지털스토리텔링의 주요 개념들을 이해하고 그 특질을 도출한다.
- 디지털 미디어의 특성을 살펴봄으로써 디지털 시대의 이야기 예술이 어떻게 진화하고 있는지를 확인한다.
- 디지털스토리텔링의 주요 영역이라고 할 수 있는 이미지, 사진, 영화, 게임 스토리텔링 주요 원리와 기법을 구체적인 사례를 통해 학습한다.
- 디지털스토리텔링의 확장 영역이라고 할 수 있는 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 구체적인 사례를 분석해 보고,  
브랜드, ARG, VR, AR, 팬덤과 팬픽션 스토리텔링의 특징과 사례를 분석한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (하이브리드 강의)

## 4. 평가방법

- 출석 20%
- 출석방법 : 사이버캠퍼스 이용
  - 결석 1회 = -2점
  - 지각1회 = -1점
  - 수업 ¼ 결석 시 = F
  - 공결은 1인당 1회 가능.
  - 모든 공결(답사, 학과 및 개인 사정 모두)은 결석한 후 1주일 내 공결권+대체 과제 제출해야 인정

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	문화경영의실습			
	영 문	Arts Management			
과목번호-분반	04680-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화7~8(M411), 목 7(M411)	수강대상	2~4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	임학순	D644	02-2164-4908	hsyim@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	전문가 실천능력			

## 1.교과목 개요

문화경영의 가치와 방법론에 대한 인식 역량 및 문화경영 프로젝트 기획 역량을 강화하는데 초점을 두고, 문화 경영에 대한 예술적 접근과 산업적 접근을 총체적으로 이해할 수 있도록 한다. 본 교과목은 실습교과목으로 학생들로 하여금 팀 과제와 개별 과제를 통해 문화경영 프로젝트를 기획할 수 있는 경험을 제공하기 위한 상담 및 컨설팅을 중요하게 고려한다.

## 2. 강의목표

1. 문화경영의 의미와 가치에 대해 이해한다.
2. 문화경영의 역사와 발전 흐름을 이해한다
3. 문화경영 방법론에 대한 인식 역량을 함양한다.
4. 문화경영 프로젝트 실습 역량을 강화한다. 문화예술과 장소의 연결방법, 문화도시 조성 방법을 이해한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식                      ☒ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

1. 출석 10점
2. 중간고사 30점
3. 기말고사 30점
4. 개인과제 30점

## 5. 과제물

1. 문화경영 사례 분석 (30점)  
 : 장소의 문화적 활용 사례 분석  
 : 디지털기술, 인공지능 기술을 활용한 문화경영 사례

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어기술콘텐츠현장실습 I			
	영 문	Media Technology&Contents Cooperative			
과목번호-분반	06686-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호, 채진석	D446	4844	fantakkh@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

현장실습교과목은 정규교과목으로서, 학생들이 관련 산업체의 업무에 참여함으로써 그동안 강의를 통해 학습했던 전문지식을 현장에서 활용하고, 이를 통해 산업체 현장에서 요구하는 실무역량을 배양하도록 산업계 수요에 맞는 우수 인재 육성을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- 1). 학교에서 배운 문화콘텐츠 분야의 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결 시키는 능력/배양
- 2). 현장에 대한 정확한 이해를 통해서 학생들 자신의 장점과 단점을 파악하고, 선택한 기업이 자신의 적성과 맞는지에 대한 판단을 할 수 있게 함으로써,앞으로의 진로를 결정하는 데 도움이 되고자 함
- 3). 산업계 수요에 맞는 이론과 실전을 겸비한 우수 인재/육성

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☒ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

참여도및태도:10%  
 현장실습과정기술서:30%  
 현장실습결과보고서:30%  
 최종발표:30%

## 5. 과제물

현장실습 과정 기술서  
 현장실습 결과 보고서  
 최종 발표물

## 6. 실험, 실습계획

기업현장에서직접실습(주5일,하루 8시간 이상/근무)

