

예술전문사과정은 고도의 전문예술인을 양성하기 위한 대학원에 상당하는 2년제 및 3년제의 교육과정으로서 이 과정을 이수하고 예술전문사 증서를 취득한 자는 한국예술종합학교 설치령(대통령령 제15898호) 제12조에 의해 상급학교 입학에 있어서 석사학위 학력에 상당하는 학력을 인정하게 됩니다.

예술전문사과정

음악원

성악과
기악과
작곡과
지휘과
음악학과
음악테크놀러지과

연극원

연기과
연출과
극작과
무대미술과
연극학과

영상원

영화과
방송영상과
멀티미디어영상과
애니메이션과
영상이론과

무용원

실기과
창작과
이론과
예술경영과

미술원

조형예술과
디자인과
건축과
미술이론과

전통예술원

한국예술학과
음악과
무용과
연희과
한국음악작곡과

협동과정

음악극창작협동과정

예술교양학부

음악원

음악원의 전문사 과정은 2년 과정과 3년 과정으로 구분되며, 각 과정은 분명한 교육목적을 지니고 있다.

2년 과정

2년 과정인 기악과·작곡과·음악학과의 주요 교과목으로는 전공실기, 서양음악사, 음악해석 및 분석, 다양한 세미나 과목을 들 수 있다. 이론분야 과목의 경우 학생의 능력에 따라 선수과목이 지정될 수 있고, 이는 졸업학점에 포함되지 않으며 졸업을 위해서는 36학점을 취득해야 한다.

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
기악과 (피아노)	전필	1~2	1, 2	M422060	피아노전공실기	3	1	○				
	전선	1~2	1, 2	M424052~3	피아노문헌세미나 1~2	2	2	○				홀수년도 개설
		1~2	1, 2	M424062~3	피아노연주법세미나 1~2	1	1	○				
			1~2	1, 2	M423021~2	반주 1~2	1	0	○			
기악과 (오르간)	전필	1~2	1, 2	M422260	오르간전공실기	3	1	○				
	전선	1~2	1	M422270	오르간구조	2	2	○				1학기 개설(짝수년도)
		1~2	2	M422280	오르간즉흥연주	2	2	○				2학기 개설(짝수년도)
		1~2	1, 2	M424082~3	오르간연주법세미나 1~2	1	1	○				
		1~2	1, 2	M524032~3	서양음악사 1~2	2	2	○				3년과정 개설(합반운영)
		1~2	1, 2	M424102~3	통주저음연주법 1~2	2	2	○				
		1~2	1, 2	M423011~2	바로크건반악기 연주법 1~2	2	2	○				홀수년도 개설
		1~2	1, 2	M424091	오르간문헌세미나	2	2	○				짝수년도 개설
		1~2	1, 2	M423040	기악실기	1	1	○				피아노, 하프시코드
		1~2	1, 2	M423101~2	바로크실내악 1~2	1	1	○				
	1~2	1, 2	MM00181~2	바로크악기연주법 1~2	1	2	○				2011년 신설	
기악과 (하프시코드)	전필	1~2	1, 2	M422070	하프시코드전공실기	3	1	○				
	전선	1~2	1, 2	M424102~3	통주저음연주법 1~2	2	2	○				
		1~2	1	M424091	오르간문헌세미나	2	2	○				1학기 개설(짝수년도)
		1~2	2	M423051	하프시코드문헌세미나	2	2	○				2학기 개설(짝수년도)
		1~2	1, 2	M423011~2	바로크건반악기 연주법 1~2	2	2	○				홀수년도 개설
		1~2	1, 2	M423061~2	기악실기(오르간) 1~2	1	1	○				
		1~2	1, 2	M412280	오르간 즉흥연주	2	2	○				
		1~2	1, 2	M423071~2	하프시코드연주법세미나 1~2	1	1	○				

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
기악과 (하프시코드)	전선	1~2	1, 2	M423101~2	바로크실내악 1~2	1	1	○				
		1~2	1, 2	MM00181~2	바로크악기연주법 1~2	1	2	○				2011년 신설
기악과 (바이올린 비올라, 첼로, 더블 베이스, 하프)	전필	1~2	1, 2	M422080	바이올린전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422090	비올라전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422100	첼로전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422110	더블베이스전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422300	하프전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422010	오케스트라	2	4	○				
	전선	1~2	1, 2	M423090	현악양상블	2	2	○				
		1~2	1, 2	MM00661~2	오케스트라스터디	1	1	○				바이올린전공, 예술사합반 운영, 2017신설
기악과 (플루트 클라리넷, 베이스 클라리넷, 오보에, 바순, 유포니움, 트럼펫, 테너 트럼본, 베이스 트럼본, 호른, 튜바, 타악기)	전필	1~2	1, 2	M422140	플루트전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422150	클라리넷전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422160	베이스클라리넷전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422170	오보에전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422180	바순전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422190	유포니움전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422200	트럼펫전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422210	테너트럼본전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422220	베이스트럼본전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422230	호른전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422240	튜바전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422250	타악기전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422010	오케스트라	2	4	○				
		1~2	1, 2	M422020	관악합주	2	4	○				
기악과 (기타)	전필	1~2	1, 2	M422120	기타전공실기	3	1	○				타악기전공 제외/ 2005년 신입생부터 적용 4회
		1~2	1, 2	M422052~5	기타교수법 1~4	2	2	○				수업은 1~2만 있음
	전선	1~2	1, 2	M424122~3	기타문헌세미나 1~2	2	2	○				수업은 1~2만 있음
기악과 (색소폰)	전필	1~2	1, 2	M422130	색소폰전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M422020	관악합주	2	4	○				
		1~2	1, 2	M422290	고급관악워크샵	1	1	○				
기악과 (전체)	전선	1~2	1, 2	M524032~3	서양음악사 1~2	2	2	○				3년과정 개설 (합반운영)
		1~2	1, 2	M424072~3	20세기서양음악 1~2	2	2	○				
		1~2	1, 2	M412051~2	음악분석및해석 1~2	2	2	○				
		1~2	1, 2	M424132~3	논문 1~2	1	1	○				
		1~2	1, 2	M524052~3	실내악문헌세미나 1~2	2	2	○				건반제외
		1~2	1, 2	M424020	관현악문헌세미나	2	2	○				건반제외
		1~2	1, 2	M424030	실내악	1	1	○				오르간, 하프시코드 전공 제외
		1~2	1, 2	M423080	창작곡연주	1	0	○				

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고	
								비 개 방	원 내	타 원	타 교		
작곡과	전필	1	1, 2	MM00270	현대음악연주법연구	2	2	○	○				
		1~2	1, 2	M432030	작곡전공실기	2	1	○					
		1~2	1, 2	M432010	작곡세미나	2	2	○					
	전선	1~2	1, 2	M434042~3	20세기음악분석 1~2	2	2		○				
		1~2	1	M434050	조성음악분석	2	2	○					
		1~2	1	M434060	20세기서양음악사	2	2		○			2015 명칭변경 : 20세기음악사 → 20세기서양음악사	
		1~2	1	M434030	20세기관현악법연구	2	2	○					
		1~2	1	M434010	국악분석	2	2	○					
		1~2	1, 2	M434070	특강	2	2	○					
음악학과 (전체)	전선	1~2	1, 2	MM00571	음악학주제별연구	3	3	○				음악학전공 4학기수강가능	
		1~2	1, 2	MM00581	음악시주제별연구	3	3	○				음악사전공 4학기 수강가능	
		1~2	1, 2	MM00591	음악이론주제별연구	3	3	○				음악이론전공 4학기 수강가능	
		1~2	1, 2	M454060	개별연구	3	1	○					
음악학과 (음악학)	전필	1~2	1, 2	MM00541	음악학세미나	3	3	○					
		전선	1~2	1, 2	MM00551	음악사 세미나	3	3	○				
			1~2	1, 2	MM00561	음악이론세미나	3	3	○				
음악학과 (음악사)	전필	1~2	1, 2	MM00601	음악사세미나	3	3	○					
		전선	1~2	1, 2	MM00611	음악학세미나	3	3	○				
			1~2	1, 2	MM00621	음악이론세미나	3	3	○				
음악학과 (음악이론)	전필	1~2	1, 2	MM00631	음악이론세미나	3	3	○					
		전선	1~2	1, 2	MM00641	음악사세미나	3	3	○				
			1~2	1, 2	MM00651	음악학세미나	3	3	○				
전학과 (공통)	전선	1~2	1, 2	M512022~3	이태리어 1~2	2	2		○				
		1~2	1, 2	M512032~3	독일어 1~2	2	2		○				
		1~2	1, 2	M553010	신체훈련	2	2		○			2회 수강가능	
전학과 (공통)	일선	1~4	1	MM00350	음악교육론	2	2		○			2015신설	
		1~4	1	MM00360	음악교수학습 방법	2	2		○			문화예술교육사 음악분야 교수역량 2) 교과목	

3년 과정

3년 과정인 성악과·기악과·음악테크놀로지과에서는 전공분야의 실기부분을 집중적으로 심도있게 공부하며 곧바로 무대현장에 적응할 수 있는 전문실기 인력 배출을 목표로 교육한다. 전공분야에 따라 구체적인 학과목의 차이가 있기는 하지만 전반적으로 실기 위주의 과목이 주를 이룬다.

