

# 첨단미디어디자인전공

## Major of New Media Design

### 교육목표

1. 첨단미디어디자인에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고 [지]
2. 연관된 여러 분야와 협업할 수 있는 융복합 인재를 육성하며 [덕]
3. 다양한 디지털 콘텐츠를 창의적으로 기획 및 표현할 수 있는 디자인 전문 인재를 양성한다 [술]

### 전공소개

첨단미디어디자인전공은 첨단 기술의 실감형, 몰입형 미디어인 AR·VR 디자인과 인터랙티브 미디어 및 전통적인 영상매체 디자인에 이르기까지 다양한 디지털 콘텐츠를 창의적으로 기획 및 표현할 수 있는 디자인 전문 인재 양성을 목표로 하고 있다. 특히, 실무 연계와 타 분야와의 공동으로 운영하는 교과과정을 통해 실무형 융복합 인재 양성을 지향한다.

### 교과과정

| 학<br>년 | 학<br>기 | 학수번호    | 이수<br>구분 | 교과목명   | 학<br>점 | 시<br>간 | 과목<br>구분 | 비고     |
|--------|--------|---------|----------|--|--------|--------|----------|--------|
| 1      | 1      | ND00008 | 전필<br>복필 | 첨단미디어디자인의진로와전망<br>Career Path and Perspective of New Media | 2      | 2      | 이론       | ▪ 전공탐색 |
|        | 1      | ND00001 | 전선       | 디자인기초<br>Fundamentals of Design                            | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 1      | ND00006 | 전선       | 드로잉기초<br>Fundamentals of Drawing                           | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 1      | ND00007 | 전선       | 모션디자인파운데이션<br>Motion Design Foundation                     | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 2      | ND00002 | 전선       | 크리에이티브코딩<br>Creative Coding                                | 3      | 3      | 실습       |        |
|        | 2      | ND00003 | 전선       | 오픈디자인<br>Open Design                                       | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 2      | ND00010 | 전선       | 3D그래픽스<br>3D Graphics                                      | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 2      | ND00011 | 전선       | 모션디자인기초<br>Motion Design Basics                            | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
| 2      | 1      | ND00004 | 전선       | 웹디자인<br>Web Design   | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 1      | ND00005 | 전선       | 미디어디자인론<br>Media Design Theories                           | 3      | 3      | 이론       |        |
|        | 1      | ND00012 | 전선       | ARVR디자인기초<br>Fundamentals of ARVR Design                   | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |
|        | 1      | ND00013 | 전선       | 영상디자인기초<br>Basic Moving Image Design                       | 3      | 3      | 이론<br>실습 |        |

| 학<br>년   | 학<br>기 | 학수번호    | 이수<br>구분 | 교 과 목 명   | 학<br>점 | 시<br>간 | 과목<br>구분 | 비 고      |
|--|--------|---------|----------|---|--------|--------|----------|----------|
| 2  | 2      | ND00009 | 전선       | 2D애니메이션 I<br>2D Animation I                         | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
|  | 2      | ND00014 | 전선       | ARVR프로그래밍 I<br>ARVR Programming I                   | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
|  | 2      | ND00015 | 전선       | 소리와영상<br>Sound and Moving Image                     | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
|  | 2      | ND00016 | 전선       | 앱디자인<br>App Design                                  | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
| 3  | 1      | ND00017 | 전선       | 2D애니메이션 II<br>2D Animation II                       | 3      | 3      | 실습       |          |
|  | 1      | ND00018 | 전선       | ARVR프로그래밍 II<br>ARVR Programming II                 | 3      | 3      | 실습       |          |
|  | 1      | ND00019 | 전선       | 3D모션디자인<br>3D Motion Design                         | 3      | 3      | 실습       |          |
|  | 1      | ND00020 | 전선       | SwiftUI앱개발<br>Developing App for iOS Using SwiftUI  | 3      | 3      | 실습       |          |
|  | 2      | ND00021 | 전선       | 웹툰<br>Webtoon                                       | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
|  | 2      | ND00022 | 전선       | ARVR게임디자인<br>ARVR Game Design                       | 3      | 3      | 실습       |          |
|  | 2      | ND00023 | 전선       | 모션디자인스튜디오<br>Motion Design Studio                   | 3      | 3      | 이론<br>실습 |          |
|  | 2      | ND00024 | 전선       | 미디어디자인프로젝트<br>Media Design Project                  | 3      | 3      | 실습       |          |
| 4  | 1      | ND00028 | 전필<br>복필 | 졸업작품연구<br>Graduation Work Research                  | 0      | 0      | 이론<br>실습 | · 졸업인증   |
|  | 1      | ND00025 | 전선       | ARVR캡스톤디자인<br>ARVR Capstone Design                  | 3      | 3      | 실습       | · 캡스톤디자인 |
|  | 1      | ND00026 | 전선       | 영상모션캡스톤디자인<br>Moving Image & Motion Capstone Design | 3      | 3      | 실습       | · 캡스톤디자인 |
|  | 1      | ND00027 | 전선       | 인터랙션캡스톤디자인<br>IXD Capstone Design                   | 3      | 3      | 실습       | · 캡스톤디자인 |
|  | 2      | ND00029 | 전선       | ARVR포트폴리오<br>ARVR Design Portfolio                  | 3      | 3      | 실습       | · 진로탐색   |
|  | 2      | ND00030 | 전선       | 영상모션포트폴리오<br>Moving Image & Motion Portfolio        | 3      | 3      | 실습       | · 진로탐색   |
|  | 2      | ND00031 | 전선       | 인터랙션포트폴리오<br>IXD Portfolio Design                   | 3      | 3      | 실습       | · 진로탐색   |
| <b>총 89학점 (전필 2학점, 전선 87학점) / (복필 2학점, 부필 0학점)</b> |        |         |          |   |        |        |          |          |