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어기술콘텐츠현장실습Ⅱ			
	영 문	Media Technology&Contents Cooperative			
과목번호-분반	06687-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호, 채진석	D446	4844	fantakkh@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

현장실습교과목은 정규교과목으로서, 학생들이 관련 산업체의 업무에 참여함으로써 그동안 강의를 통해 학습했던 전문지식을 현장에서 활용하고, 이를 통해 산업체 현장에서 요구하는 실무역량을 배양하도록 산업계 수요에 맞는 우수 인재 육성을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- 1). 학교에서 배운 문화콘텐츠 분야의 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결 시키는 능력/배양
- 2). 현장에 대한 정확한 이해를 통해서 학생들 자신의 장점과 단점을 파악하고, 선택한 기업이 자신의 적성과 맞는지에 대한 판단을 할 수 있게 함으로써,앞으로의 진로를 결정하는 데 도움이 되고자 함
- 3). 산업계 수요에 맞는 이론과 실전을 겸비한 우수 인재/육성

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☒ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

참여도및태도:10%  
 현장실습과정기술서:30%  
 현장실습결과보고서:30%  
 최종발표:30%

## 5. 과제물

현장실습 과정 기술서  
 현장실습 결과 보고서  
 최종 발표물

## 6. 실험, 실습계획

기업현장에서직접실습(주5일,하루 8시간 이상/근무)

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원



# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어기술콘텐츠현장실습Ⅲ			
	영 문	Media Technology&Contents Cooperative			
과목번호-분반	06688-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호	D446	4844	fantakkh@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

현장실습교과목은 정규교과목으로서, 학생들이 관련 산업체의 업무에 참여함으로써 그동안 강의를 통해 학습했던 전문지식을 현장에서 활용하고, 이를 통해 산업체 현장에서 요구하는 실무역량을 배양하도록 산업계 수요에 맞는 우수 인재 육성을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- 1). 학교에서 배운 문화콘텐츠 분야의 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결 시키는 능력/배양
- 2). 현장에 대한 정확한 이해를 통해서 학생들 자신의 장점과 단점을 파악하고, 선택한 기업이 자신의 적성과 맞는지에 대한 판단을 할 수 있게 함으로써,앞으로의 진로를 결정하는 데 도움이 되고자 함
- 3). 산업계 수요에 맞는 이론과 실전을 겸비한 우수 인재/육성

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

참여도및태도:10%  
 현장실습과정기술서:30%  
 현장실습결과보고서:30%  
 최종발표:30%

## 5. 과제물

현장실습 과정 기술서  
 현장실습 결과 보고서  
 최종 발표물

## 6. 실험, 실습계획

기업현장에서직접실습(주5일,하루 8시간 이상/근무)

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어기술콘텐츠현장실습IV			
	영 문	Media Technology&Contents Cooperative			
과목번호-분반	06689-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호, 채진석	D446	4844	fantakkh@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

현장실습교과목은 정규교과목으로서, 학생들이 관련 산업체의 업무에 참여함으로써 그동안 강의를 통해 학습했던 전문지식을 현장에서 활용하고, 이를 통해 산업체 현장에서 요구하는 실무역량을 배양하도록 산업계 수요에 맞는 우수 인재 육성을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- 1). 학교에서 배운 문화콘텐츠 분야의 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결 시키는 능력/배양
- 2). 현장에 대한 정확한 이해를 통해서 학생들 자신의 장점과 단점을 파악하고, 선택한 기업이 자신의 적성과 맞는지에 대한 판단을 할 수 있게 함으로써,앞으로의 진로를 결정하는 데 도움이 되고자 함
- 3). 산업계 수요에 맞는 이론과 실전을 겸비한 우수 인재/육성

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☒ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