몇 예만 들어보면 오케스트라 전공의 학생은 오케스트라 연주와 실내악, 관현악 문헌 등을, 독주 전공의 학생은 전공실기, 리사이틀 등을 주요 교과목으로 학습한다. 3년 과정은 국내에서 처음 시도하는 것으로 일반 대학원에는 이에 해당하는 과정을 찾아볼 수 없다.

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
성악과 (공동)	전필	1~3	1, 2	M512022~3	이태리어 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M512032~3	독일어 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M512042~3	프랑스어 1~2	2	2	○				
	전선	1~3	1, 2	M512032~3	독일어 1~2	2	2	○				오페라과는 필수. 일반 전선으로 개설하여 대상학과에서 일반과목으로 개설
		1~3	1, 2	M512042~3	프랑스어 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M553020	오페라공연실습	1	0	○				외부연주에 해당(오페라성악 전공: 오페라주역 / 오라토리오 전공: 오라토리오솔리스트 / 음악코치전공: 오페라음악코치)
		1~3	1, 2	M553010	신체훈련	2	2	○				
성악과 (오페라성악)	전필	1~3	1, 2	M501010	오페라성악전공실기	3	1	○				
		1~3	1, 2	M414242~3	오페라대본분석 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M412062~3	오페라사밋문헌 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M514020	오페라코치	1	2	○				
		1~3	1, 2	M514010	오페라연기실습	1	2	○				
	전선	1~3	1, 2	M514030	오페라양상불	1	2	○				
		1~3	1, 2	M514041	예술가곡실습 1	1	2	○				독일
		1~3	1, 2	M514042	예술가곡실습 2	1	2	○				독일
		1~3	1	M514043	예술가곡실습 3	1	2	○				프랑스
		1~3	2	M514044	예술가곡실습 4	1	2	○				프랑스
		1~3	1	M514045	예술가곡실습 5	1	2	○				영미
		1~3	2	M514046	예술가곡실습 6	1	2	○				영미
성악과 (오페라연출)	전필	1~3	1, 2	M412062~3	오페라사밋문헌 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M414242~3	오페라대본분석 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M512210	무대연출법	2	1	○				
		1~3	1, 2	M512131~2	무대디자인 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M542041~2	무대사 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M542051~2	무대효과 1~2	2	2	○				
	전선	1~3	1, 2	M514180	오페라제작및기획	1	0	○				교내 및 외부 오페라 제작에 조연출 이상 참여시 학점인정

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
성악과 (음악코치)	전필	1~3	1, 2	M501030	오페라코치전공실기	3	1	○				
		1~3	1, 2	M412062~3	오페라사잇문헌 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M512092~3	발성이론및실기 1~2	1	2	○				
		1~3	1, 2	M512082~3	가곡사잇문헌 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M514150	오페라지휘법	2	2	○				
		1~3	1, 2	M542060	오페라코치실습	2	2	○				
		1~3	1, 2	MM00401~2	음악교수법 세미나 I~II	2	2	○				2015 신설
	전선	1~3	1, 2	M542020	총보독법	2	1	○				
		1~3	1, 2	M542030	합창지휘실습	1	2	○				2회까지
		1~3	1, 2	M514010	오페라연기실습	1	2	○				2회까지
		1~3	1, 2	M514041~6	예술가곡실습 1~6	1	2	○				오페라과 성악전공과 동일
성악과 (가곡 및 오라토리오)	전필	1~3	1, 2	M501040	가곡및오라토리오전공실기	3	1	○				
		1~3	1, 2	M562011~4	교회음악문헌 1~4	2	2	○				
		1~3	1, 2	M512082~3	가곡사잇문헌 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M514170	성악양상블	1	2	○				
		1~3	1, 2	M514130	가곡코치	1	1	○				
		1~3	1, 2	MM00411~2	한국가곡 연구 I~II	2	2	○				2015 신설
	전선	1~3	1, 2	M514041~6	예술가곡실습 1~6	1	2	○				오페라과 성악전공과 동일
기악과 (독주)	전필	1~3	1, 2	M501050	독주피아노전공실기	4	1	○				
				M501060	독주바이올린전공실기	4	1	○				
				M501070	독주첼로전공실기	4	1	○				
				MM00120	독주더블베이스전공실기	4	1	○				
		1~3	1, 2	M522020	리사이틀	3	0	○				
	전선	1~3	1, 2	M423090	현악 앙상블	2	2	○				바이올린, 첼로전공만 신청
					오케스트라스터디1~2	1	1	○				2017신설
				전문사 선택과목 중 자유선택								
기악과 (반주)	전필	1~3	1, 2	M501080	반주전공실기	2	2	○				
		1~3	1, 2	M522063~5	딕션 2~4	1	2	○				2(불어-63), 3(이태리-64), 4(독어-65)
		1~3	1, 2	M522071~6	반주문헌 1~6	2	2	○				
		1	1, 2	M512022~3	이태리어 1~2	2	2	○				
		2	1, 2	M512032~3	독일어 1~2	2	2	○				
		3	1, 2	M512042~3	프랑스어 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M522080	스튜디오반주	2	4	○				
		2~3	1, 2	M522020	리사이틀	1	0	○				4회까지

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
기악과 (반주)	전선	1~3	1, 2	M524010	성악실기	1	1	○				4회까지
		1~3	1, 2	M522110	실내악	1	1	○				
		1~3	1, 2	M542020	총보독법	2	1	○				
		1~3	1, 2	M524042~3	통주저음 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M524052~3	실내악문헌세미나 1~2	2	2	○				
기악과 (오케스트라)	전필	1~3	1, 2	M501090	오케스트라바이올린전공실기	2	1	○				2011년 신설
				M501100	오케스트라비올라전공실기	2	1	○				
				M501110	오케스트라첼로전공실기	2	1	○				
				M501120	오케스트라더블베이스 전공실기	2	1	○				
				M501130	오케스트라하프전공실기	2	1	○				
				M501140	오케스트라플루트전공실기	2	1	○				
				M501150	오케스트라오보에전공실기	2	1	○				
				M501250	오케스트라클라리넷전공실기	2	1	○				
				MM00170	오케스트라베이스클라리넷 전공실기	2	1	○				
				M501160	오케스트라바순전공실기	2	1	○				
				M501170	오케스트라호른전공실기	2	1	○				
				M501180	오케스트라트럼펫전공실기	2	1	○				
				M501190	오케스트라트럼본전공실기	2	1	○				
				M501200	오케스트라베이스트럼본 전공실기	2	1	○				
				M501210	오케스트라튜바전공실기	2	1	○				
				M501220	오케스트라타악기전공실기	2	1	○				
	전선	1~3	1, 2	M522100	합주	4	8	○				타악기전공 제외/ 2005년 신입생부터 적용
		1~3	1, 2	M522110	실내악	1	1	○				
		1~3	1, 2	M522150	고급관악워크샵	1	1	○				
		1~3	1, 2	M524062~3	악기론 1~2	1	2		○			
		1~3	1, 2	M524072~3	지휘법 1~2	2	2		○			
		1~3	1, 2	M524100	관현문헌세미나	2	2	○				
		1~3	1, 2	M524090	연주비평실습	1	2	○				
		1~3	1, 2	M523010	연주실습	1	2	○				
		1~3	1, 2	M423090	현악앙상블	2	2	○				현악앙상블은 바이올린, 비올라, 첼로, 더블베이스 전공만신청/ 오디션을 통해 선발함)