### 1학년 교과내용

#### ND00008 전필 첨단미디어디자인의진로와전망

첨단미디어디자인 전공 1학년 및 복수전공 첫 학기 학생들을 대상으로 한 전공필수 과목으로, 첨단미디어 디자인에 대해 이해하고 대학 생활 안내, 전문가 특강 또는 졸업한 선배와의 대화 등을 통해 진로를 탐색할 수 있는 과목이다.

#### ND00001 전선 디자인기초

디자인의 보편적 형태와 원리를 이해하고 종합적인 시각으로 조형을 표현하는 능력을 배양한다.

#### ND00006 전선 드로잉기초

드로잉의 다양한 조형 언어를 접해보고 다양한 재료와 방법을 통해 생각과 감정의 표현방법을 실습한다.

#### ND00007 전선 모션디자인파운데이션

모션디자인을 시작하기 위해 토대가 되는 능력을 키운다. 사진, 타이포그래피, 그래픽 이미지 등의 특성을 이해하고 벡터 및 래스터 그래픽스 소프트웨어를 사용하여 주어진 커뮤니케이션 목적에 부합하도록 스틸 이미지를 제작하는 연습을 한다.

#### ND00002 전선 크리에이티브코딩

코딩으로 아이디어를 창의적으로 표현할 수 있는 응용능력을 배양한다.

#### ND00003 전선 오픈디자인

인터랙션 디자인에 있어 새로운 디자인 개념을 살피고 그 가능성을 탐색한다.

#### ND00010 전선 3D그래픽스

3D그래픽의 기본 개념을 이해하고 3D 소프트웨어의 사용 기술을 습득함으로써 AR/VR, 모션/영상, IxD 등의 분야에 활용할 수 있는 능력을 키운다.

#### ND00011 전선 모션디자인기초

전통적인 그래픽디자인에 움직임과 사운드가 추가되는 모션디자인의 기초를 배우고 다양한 프로젝트 실습을 통해 모션디자인의 제작 프로세스를 익힌다.

### 2학년 교과내용

#### ND00004 전선 웹디자인

웹사이트를 기획하고 디자인하는 과정을 통해 인터랙션 디자인의 원리를 학습한다.

#### ND00005 전선 미디어디자인론

미디어 디자인의 기초 이론을 익히고, 기술과 디자인이 미래의 사회, 산업에 끼칠 영향과 역할을 이해한다.

#### ND00012 전선 ARVR디자인기초

ARVR의 기본 개념을 이해하고 게임엔진의 사용기술을 습득함으로써 게임, 교육, 방송, 전시 등의 다양한 콘텐츠 제작능력을 키운다.

#### ND00013 전선 영상디자인기초

영상디자인의 기초를 배우고 프로젝트 실습을 통해 영상제작 프로세스의 전반을 이해한다. 시나리오, 연출, 촬영, 편집 등에 대한 이론을 배우고 실습을 통해 체득한다.

#### ND00009 전선 2D애니메이션 I

2D 프레임 바이 프레임 방식 위주로 매우 짧은 애니메이션을 여러 편 제작해보므로써 애니메이션에 대한 근본적인 이해와 함께 다양한 동작과 재질을 표현하는 방법을 익힌다.