참여도및태도:10%  
 현장실습과정기술서:30%  
 현장실습결과보고서:30%  
 최종발표:30%

## 5. 과제물

현장실습 과정 기술서  
 현장실습 결과 보고서  
 최종 발표물

## 6. 실험, 실습계획

기업현장에서직접실습(주5일,하루 8시간 이상/근무)

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어기술콘텐츠현장실습 V			
	영 문	Media Technology&Contents Cooperative			
과목번호-분반	06690-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	0/3
요일 및 시간 (강의실)		수강대상	3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김경호, 채진석	D446	4844	fantakkh@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	진로개발			
	부가능력				

## 1.교과목 개요

현장실습교과목은 정규교과목으로서, 학생들이 관련 산업체의 업무에 참여함으로써 그동안 강의를 통해 학습했던 전문지식을 현장에서 활용하고, 이를 통해 산업체 현장에서 요구하는 실무역량을 배양하도록 산업계 수요에 맞는 우수 인재 육성을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- 1). 학교에서 배운 문화콘텐츠 분야의 지식과 이론을 기업현장에서 실무에 연결 시키는 능력/배양
- 2). 현장에 대한 정확한 이해를 통해서 학생들 자신의 장점과 단점을 파악하고, 선택한 기업이 자신의 적성과 맞는지에 대한 판단을 할 수 있게 함으로써,앞으로의 진로를 결정하는 데 도움이 되고자 함
- 3). 산업계 수요에 맞는 이론과 실전을 겸비한 우수 인재/육성

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☒ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

참여도및태도:10%  
 현장실습과정기술서:30%  
 현장실습결과보고서:30%  
 최종발표:30%

## 5. 과제물

현장실습 과정 기술서  
 현장실습 결과 보고서  
 최종 발표물

## 6. 실험, 실습계획

기업현장에서직접실습(주5일,하루 8시간 이상/근무)

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	미디어콘텐츠디자인1			
	영 문	Media Contents Design1			
과목번호-분반	05294-01	이수구분	제1전공선택	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수2~3(N310), 금 3(N310)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	윤정우	D547	4910	Jungwooyoon@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
전공능력	핵심능력	창의적사고력			
	부가능력	전문가 실천능력			

## 1.교과목 개요

Media Content Design 1 class provides basic theoretical lectures and practical training on visual design. The basic components of visual design, principles of visual perception, the basics of typography, and criticism and discussion on design and visual design are followed, leading to creative learning and creative practice. Avoid using computers or programs as much as possible, and write by hand with pencils, pens, colored pencils, etc., open and paste magazines to create collages, and take photos related to each week's theme to learn about art and design with your body and hands. Learn the basics through experience.

미디어콘텐츠디자인1 수업은 시각디자인에 대한 기본이 되는 이론 강의 및 실습을 진행한다. 시각디자인의 기본 구성요소, 시지각의 원리, 타이포그래피의 기초, 디자인과 시각디자인에 대한 크리틱 및 토론 등이 이어지며 창의적 학습과 창의 실습이 이루어진다. 컴퓨터나 프로그램의 사용을 되도록 배제하고 연필, 펜, 색연필 등으로 직접 손으로 작성해보고 매거진을 뜯고 붙혀 콜라주를 진행하기도 하고 주별 주제와 관련한 사진을 촬영해 보며 예술과 디자인에 대한 학습을 몸으로 손으로 체험하며 기본기를 익힌다.

## 2. 강의목표

- 영상제작 및 창의적 프로젝트의 기본이 되는 디자인의 기본 요소에 대한 지식을 함량한다.
- 다양한 분야의 시각적 프로젝트를 경험함으로써 창의적 지식 및 시야를 넓힌다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☒ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

To successfully complete the course, students are expected to complete all assignments to the professor's stated requirements, attend at least 85% of the classes and participate actively in discussions and critiques. The main grading criteria will focus on participations and enthusiasm of the student towards the course.

## 5. 과제물

- 중간과제 30%  
 기말과제 30%  
 주별숙제 30%  
 출석 및 참여도 10%

## 6. 실험, 실습계획