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
지휘과 (오케스트라 지휘)	전필	1~3	1, 2	M501230	오케스트라지휘전공실기	4	1	○				
		1~3	1, 2	M544020	오페라지도법	2	2	○				
		1~3	1, 2	M423040	기악실기	1	1	○				
		1~3	1, 2	M544010	관현악곡분석	3	3	○				
		1~3	1, 2	M544060	총보독법	2	1	○				
지휘과 (합창 지휘)	전필	1~3	1, 2	M501240	합창지휘전공실기	4	4	○				
		1~3	1, 2	M544060	총보독법	2	1	○				
		1~3	1, 2	M542030	합창지휘실습	1	2	○				
	전선	1~3	1, 2	MM00281	바로크합창의실제	1	1		○			2013년 신설
		1~3	1, 2	M544080	합창문헌세미나	2	2	○				
음악 테크놀로지과 (컴퓨터작곡)	전필	1~3	1, 2	M572010	컴퓨터음악작곡전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M572041~4	컴퓨터음악프로그래밍 1~4	3	3	○				
음악 테크놀로지과 (컴퓨터음악 이론)	전필	1~3	1, 2	M572030	컴퓨터음악이론전공실기	3	1	○				
		1~2	1, 2	M572041~4	컴퓨터음악프로그래밍 1~4	3	3	○				
음악 테크놀로지과 (컴퓨터 작곡, 컴퓨터 음악이론)	전선	1	1, 2	M572021~2	소리합성및프로세싱 1~2	3	3	○				이수변경 : 전필 → 전선
		2	2	M573050	디지털예술사	2	2	○				명칭변경 : 음악테크놀로지개론 → 디지털예술사 학년/학기변경: 1학년 1학기 → 2학년 2학기
		3	1, 2	M572051~2	주제별연구 1~2	2	2	○				학년 변경 : 2~3 → 3
		3	1	M573031	멀티미디어작법	3	3	○				명칭변경 : 멀티미디어작법1→ 멀티미디어작법 학기변경 : 1,2→1
		3	2	M573040	융합프로젝트	3	3	○				학년/학기 변경 : 2학년1학기 → 3학년2학기 / 2019 과목 명칭 변경(기존명칭 : 퍼포먼스 테크닉실습
		2~3	1, 2	M572023~26	소리합성및프로세싱 3~6	3	3	○				2015 신설
		2	1, 2	M463081~2	고급스튜디오테크닉 1~2	3	3	○				
		1	1	M573060	컴퓨터음악사	2	2	○				
		1~3	1, 2	M573070	고급공연실습	1	0	○				
		1~3	1, 2	M412051~2	음악분석및해석 1~2	2	2	○				2년 과정 개설 (합반운영)
전학과	전선	1~3	1, 2	M524032~3	서양음악사 1~2	2	2	○				
		1~3	1, 2	M503010	창작곡연주	1	0	○				
전학과	일선	1~4	1	MM00350	음악교육론	2	2	○				2015 신설
		1~4	1	MM00360	음악교수학습 방법	2	2	○				문화예술교육사 음악분야 교수역량 2) 교과목

성 악 과

성악과의 오페라코치 전공은 오페라를 전문적으로 지도하고 훈련시키는 코치 배출을 목적으로 한다. 피아노 연주 능력뿐만 아니라 서양음악사 및 음악이론, 외국어 능력 등이 요구된다. 오페라 연출 전공은 오페라 가수의 연기뿐 아니라 무대장치·조명·의상·무대효과 등 모든 음악 외적인 작업을 음악과 결부시켜 무대 위에 올려놓을 수 있는 연출가 양성을 목표로 하며, 오페라에 대한 깊은 지식과 연기, 연출 등의 능력이 요구된다.

<전공필수/전공선택>

- 전공실기(Applied Study) : 학기말 시험은 공개연주 형식으로 한다. 최종학기의 기말시험은 졸업연주를 하며 졸업연주의 평가는 급(S), 락(U)으로 한다.
- 오페라사 및 문헌(Opera History and Literature Study) : 각 시대별로 이어지는 오페라 역사의 문헌들을 통해 오페라 전문 가수로서의 능력을 키운다.
- 오페라 연기실습(Acting for Opera) : 직접 연극의 세계에 동참하고 연기를 해 봄으로서 여기서 얻는 체험을 자신의 음악세계에 반영할 수 있도록 해주기 위해 개설된 과목이다.
- 성악앙상블(Vocal Ensemble) : 음악을 만들어가는 전반적인 능력을 만들어가기 위해 마련된 과목이며 앙상블 팀을 구성하여 팀별로 수업하고 공개실연에 의해 성적을 평가한다.
- 오페라 코치(Opera Coaching) : 오페라 가수로서 필요한 음악성, 연기력 등 모든 부분을 전문 Coach에게 1 : 1로 레슨을 받는 과목이다.
- 발성이론 및 실기(Singing Technique and Theory) : 과학적이고 경험적인 접근을 통해 각 언어나 레퍼토리, 무대의 구조나 특성에 따라 요구되는 다양한 발성법을 연구하는 과목이다.
- 독일어(German) : 독일어는 음악을 전공하는 학도들에게 필수적인 언어로 이미 기초적인 독일어 능력을 갖춘 학생들을 위해 전문사로서의 심화된 독일어 능력을 발전시킬 수 있도록 만든 과목이다.

- 신체훈련(Physical Exercising) : 요가, 무용, 검술 등을 통하여, 정신과 육체의 이완을 훈련함으로써 연주자로서의 무대에서 가질 수 있는 긴장감을 완화해 줄 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.
- 오페라 대본분석(Opera Libreto Analysis) : 오페라의 대본을 심도있게 분석하여 음악에 적용하는 과목
- 오페라 지휘법(Opera Conducting) : 오페라 지휘에 관한 모든 테크닉과 지휘자로서의 소양을 기르는 과목
- 오페라 제작 및 기획(Opera Production Project) : 공연이 이루어지기까지 세부적인 제작과정 및 기획실습을 통하여 공연의 완성도를 높일 수 있는 교육을 한다.
- 무대 연출법(Stage Directing) : 오페라 연출 노트 및 액팅 성악가와 무대의 기술을 형상화하는 작업을 통하여 연출가로서의 능력을 키우는 과목이다.
- 무대 디자인(Scenic Design for Opera) : 무대의 시각적인 작업과 구조를 이해하고 실무대에 적용한다.
- 무대사(History of Stage) : 극장사와 복식사를 통해 극장에서의 실제적 접근 방법을 기른다.
- 무대효과(Special Studies in Stage Effect) : 조명에 의한 공간 연출 및 시각표현 능력을 기르고, 분장기술을 익힘으로써 총체적인 공연에 필요한 이해와 기술을 습득한다.
- 이탈리아(Italian) : 문법, 강독, 독해가 중심이 되어온 일반대학의 외국어 강좌의 틀을 벗어나 학생들에게 실질적으로 도움이 되는 회화중심의 강좌로 진행된다. 외국인 강사와 실용적이며 직접적인 대화를 통해 진행되는 생동감 넘치는 외국어 시간이다.
- 프랑스어(French) : 문법, 강독, 독해가 중심이 되어온 일반대학의 외국어 강좌의 틀을 벗어나 학생들에게 실질적으로 도움이 되는 회화중심의 강좌로 진행된다. 실용적이며 직접적인 대화를 통해 진행되는 생동감 넘치는 외국어 시간이다.
- 오페라 공연실습(Opera Performance) : 오페라 오라토리오 등 각 공연의 세부적 제작 과정과 준비 과정을 배우고 무대 공연을 통하여 현장실습의 기회와 경험을 갖게 하는 과목이다.

- 오페라 앙상블(Opera Ensemble) : 오페라 앙상블을 연마하기 위해 마련된 과목이며 합창과 달리 앙상블 팀을 구성하여 팀별로 수업하고 공개 실연에 의해 성적을 평가받는다.
- 교회음악문헌(Sacred Music Literature) : 바로크 시대부터 20세기에 이르기까지 종교 음악의 다양한 장르와 작품을 습득하여 성가음악의 문헌에 대한 전문적인 지식을 갖춘다.
- 성악앙상블(Vocal Ensemble) : 음악을 만들어가는 전반적인 능력을 만들어가기 위해 마련된 과목이며 앙상블팀을 구성하여 팀별로 수업하고 공개실연에 의해 성적을 평가한다.
- 가곡 코치(Lied Coaching) : 오라토리오와 가곡을 전문으로 하는 가수가 필요한 모든 부분을 전문 Coach에게 1 : 1로 레슨을 받는 과목이다.
- 가곡사 및 문헌(History and Literature of Lied) : 예술가곡의 역사와 문헌에 대한 깊이 있는 이해를 돕는 과목으로, 영미 가곡, 독일 가곡, 프랑스 가곡, 한국 가곡, 그 밖의 언어로 된 가곡들이 다루어진다.
- 예술가곡실습(Lied) : 각기 다른 언어에 따른 예술가곡을 연구하고 워크숍 공연을 통하여 다양한 레퍼토리를 익히는 과목이다.

