

아트 앤 테크놀로지 학과

Department of Art and Technology

교육 목표

- ① 인문학과 문화예술에 이머시브 테크놀로지를 융합할 수 있는 창의적인 인재를 양성한다.
- ② 기술의 발전과 변화를 빠르게 수용하고 산업 영역에 유연하게 적용 가능한 혁신적인 융합 인재를 양성한다.
- ③ 다양한 창의산업 분야의 융합콘텐츠 기획, 제작, 비즈니스에 대한 통찰력과 실무역량을 겸비한 인재를 양성한다.

아트앤테크놀로지 전공(Major of Art & Technology)

〈기초 공통 과목 및 종합 시험 과목〉

| 기초 공통 과목 | | | 종합 시험 과목 | | |
|------------------|----|-----|------------------|----|-----|
| 교 과 목 | 학점 | 비 고 | 교 과 목 | 학점 | 비 고 |
| 연구방법론 | 3 | | 미디어와 스토리텔링 | 3 | |
| 미디어와 스토리텔링 | 3 | | 인공지능과 크리에이티브 미디어 | 3 | |
| 인공지능과 크리에이티브 미디어 | 3 | | 한류문화와 글로벌비즈니스 | 3 | |

교 과 과 정

〈석사과정〉

- 2591001 논문작성법 및 연구윤리 (Fundamentals of Thesis Writing and Research Ethics) 3학점**
 본 과정에서는 졸업 논문을 위한 논문 작성의 전반을 소개하고, 논문작성에 필수적인 지식을 습득한다. 논문 주제 선정 및 논문 작성을 연습하고 연구 결과를 영어로 표현하는 효과적인 방법을 공부한다. 향후 국내외학술지에 논문을 게재할 수 있도록 하며 연구 윤리를 습득한다.
- 2591002 연구방법론 (Research Methodology) 3학점**
 본 과정에서는 인문, 예술, 사회학 분야의 다양한 논문작성을 위한 연구방법론을 학습한다. 융합연구의 특성에 적합한 연구방법론을 선택하고, 이를 활용할 수 있는 방법을 학습한다.
- 2591003 미디어와 스토리텔링 (Creative Storytelling in Media) 3학점**
 본 과정에서는 문학, 역사, 예술 등 다양한 영역에서 스토리원형을 발굴하고 각종 미디어 플랫폼의 특성에 적합한 스토리텔링 기법을 연구한다. 스토리의 주제와 구조를 이해하고, 이를 디지털 콘텐츠, 영상, 게임, 출판 등 다양한 매체에 효과적으로 적용하는 방법을 학습한다.

- 2591004 **크리에이티브 테크놀로지와 트렌드 분석 (Creative Technology and Trend Analysis) 3학점**
본 과정에서는 다양한 콘텐츠 분야와 융합되는 크리에이티브 테크놀로지의 최신 토픽을 분석하고, 활용 방안을 모색한다. 예술, 디자인, 미디어 등 엔터테인먼트 산업에서의 기술 혁신 사례를 다루며, 이러한 기술이 문화와 사회에 미치는 영향을 심층적으로 탐구한다.
- 2591005 **인공지능과 크리에이티브 미디어(AI and Creative Media) 3학점**
본 과정에서는 생성 AI 기반 콘텐츠 제작, 인터랙티브 미디어 제작 등 AI를 활용한 실감미디어 콘텐츠 제작의 다양한 응용 사례를 다룬다. 프로젝트 중심 학습을 통해 수강생들은 생성 AI 기술을 실제 미디어 제작 과정에 적용하며 실질적인 경험을 쌓는다.
- 2591006 **음악과 비주얼테크 스튜디오 (Music and Visual Tech Studio) 3학점**
본 과정에서는 음악을 분석하고 재해석하여 창의적으로 시각화하기 위한 다양한 기술을 학습하고 이를 응용하는 실습을 한다.
- 2591007 **가상세계 프로덕션 (Virtual World Production) 3학점**
본 과정에서는 가상세계의 개념과 기술을 이해하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있는 영역을 탐색한다. 수강생들은 이러한 탐구를 바탕으로 가상세계를 접목한 콘텐츠를 기획하고 제작하는 역량을 기른다.
- 2591008 **한류문화와 글로벌비즈니스 (K-Culture and Global Business) 3학점**
본 과정에서는 한류문화의 성공적인 글로벌 비즈니스를 위한 현황을 분석하고, 국가 및 지역별 맞춤 전략을 수립하는 방법론을 학습한다.
- 2591009 **XR 기능성게임 스튜디오 (XR Serious Game Studio) 3학점**
본 과정에서는 XR을 접목한 교육, 훈련, 힐링 등 다양한 분야의 기능성게임을 설계하고 제작한다.
- 2591010 **크리에이티브 콘텐츠 제작 프로젝트 (Creative Contents Creation Project) 3학점**
본 과정은 문화예술 분야에 실감 미디어와 인공지능 등 신기술을 접목하여 창의적인 콘텐츠를 제작하는 산학 협력 기반의 프로젝트를 수행한다.
- 2591011 **실감미디어스튜디오 (Immersive Media Studio) 3학점**
본 과정은 실감미디어 기술이 효과적으로 접목이 가능한 미디어아트 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습하며 다양한 산업영역에 접목되는 결과물을 도출한다.
- 2591012 **인간과인공지능상호작용 (Human-AI Interaction) 3학점**
본 과정은 인간과 인공지능 간의 상호작용에 대한 기본 개념을 이해하고, 인공지능이 인간에게 효과적으로 도움이 되기 위한 필수 요소와 요건을 학습하며 인공지능 어플리케이션의 기획과 사용자 경험을 분석하는 역량을 기른다.
- 0000000 **문화예술경영과 전략 (Cultural Arts Management and Strategies) 3학점**
본 과정에서는 문화예술 기반의 다양한 콘텐츠의 경영 전략을 학습하고 이를 응용할 수 있는 소규모 프로젝트를 한다.
- 0000000 **문화예술경영데이터베이스 (Database for Culture and Arts Management) 3학점**
본 과정은 문화예술경영을 위한 기업 정보시스템의 구현을 위한 데이터베이스 설계, 운영 기법을 RDBMS, NoSQL 중심으로 학습한다.