#### ND00014 전선 ARVR프로그래밍 I

ARVR을 제작하는 Unity/Unreal 게임엔진의 사용을 위한 프로그래밍을 배운다.

#### ND00015 전선 소리와영상

소리에 대한 기본적인 이해와 함께 사운드디자인의 이론과 실제를 학습한다. 뮤직비디오 제작을 통해 소리와 영상의 관계를 이해하고 다양한 영상디자인 제작기법을 실험해 본다.

#### ND00016 전선 앱디자인

모바일 앱 디자인의 기초 이론을 학습하고 디자인 프로젝트를 통해 GUI 디자인 능력을 배양한다.

### 3학년 교과내용

#### ND00017 전선 2D애니메이션 II

2D 애니메이션의 다양한 기법을 습득하여 기획부터 편집 및 사운드 작업에 이르기까지 내러티브 또는 논내러티브의 단편 애니메이션을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

#### ND00018 전선 ARVR프로그래밍 II

ARVR, 인터랙티브 인스톨레이션, 모션/영상, IxD 등의 다양한 영역에서의 활용을 위한 프로그래밍을 배운다.

#### ND00019 전선 3D모션디자인

3D그래픽스를 이용한 모션디자인은 모션디자인의 표현 능력을 크게 확장시킨다. 3D그래픽스 소프트웨어의 사용법을 습득하여 모션디자인 프로젝트에 활용할 수 있는 능력을 기른다.

#### ND00020 전선 SwiftUI앱개발

최신의 SwiftUI를 이용하여 GUI 디자인 능력을 함양하고, 모바일 앱을 개발하는 실습 프로젝트를 경험한다.

#### ND00021 전선 웹툰

웹에서 보는 만화 형식인 웹툰은 스토리텔링, 드로잉, 채색, 연출력 등 다양한 능력을 필요로 한다. 본 과정을 통해 웹툰의 기본기를 익히고 스토리의 기획부터 퍼블리싱에 이르기까지 웹툰 제작의 전과정을 경험한다.

#### ND00022 전선 ARVR게임디자인

Unity/Unreal 게임엔진을 활용하여 게임 뿐만 아니라 교육, 방송, 전시에서 활용할 수 있는 콘텐츠를 제작한다.

#### ND00023 전선 모션디자인스튜디오

중급 모션디자인 과정으로서 모션디자인의 제작 기술을 심화시킨다. 모션디자인에서 내러티브를 만드는 능력과 내러티브를 이미지, 텍스트, 모션, 사운드를 이용하여 효과적으로 표현하고 전달하는 능력을 키운다.

#### ND00024 전선 미디어디자인프로젝트

현대 미디어디자인의 다양한 주제와 제작 테크놀로지에 대해 연구하고, 이를 바탕으로 실험적이고 창의적인 작품 제작을 목표로 한다.

### 4학년 교과내용

#### ND00028 전필 졸업작품연구

첨단미디어디자인 졸업작품 진행을 위한 연구과목으로 지도교수와의 개별적인 면담 및 집단지도로 이루어진다.

#### ND00025 전선 ARVR캡스톤디자인

새로운 미래성장동력인 AR·VR 실감형 미디어를 활용한 현존감 기반의 졸업 작품을 통해 실무 능력을 키운다.

**ND00026 전선 영상모션캡스톤디자인**

4년간의 학습을 마무리하는 의미를 갖는 졸업 작품을 통해 자신의 독창성을 표현하고 주도적인 프로세스를 경험한다. 진로를 위해 자신의 대표적 포트폴리오가 될 수 있을 정도의 완성도 있는 작품을 제작한다.

**ND00027 전선 인터랙션캡스톤디자인**

인터랙션 디자인 프로젝트를 진행하고, 이를 졸업 작품으로 발표하는 과정을 통해 실무 능력을 배양한다.

**ND00029 전선 ARVR포트폴리오**

졸업 후 AR·VR 융합형 인재 양성을 목표로 실험실습 중심의 제작, 기획, 실무를 경험한다.

**ND00030 전선 영상모션포트폴리오**

영상모션디자인 분야로 취업하기 위해서 포트폴리오는 매우 중요하다. 자신의 진로를 구체화함으로써 목적에 부합하는 완성도 높은 포트폴리오를 제작한다. 실무 능력을 향상시켜 예비 디자이너로서 역량을 키운다.

**ND00031 전선 인터랙션포트폴리오**

졸업 후 진로를 대비하여 학생의 필요에 맞춰 프로젝트를 진행한다. 실무 능력을 배양한다.