기 악 과

기악과의 독주전공은 전문 독주자로서의 능력을 갖춘 학생을 선발하여 교육하고, 반주전공은 성악반주, 기악반주, 실내악 반주 분야에서의 연주능력을 갖춘 학생을 선발하여 교육한다.

<전공필수/전공선택>

- 전공실기(Applied Study) : 학기말 시험은 공개연주 형식으로 한다. 최종학기의 기말시험은 졸업연주를 하며 졸업연주의 평가는 급(S), 락(U)으로 한다.
- 실내악문헌세미나(Chamber Music Repertoire) : 다양한 실내악 문헌들에 대한 연구 및 실습을 통하여 양식사적 이해와 더불어 레퍼토리를 익힌다.
- 관현악문헌세미나(Seminar in Symphonic Literature) : 다양한 관현악 문헌들의 연구 및 실습을 통하여 관현악의 역사적 흐름과 레퍼토리를 익힌다.
- 음악분석 및 해석(Music Analysisic and Interpretatin) : 전문 연주가로서 음악의 양식 및 구조를 깊이 있게 다룸으로써 작품에 대한 분석적 이해가 어떻게 연주해석에 반영될 수 있는지를 공부한다.
- 현악앙상블(String Ensemble) : 현악앙상블을 통한 앙상블 연주 능력을 향상시키는 연습을 훈련한다.
- 오케스트라(Orchestra) : 음악을 만들어가는 전반적인 능력을 향상시키기 위해 마련된 오케스트라 수업이다.
- 실내악(Chamber Ensemble) : 음악을 만들어가는 전반적인 능력을 향상시키기 위하여 마련된 과목이며 실내악팀을 구성하여 팀별로 수업한다.
- 고급관악워크숍(Wind Workshop) : 연주발표를 통해 자신의 연주에 대한 평을 논하여 문제점들의 해결 을 모색하여 연주력을 객관적으로 평가받고 향상시킬 수 있는 과목이다.

- 관악 합주(Wind Ensemble) : 관악만으로 이루어진 합주를 통해 관악양상블 능력과 합주 능력을 향상시키기 위한 과목이다.
- 피아노 연주법 세미나(Seminar in Piano Performance) : 피아노 연주에 수반되는 기술적인 문제점과 문헌 속에 나타나는 해석상의 문제점들을 심도있게 연구하는 과목이다.
- 피아노 문헌 세미나(Seminar in Piano Literature) : 바로크에서 현대에 이르는 피아노 작품 전반에 대한 폭넓은 지식을 갖기 위한 과목으로서 덜 알려진 작품에 대한 연구도 병행한다.
- 서양음악사(History of Western Music) : 고대부터 현대에 이르는 서양음악사를 두 학기에 걸쳐 집중적으로 공부하며, 예술사과정에 배운 서양음악사를 다시 한 번 리뷰하는 과목이다.
- 20세기 서양음악(The 20th Century Western Music) : 시대적 상황에 따라서 변화되어온 작곡가들의 작품을 깊이 있게 공부하여 20세기 음악의 이해를 넓히는 과목이다.
- 오르간 연주법 세미나(Seminar in Organ Performance Practice) : 각 시대에 적합한 연주관습을 발견하기 위하여 먼저 그 시대의 오르간과 오르간 음악의 특징을 살펴보고, 이에 따른 연주법의 차이를 역사적인 자료들과 악보를 통해 실제로 습득한다.
- 바로크 건반악기 연주법(Performance Practice Baroque Keyboard Instrument) : 바로크 시대의 건반악기인 하프시코드, 클라비코드, 오르간을 중심으로 각 악기의 구조 및 특성과 함께 악기의 연주법을 직접 비교하면서 연구한다.
- 통주 저음 연주법(Figured Bass) : Figured Bass(숫자저음)이라고도 하는 이 과목은 바로크 음악의 핵심인 숫자저음을 실제 음악으로 옮기는 기술과 이론을 습득하는 과목이다.
- 디క్ష(Diction) : 이탈리아어, 독일어, 불어의 정확한 발음과 발성의 기초를 이해하여 성악가와의 교감을 증진하기 위한 과목이다.
- 반주문헌(Accompanying Literature) : 피아노 반주가 수반된 레퍼토리에 대한 해석력을 증진하기 위한 과목으로 여러 언어의 가곡, 오페라 그리고 기악 소나타와 협주곡 등을 다룬다.
- 스튜디오 반주(Studio Accompaniment) : 독창자 혹은 독주자와의 실제 작업을 통하여 반주자로서의 역량과 경험을 쌓기 위한 과목이다. 반주자는 정규 레슨 뿐 아니라 학기말 시험, 워크숍, 마스터 클래스 등에도 참가하게 된다.

- 리사이틀(Recital) : 무대에서의 경험을 통하여 완성도 있는 연주를 지향하기 위한 과목이다.
- 이탈리아, 독일어, 불어(Italy, German, French) : 성악곡의 해석과 연주에 있어 가장 중요한 요소인 가사를 이해하기 위한 과목이다.
- 기타문헌세미나(Seminar in Guitar Literature) : 학부 과목의 심화과정으로 기타 작품들을 시대와 작곡가별로 분류하여 연구하고 기타 곡에 대한 해석력을 기르기 위한 과목이다.
- 연주비평실습(Fundamental Practice in Music Criticism) : 연주의 내적 발전을 꾀하는 과목이다. 자신의 연주가 아닌 다른 연주들을 비교 분석하는 과정을 통해 자신의 연주를 향상시킬 수 있도록 연구하는 수업이다.
- 창작곡 연주(Performance of Contemporary Music) : 이 과목의 목적은 연주(혹은 연극원 연기과, 무용원 실기과 등 실기분야)를 전공하는 학생들로 하여금 우리학교와 관련되어 최근 창작된 음악 작품을 접하게 함으로서 현대음악의 최초 경향에 친숙해질 수 있도록 하고 초연되는 작품을 스스로 해석하는 능력을 기르는 한편 우리 학교의 음악 및 예술 창작에 활발한 시너지 효과를 일으키려는 데에 있다.
- 공연실습(Concert Practice) : 주자들의 연주활동을 무대 밖에서 객관적으로 바라보고 비평적으로 논의 할 수 있는 능력과 다양한 감상과 토론을 통해 연주자들 자신의 음악과 생각을 정리할 수 있는 계기를 만드는 수업이다.

음 악 학 과

<전공필수/전공선택>

- 주제별연구(Topics in Musicology) : 학기별로 음악학의 특정 주제를 설정하여 좁게 그러나 깊이 있게 연구하는 과목이다.
- 개별 연구(Individual Studies) : 전문사의 졸업 논문을 준비하는 과목이다.
- 음악학 세미나(Seminar in Musicology) : 음악학의 다양한 접근법을 훈련하고 연구에 적용하는 연습을 한다. 학기별로 특정 분야를 전문적으로 다룬다.
(예: 음악학방법론, 음악미학, 음악사회학, 종족음악학, 음악심리학, 대중음악론 등)
- 음악이론 세미나(Seminar in Music Theory) : 음악이론과 관련된 다양한 주제가 개론적으로 다루어진다. (예: 음악문법지도법, 쉐커분석, 음악이론사, 20세기음악 분석, 음악형식론 등)
- 음악사 세미나(Seminar in Music History) : 음악의 역사를 시대별로 또는 주제별로 다루어 음악 역사를 다양한 시각에서 고찰한다.
(예: 중세음악사, 르네상스음악사, 바로크음악사, 18세기 음악사, 19세기 음악사, 20세기 서양음악사, 20세기 한국양악사 등)

음 악 테 크 놀 러 지 과

<전공필수/전공선택>

- 컴퓨터음악작곡 전공실기(Computer Music Composition Applied Study) : 테크놀러지를 이용한 작품 제작을 지도 교수와 토론하며 완성해 나간다. 이에는 무용, 마임, 연극, 영상 등 타 장르와의 작업도 포함될 수 있으며 학기말에 발표회를 통해 평가한다.
- 소리 합성 및 프로세싱(Sound Synthesis Processing) : 여러 가지 소리 합성과 프로세싱(DSP)의 이론을 배우고, 작품에 응용하는 것을 목표로 하는 수업이다.
- 컴퓨터음악이론 전공실기(Computer Music Research Applied Study) : 컴퓨터 음악에 관련된 이론을 연구하고 이 연구를 바탕으로 실제적 개발을 목표로 하는 수업이다. 최종 결과는 논문, 하드웨어 개발, 혹은 소프트웨어 개발 등이 될 수 있다.
- 컴퓨터음악 프로그래밍(Computer Music Programming) : 알고리즘 작곡, 실시간 인터랙티브 연주 및 설치 등을 위해 필요한 이론과 기술을 배운다. 첫 두 학기는 기존의 소프트웨어를 중심, 후반 두 학기는 프로그래밍 언어를 중심으로 수업 한다.
- 주제별 연구(Computer Music Seminar) : 컴퓨터 음악에 대한 인문적 관심, 신기술에 대한 소개 등 경우에 따른 다양한 주제로 탄력 있게 진행한다. 강사는 강의 내용에 따라 선정한다.
- 멀티미디어 작법(Multimedia Production) : 무용, 연극, 영상, 문학, 게임, 가상현실 등의 첨단 미디어 및 테크놀러지와 소리 및 음악의 통합을 다양하게 실험하는 수업이다.
- 퍼포먼스 테크닉 실습(Practice in Performance Technique) : 연극이나 무용, 마임 등에 사용되는 realtime, interactive technique을 다룬다. 따라서 이 수업은 연극원, 무용원 전문사 학생의 수강도 가능하다.(음악원 전문사생의 경우 선결 과목으로 실시간 제어법)
- 음악테크놀로지 개론(Introduction to Music Technology) : 수학, 물리학, 과학, 기술 분야 등의 이론과 실제 중 음악테크놀러지의 기반이 되는 부분을 배운다.
- 컴퓨터 음악사(History of Computer Music) : 컴퓨터 음악의 역사를 1950년대를 시작으로 작품 감상위주로 배운다.

- 음향학(Acoustics) : 소리의 발생, 전달, 인식 등 소리에 대한 전반적 이론을 배운다.
- 고급 스튜디오 테크닉(Advanced Studio Technique) : 디지털 기기를 사용한 녹음과 편집, 마스터링 작업을 비롯 마이킹, 콘솔 제어 등을 배운다. 공연장에서의 실 연주 녹음 실습을 평가 대상 중 하나로 삼는다.
- 퍼포먼스 테크닉 실습(Practice in Performance Technique) : 연극이나 무용, 마임 등에 사용되는 실시간 인터랙티브 테크닉을 다룬다. 따라서 이 수업은 연극원, 무용원, 전문사 학생의 수강도 가능하다.
- 고급 공연실습(Concert Practice) : 컴퓨터음악 연주회와 관련된 작품발표와 기획 등에 참여하고 후에 참여 정도와 성과 등을 고려하여 학점을 주는 방식의 과목이다.

작곡과 / 지휘과

<전공필수/전공선택>

- 전공실기(Applied Study) : 학기말 시험은 제출 작품으로 평가한다. 최종학기의 기말시험은 졸업연주를 하며 졸업연주의 평가는 급(S), 락(U)으로 한다.
- 20세기 음악분석(Analysis of 20th-century Music) : 조성을 대신하여 새롭게 시도되는 다양한 음악어법으로 쓰여진 20세기 작품을 감상, 분석하고 직접 곡을 써보거나 연주해 봄으로써 현대 음악에 대한 이해력을 향상시킨다.
- 조성음악 분석(Analysis of Tonal Music) : 바로크로부터 후기 낭만음악에 이르기까지 조성에 기초한 제 음악들을 분석한다. 기능화성과 구조에 관한 이해를 높인다.
- 20세기 음악사(The 20th Century Western Music History) : 20세기 음악의 사조, 특성을 작품의 분석, 감상 또는 문헌등을 통해 연구한다.
- 20세기 관현악법 연구(20th-century orchestration) : 20세기 관현악곡에 쓰이는 악기들의 구조, 기법, 특성, 연주법등을 개별작품 및 문헌의 연구와 실습을 통하여 익힌다.
- 국악분석(Analysis of Korean Traditional Music) : 우리음악의 여러 요소들을 다양한 방법을 통해 분석해 봄으로써 국악의 특성을 규명하는 과목이다.
- 특강(Special Seminar) : 특정작곡가의 음악적 특성을 작품분석, 감상, 양식 연구를 통해 연구한다.
- 작곡세미나(Composition Seminar) : 자신의 논문과 작품을 발표하고 그에 대한 비판 및 토론을 세미나 형식으로 진행한다.
- 오페라 지도법(Methods of Opera Coaching) : 오페라총보를 피아노로 연주하며 성악 부분을 노래하는 기술을 습득하여 오페라에 대한 이해를 넓히는 과목이다.
- 관현악곡 분석(Analaysis of Symphonic Music) : 관현악 작품들을 시대와 작곡가별로 연구하여 해석력을 기르고 지휘자의 입장에서 직면하는 연주법상의 문제들을 다루는 과목이다.

- 총보독법(Score Reading) : 악곡의 총보를 피아노로 읽어내는 과정을 단계적으로 습득한다.
- 기악실기(Minor Instrument) : 작곡 및 지휘 전공학생들에게 좀 더 심도있는 기악실기능력을 길러주기 위해 개설된 교과목이다. 가능한 피아노를 선택하도록 권유된다.
- 지휘법(Conducting Technique) : 관현악 또는 합창단의 지휘에 필요한 기본적인 지휘 기술을 익히는 과목이다.
- 합창문헌 세미나(Seminar in Choral Literature) : 이 세미나는 합창 음악에 중점을 두고 시대별 음악의 특징이나 역사를 다루며 현 시대의 세계 지휘자들과 음악 분석 등을 연구 한다.

연극원

2년 과정

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
전체	공필	1	1	DM00220	극장실습	2	4	○				2017학년부터 적용.
연극학과 (연극학)	전필	1~2	1	D552010	논문작성법	3	3	○				
			1, 2	D552021~4	저널제작실습 1~4	1	3	○				반복수강과목(4회)
				D544111	드라마터지 1	3	3	○				1회필수(2회수강부터는 전선으로 이수)
				DM00020	비평워크숍	3	3	○				1회필수(2회수강부터는 전선으로 이수)
				D552051	연극의이론과비평세미나 1	3	3	○				1회필수(2회수강부터는 전선으로 이수)
				DM00300	희곡문학세미나	3	3	○				과목형태변경: 순차→일반
				D552061	한국연극사특수과제	3	3	○				1회필수(2회수강부터는 전선으로 이수)
		2	1, 2	DM00180	졸업논문	0	3	○				S/U, 분반과목
연극학과 (연극학)	전선	1~2	1	D544070	동양연극사특수과제	3	3	○				
				D544160	번역과각색	3	3	○				
			2	D544131	연극의이론과비평세미나 1	3	3	○				반복수강과목(2회)
				D544132	연극의이론과비평세미나 2	3	3	○				
				DM00310	희곡문학세미나	3	3	○				과목형태변경: 순차→단순
				D544082~5	한국공연예술연구 1~4	3	3	○				
			1, 2	D544100	비평워크숍	3	3	○				반복수강과목(3회), 명칭변경(→비평워크숍)
				D544112	드라마터지 2	3	3	○				
				D544113	드라마터지 3	3	3	○				
				D544121	연극사세미나 1	3	3	○				반복수강과목(2회)
				D544122	연극사세미나 2	3	3	○				
				D544140	한국연극사특수과제	3	3	○				
				D544090	주제별특강	3	3	○				반복수강과목(2회)
				D552111~6	한국의 문화와 예술 1~6	3	3	○				
				D543010	개별연구	1	1	○				
				D543020	개별연구	2	2	○				
				D543030	개별연구	3	3	○				

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
연극학과 (극장경영)	전필	1~2	1	B443640	연구방법론	3	3	○				
		2	1, 2	B442010	졸업논문	0	3	○				S/U, 예비심사 및 졸업심사 신청 필수
	전선	1~2	1	B443280	공연법규와저작권	3	3		○	○	○	
				B443150	공연단체경영	3	3		○	○	○	
				S413010	예술교육	3	3		○	○	○	
				B443290	홍보와커뮤니케이션	3	3		○	○	○	
				B443181	경영전략	3	3		○	○	○	
				B443010	문화정책	3	3		○	○	○	
				B443300	리더십	3	3		○	○	○	
				B443650	재무관리	3	3		○	○	○	
				B443250	무대운용	3	3		○	○	○	
			2	B443120	프로그램기획	3	3		○	○	○	
				B443100	공연장경영	3	3		○	○	○	
				B443220	공연마케팅	3	3		○	○	○	
				B443210	서비스마케팅	3	3		○	○	○	
				B443230	재원조성	3	3		○	○	○	
				B443260	예술시장의이해	3	3		○	○	○	평가유형변경 '이론(제외)→이론'(2019)
				B443270	문화이론	3	3		○	○	○	
				B443140	공연예술정보관리	3	3		○	○	○	
				B443130	국제교류와협력	3	3		○	○	○	
				B443160	공연예술산업과매체	3	3		○	○	○	
				B443240	기업과문화예술	3	3		○	○	○	
				B443310	문화경제학	3	3		○	○	○	
				B443191	문화산업	3	3		○	○	○	학기변경 : 1→2(2019년부터)
				BM00160	공연계약의 이해	3	3		○	○	○	
			1, 2	S412010	현장실습	3	3	○				수강신청 전 담당교수 면담 및 신청서 제출 필수
				B443041~2	개별연구 1~2	3	3	○				
				BM00171	연구세미나	3	3	○				형태변경(임의-일반), 평가유형변경 '이론 → 이론(제외)'
				B443081~2	사례연구 1~2	3	3	○				학기변경 : 2→1,2(2019년부터)
				DM00270	주제별특강	3	3		○	○	○	2019년 신설
극작과 (서사창작)	전필	1	1	D532101	픽션창작세미나	3	3	○				
			2	D532111	시창작세미나	3	3	○				
		2	1, 2	D532121~2	Thesis 창작워크숍 1~2	3	3	○				2회필수
		1~2	1,2	DM00130	사회학적상상력	3	3	○				2015 신설

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점시간		개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
극작과 (서사창작)	전선	1	1, 2	D533032~3	현대문학이론 1~2	3	3	○				인원제한
		2	2	D533131	인터뷰와집필	3	3	○				
		2	1, 2	D533141	졸업작품지도	0	1	○				수료생 S/U
		1~2	1	D533121	자료의수집과집필	3	3	○				
		2	2	D533131	인터뷰와집필	3	3	○				
		1~2	1, 2	S423010	주제별세미나	3	3	○				반복수강가능(4회), 인원제한
		1~2	1, 2	D204010	개별연구	1		○				재학 중 최대 3학점까지 이수 가능
		1~2	1, 2	D204020	개별연구	2		○				
		1~2	1, 2	D204030	개별연구	3		○				
		1~2	1, 2	DM00141~2	정신분석세미나 1~2	3	3					2015 신설
공통 (3년과정과 공동운영)	일선	1~3	1, 2	D512111~2	공연 1~2	3	0	○				반복수강과목(2회)
				D504012~3	연극사 1~2	3	3	○				반복수강과목(2회)
				D532030	모의제작	3	3	○				
				D534031~3	창작포럼 1~3	3	3	○				반복수강과목(3회)
				D533011~2	예술철학 1~2	3	3		○			반복수강과목(2회)
				D524031~2	연출가연구 1~2	3	3		○			반복수강과목(2회)
				D522012~3	연출세미나 1~2	3	3	○				반복수강과목(2회)
				D524021~6	주제별워크숍 1~6	3	3	○				반복수강과목(6회)
		2~3	1	DM00120	창작스튜디오	3	3	○				2015 신설, S/U
		2~3	1, 2	D503010	현장실습(인턴쉽)	3	0	○				수강신청 전 학과장 면담 및신청서제출필수
				D503080	현장실습(인턴쉽)	4	0	○				
				D503090	현장실습(인턴쉽)	5	0	○				
				D503100	현장실습(인턴쉽)	6	0	○				
전체	일선	1~2	1	DM00190	연극교육프로그램개발	2	2	○				문화예술교육사 2급 교과목 (연극분야), 2016년 신설
				DM00090	연극교육론	2	2	○				문화예술교육사 2급 교과목 (연극분야)
				DM00100	연극교수학습방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	2	○				문화예술교육사 2급 교과목 (연극분야)

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
전체	공필	1	1	DM00220	극장실습	2	4		○			2017년 신설. 2017학년부터 적용.
연기과 (연기)	전필	1	1	D512011	연기실습 I	3	6	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
				DM00161	호흡과발성 I	2	4	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
				DM00171	움직임 I	2	4	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
			2	D512012	연기실습 II	3	6	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
				DM00162	호흡과발성 II	2	4	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
				DM00172	움직임 II	2	4	○				2015년부터, 형태변경(임의→순차)
		2	1	DM00421	연기실습 III	3	6	○				명칭변경, 형태변경(임의→순차)
				DM00431	호흡과발성 III	2	4	○				명칭변경, 형태변경(임의→순차)
				D512033	움직임 3	2	4	○				학점변경(3→2), 시수변경(6→4)
			2	DM00152	연기실습 4	3	6	○				2015년부터, 형태변경(순차→임의)
				DM00162	호흡과발성 4	2	4	○				학점변경(3→2), 시수변경(6→4), 이수변경(전선→전필), 2014년부터
				D512034	움직임 4	2	4	○				학점변경(3→2), 시수변경(6→4), 이수변경(전선→전필), 2014년부터
		2	1, 2	D512040	연기세미나	3	3		○			
		2	1, 2	D512131~2	연구조사방법론 1~2	0	3	○				S/U, 형태변경(일반→임의), 횡수변경(1회→2회), 2016학년부터 적용(이전 학번은 1회 필수)
		2~3	1, 2	D512141	졸업공연 1	3	0	○				
				D512142	졸업공연 2	3	0	○				
		3	1, 2	D552120	졸업논문	0	2	○				S/U, 분반과목
	전선	1~3	1, 2	DM00441	주제별특강 1	2	3	○				형태변경(단순→임의), 2019~20 개편에 따른 재개설
				DM00321	주제별특강 2	2	3	○				
				DM00331	주제별특강 3	2	3	○				
				DM00341	주제별특강 4	2	3	○				
				DM00351	주제별특강 5	2	3	○				
				DM00361	주제별특강 6	2	3	○				
				DM00451	특수과제 1	2	3	○				형태변경(단순→임의), 2019~20 개편에 따른 재개설
				DM00371	특수과제 2	2	3	○				
				DM00381	특수과제 3	2	3	○				
				DM00391	특수과제 4	2	3	○				
				DM00401	특수과제 5	2	3	○				
				DM00411	특수과제 6	2	3	○				
				D514310	개별연구	1	1	○				재학 중 최대 3학점 이수가능
				D514320	개별연구	2	2	○				
				D514330	개별연구	3	3	○				
		3	1, 2	DM00030	보이스 세미나	3	3					2014년 신설

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고	
								비개방	원내	타원	타교		
연기과 (아동 청소년극)	전필	1	1	D512070	아동청소년연극연구	3	3	○				영문명 변경	
				D513011	아동청소년연극실습 1	3	6	○					
				D512081	즉흥극워크숍 1	3	4	○				시수변경(6→4)	
		2	1	DM00041	연극놀이 I	3	6					영문명 변경	
				DM00042	연극놀이 II	3	6					영문명 변경	
				D513012	아동청소년연극실습 2	3	6	○				학년, 학기변경(1학년 2학기→2학년 1학기)	
		2	2	D512101	주제별세미나 1	3	3	○				학기변경(2→1)	
				D512102	주제별세미나 2	3	3		○			학년 학기변경(3학년 1학기→2학년 2학기)	
				D512130	연구조사방법론	0	3	○				S/U	
		3	1, 2	D512121	졸업작품	0	2	○				영문명 변경, S/U, 분반과목	
				D552120	졸업논문	0	2	○				S/U, 분반과목	
	전선	1	1, 2	D514051~2	창조적움직임 1~2	3	4		○			반복수강과목(2회), 시수변경(6→4)	
				D512090	회극읽기및분석	3	3	○					
		1~3	1, 2	D513051~2	순회공연(아동청소년극) 1~2	3	6		○			반복수강과목(2회)	
		1~3	1, 2	DM00230	아동 청소년문학강독	0	2	○				반복수강과목(4회), 2017년 신설, 2017학년부터 적용	
		2	1	D514011	인형극워크숍 1	3	4		○			이수변경(전필→전선), 학년학기변경(1학년1학기→2학년1학기), 시수변경(6→4)	
		2	2	D512082	즉흥극워크숍 2	3	4		○			시수변경(6→4)	
				D513013	아동청소년연극실습 3	3	6		○			이수변경(전필→전선), 학기변경(1학기→2학기), 비개방→원내	
				D514031	연극지도실습 1	3	4	○				영문명 변경	
				D514012	인형극워크숍 2	3	4		○			학년변경(1학년→2학기), 학점변경(6→4)	
		2, 3	1, 2	DM00250	특수과제	2	3	○				과목형태변경으로 신설. 2018~2학기부터. 반복수강과목(6회)	
				D514310	개별연구	1	1	○				재학 중 최대 3학점 이수가능	
				D514320	개별연구	2	2	○					
				D514330	개별연구	3	3	○					
				D514032	연극지도실습 2	3	4	○				영문명 변경	
				DM00050	아동청소년연극 포럼	3	3	○				2013년 신설	
연출과	전필	1	1	D522032	연출실습 1	3	3			○			
				2	D522033	연출실습 2	3	3			○	○	
					D532060	창작포럼	3	3			○		
		1	1, 2	D512052	공연 1	3	3	○				2회 수강가능	
				D512053	공연 2	3	3	○					
		2	1	D522034	연출실습 3	3	3	○					

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
연출과	전필	2~3	1, 2	D522110	연출 I	3	3	○				S/U, 분반과목
		3	1, 2	D522120	연출 II	3	3	○				S/U, 분반과목
				D522130	연출 III	0	3	○				S/U, 분반과목
	전선	1~2	1, 2	D512011~2	연기실습 1~2	3	6		○			반복수강과목(2회), 수강 전 지도교수 면담
				D523041~6	무대디자인 1~6	3	3		○			반복수강과목(6회), 수강 전 무대미술과 학과장 면담
				D523051~6	조명디자인 1~6	3	3		○			반복수강과목(6회), 수강 전 <빛과 색> 선수과목으로 이수
				D544100	비평워크숍	3	3	○				
		1~2	2	D532091	희곡쓰기 1	4	4	○				*학점변경(3→4), 시간변경(3→4)
		1~3	1,2	DM00460	공연실습참가	1	0	○				2019년 신설. 반복수강과목(4회)
		1~3	1, 2	D523010	개별연구	1	1	○				반복수강과목, 재학 중 최대3회, 9학점까지 이수 가능
				D523020	개별연구	2	2	○				
				D523030	개별연구	3	3	○				
극작과 (극작)	전필	1	2	D532091	희곡쓰기 1	4	4	○				반복수강과목(5회), 4회 필수, 5회는 전선으로 이수
		2~3	1, 2	D532092	희곡쓰기 2	4	4	○				
		2~3	1, 2	D532093	희곡쓰기 3	4	4	○				
		3	1, 2	D532094	희곡쓰기 4	4	4	○				
		1~3	2	D532060	창작포럼	3	3		○			
		1	1	D532071	극작법세미나 1	3	3	○				반복수강과목(3회)
		2	2	D532072	극작법세미나 2	3	3	○				
		2~3	1, 2	D532073	극작법세미나 3	3	3	○				
	전선	1~3	1	D544160	번역과각색	3	3		○			
			2	D533021	희곡분석	3	3		○			
		2~3	1, 2	DM00260	개별연구	3	3	○				과목형태변경으로 신설. 2018~2학기부터
		3	1,2	D533141	졸업작품지도	0	2	○				S/U, 분반과목
		3	1, 2	D532095~6	희곡쓰기 5~6	4	4	○				
무대 미술과	전필	1~3	1	D554010	스튜디오A	3	3	○				2017학년부터 적용. 반복수강과목(3회) 이수구분변경(전선→전필), 각 스튜디오 1회 필수, 2회부터는 전선으로 이수, 학기변경(1,2학기→1학기)
				D554020	스튜디오B	3	3	○				
			2	D553080	스튜디오C	3	3	○				2017학년부터 적용. 반복수강과목(3회) 이수구분변경(전선→전필), 각 스튜디오 1회 필수, 2회부터는 전선으로 이수, 학기변경(1,2학기→2학기)
				D553040	스튜디오D	3	3	○				
		3	1, 2	D552140	포트폴리오제작	0	0	○				S/U, 분반과목
				DM00010	졸업논문	0	2	○				S/U, 분반과목

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
무대 미술과	전선	1~3	1	D552042	양식사연구 1	3	3		○			반복수강과목(2회)
			2	D552043	양식사연구 2	3	3		○			
		1~3	1, 2	D553050	스튜디오E	3	3	○				반복수강과목(6회)
				D553060	스튜디오F	3	3	○				반복수강과목(6회)
				D553010	개별연구	1	1	○				재학 중 최대 3학점 이수가능
				D553020	개별연구	2	2	○				
				D553030	개별연구	3	3	○				
				DM00281	스튜디오 제작실습 1	3	3	○				
공통	일선	1~3	1, 2	DM00291	스튜디오 제작실습 2	3	3	○				2019년 신설
				D512111~2	공연 1~2	3	0		○			반복수강과목(2회)
				D504012~3	연극사 1~2	3	3		○			반복수강과목(2회)
				D532030	모의제작	3	3		○			
				D534031~3	창작포럼 1~3	3	3		○			반복수강과목(3회)
				D533011~2	예술철학 1~2	3	3			○		반복수강과목(2회)
				D524031~2	연출가연구 1~2	3	3			○		반복수강과목(2회)
				D522012~3	연출세미나 1~2	3	3		○			반복수강과목(2회)
				D524021~6	주제별워크숍 1~6	3	3		○			반복수강과목(6회)
		2~3	1	DM00120	창작스튜디오	3	3		○			2015년 신설, SU, 반복수강과목(2회)
		2~3	1, 2	D503010	현장실습(인턴쉽)	3	0		○			수강신청 전 학과장 면담 및 신청서 제출 필수
				D503080	현장실습(인턴쉽)	4	0		○			
				D503090	현장실습(인턴쉽)	5	0		○			
				D503100	현장실습(인턴쉽)	6	0		○			
전체	일선	1~3	2	DM00190	연극교육프로그램개발	2	2		○			문화예술교육사 2급 교과목(연극분야), 2016년 신설
			1	DM00090	연극교육론	2	2		○			문화예술교육사 2급 교과목(연극분야)
				DM00100	연극교수학습방법	2	2		○			문화예술교육사 2급 교과목(연극분야)

예술전문사 수료연구생

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	평가 방법	비고
연기과(연기, 아칭)	전필	3	1, 2	D552120	졸업논문	0	2	S/U	
연기과(아칭)	전필	3	1, 2	D512121	졸업작품	0	2	S/U	
연출과	전필	3	1, 2	D522130	연출 III	0	1	S/U	
극작과(극작, 서사창작)	전선	3	1, 2	D533141	졸업작품지도	0	1	S/U	
연극학과(연극학)	전필	3	1, 2	DM00180	졸업논문	0	3	S/U	과목코드변경 2015시수변경(2→3)
연극학과(극장경영)	전필	2	1, 2	B442010	졸업논문	0	3	S/U	2017년부터 시수변경(1→3)
무대미술과	전필	3	1, 2	DM00010	졸업논문	0	2	S/U	
	전필	3	1, 2	D552140	포트폴리오제작	0	1	S/U	

연극학과

<연극학전공 전공필수>

- 논문작성법(Research in Theatre Art) : 학위논문을 준비하는데 필요한 연구, 조사 방법론을 배우고, 논문작성의 각 단계와 형식을 실습한다. 강의와 실습을 병행하여 실제로 논문작성 계획을 구체적으로 세우고 학술논문 준비를 보다 체계적으로 할 수 있도록 하는 것이 목표이다.
- 저널제작실습(Journal Workshop) : 정기적으로 발행하는 저널의 편집 및 제작에 직접 참여하면서 학술지를 비롯한 전문잡지를 만드는 과정을 배우고 실습한다.
- 드라마터지 1(Professional Dramaturgy I) : 상연을 위한 희곡 분석에서 시작하여 예술적, 학술적, 무대적으로 연출을 뒷받침해 줄 수 있는 연구, 작업과정. 나아가서는 공연 프로그램의 제작, 공연에 대한 저술에 이르기까지 드라마터그의 작업을 배우고 실습하며 전문 드라마터그가 되기 위한 과정을 준비하는 강좌이다.
- 비평 워크숍(Criticism Workshop) : 비평적인 글쓰기 실습. 신문, 잡지, 전문지, 학술지 등에 소개될 수 있는 다양한 형태의 비평방법론을 이해, 실습하고, 작업현장 참여를 통한 비평, 텍스트 중심의 비평, 국내외 비평가와 그들의 비평이론에 대한 검토를 매 학기 방향을 달리하여 연구, 실습한다.
- 연극의 이론과 비평세미나(Seminar in Dramatic Theory & Criticism) : 동, 서양의 주요 연극이론들을 학기 단위로 선택하여 보다 심층적으로 다루면서 희곡/공연의 형식, 공연의 미학, 학술적인 비평, 관련 저술에 대한 연구, 오늘의 시각에서의 재조명 등을 목적으로 한다.
- 희곡문학세미나(Seminar in Dramatic Literature) : 문학의 한 장르로서의 희곡의 특성과 시대에 따라 변화된 글쓰기 등을 분석하여 희곡에 대한 분석, 비평을 우선적으로 한다. 나아가서는 타 문학장르와의 변별성, 연계성을 검토하여 기존 번역희곡, 각색의 문제제에 이르기까지 폭넓은 극 텍스트에의 접근을 도모한다.
- 한국연극사 특수과제 1(Topics in History of Korean Theatre I) : 한국의 전통연희, 근대극 및 현대연극에 대한 연구를 과제로 삼는다. 개설되는 학기에 보다 폭넓고 깊이 있는 조사, 연구를 겸하여 한국연극을 정리, 연구하는 토대를 마련한다.

- 졸업논문(Thesis Tutorial) : 지도교수의 지도하에 논문을 어떻게 준비해야 할 것인지에 대한 기본적인 이해에서 출발하여, 관심 분야의 연구가치 검토, 자료조사의 과정, 목차설정, 글쓰기에 대한 검토 등의 필요한 절차를 거쳐, 전문사과정에서의 개별적인 연구를 정리하여 한 편의 학술적인 논문을 완성한다.

<연극학전공 전공선택>

- 동양연극사특수과제 1~2(Topics in History of Asian Theatre I~II) : 일본, 중국, 인도, 동남아시아 등지의 고유한 연극양식과 현대연극에서의 변화를 검토함으로써 연극학 연구의 지평을 넓힌다.
- 번역과 각색(Translation & Adaptation) : 드라마터그의 주요 작업 중 하나인 ‘번역과 각색’을 이론적으로 뿐만 아니라 워크숍을 통해 실제로 번역, 각색 작업을 해 봄으로써 공연에 구체적인 도움을 준다.
- 연극사세미나(Seminar in Theatre History) : 세계 연극사를 통해 현대 연극에 크게 기여한 시대의 조류들을 묶어, 당대의 희곡, 공연, 연극 이론, 사회, 역사 전반에 서로 맞물려 있는 경향들을 심도 있게 분석한다. 강의, 팀별 과제, 발표, 토론을 통하여 다각적으로 조명하여 연구로 이어질 수 있는 토대를 마련한다.
- 한국공연예술연구 1~4(Studies in Korean Performing Arts I~IV) : 구체적으로 현재 공연되고 있는 작품들을 둘러싸고 레퍼토리 선정 경위와 공연 파급효과, 작품 자체에 대한 연구, 공연을 위한 기획, 행정, 운영실태 등을 총체적으로 파악함으로써 한국공연예술의 제문제를 체계적으로 밝히고, 이를 추적하여 공연예술의 방향을 전망한다.
- 주제별특강(Selected Topics in Theatre History, Theory, & Literature) : 매 학기 연극예술의 주요 논점이나 현안, 한국연극의 과제, 폭넓게는 전문 연극인이 보다 깊이 있게 알아야 할 원론이나 인접학문들 중에 하나를 선택하여 본 과목에서 탄력 있게 다룬다.
- 한국의 문화와 예술 1~6(Seminar in Korean Culture & Arts I~VI) : 예술 창작인, 이론가로서 한국문화와 예술의 아이덴티티를 여러 가지 측면에서 검토, 연구하는 과정, 매 학기 이 분야의 전문가와 함께 강의, 조사 연구, 토론, 과제 정리 등을 통해 구체적인 앎과 체험을 키우고 향후 예술 행위의 토대로 삼을 수 있게 하는 과목이다.

<극장경영전공 전공필수>

- 연구방법론(Research Methods) : 연구과제를 수행하거나 논문을 쓸 때 필요한 여러 가지 연구방법들을 이해하고 실제 연구과제에 적용한다.
- 졸업논문(Graduation Thesis) : 연구주제를 승인 받은 후 논문심사를 통과하기까지 모든 과정을 지도교수를 비롯한 논문 심사위원들로부터 지도를 받는다.

<극장경영전공 전공선택>

- 공연법규와 저작권(Law & Performing Arts) : 공연예술의 기본법이라고 할 수 있는 저작권법에 관한 전반적인 이해를 제공하고, 저작권 관련 민사·형사 소송의 개요를 소개한 후, 음반, 영화, 공연, 방송 등 각 분야의 주요한 판례를 연구하며, 나머지 공연 관련 법규들을 개괄적으로 살핀다.
- 공연단체경영(Management of Performing Group) : 공연단체를 인력관리·조직·재정·기획의 사례를 통해 분석하고 경영실무능력을 키우도록 돕는다.
- 예술교육(Arts Education) : 국내외 예술교육 정책의 흐름, 예술교육프로그램의 이론 및 실제 등을 살펴봄으로써 예술교육에 대한 인식의 폭을 넓힌다.
- 홍보와 커뮤니케이션(Public Relations&Communication) : 기업체, 정부, 비영리조직, 문화예술기관 등 조직의 목적에 따른 PR활동들을 사례를 통해 고찰해보고, 홍보수행에 필요한 지식을 습득한다. 또한 홍보 캠페인을 직접 기획하여 폭넓고 다양한 PR에 대해 올바른 개념을 정립하도록 돕는다.
- 경영전략(Business Strategy) : 경영전략에 대한 이론과 사례를 학습하고 이를 통해 예술경영자로서 전략적으로 조직을 운영하는 역량을 개발한다.
- 문화정책(Culture Policies) : 문화정책의 이론과 사례들을 배우고 우리 사회에 필요한 문화정책을 기획하는 역량을 키우도록 돕는다.
- 리더십(Leadership) : 문화예술 분야에서 리더가 가져야 하는 태도와 자격을 공부하고 조직을 운영하는 연습을 하는 것이 목표이다. 리더쉽과 관련된 기본 이론에 대한 이해와 실제적 훈련을 한다.

- 재무관리(Financial Management for the Arts) : 예술경영과 관련된 모든 활동에 소요되는 예산의 편성에서부터 구체적인 운용과 결산까지의 재무관리 전반을 개별 사례들을 통해 연구하고 실습한다.
- 문화산업(Cultural Industry) : 문화산업의 심화된 이론과 사례 학습을 목표로 문화콘텐츠산업 각 분야의 특성과 동향을 학습한다.
- 무대운용(Stage Management) : 예술경영가로서 작품, 예술가, 스태프, 무대 모두를 파악하고 조율하는 역할을 충실히 수행할 수 있도록 무대운용에 필요한 기술적인 부분을 연구한다.
- 프로그램 기획(Program Planning) : 새로운 문화예술프로그램에 대한 기획을 할 수 있도록 지원한다. 기획을 구현하는 데 필요한 체계적인 방법론을 학습한다.
- 공연장 경영(Theatre Management) : 실제 공연장들에 대한 비교분석을 통해 문제점과 앞으로의 발전방향을 모색하고 공연장 경영 시스템을 학습하여 경영 실무 능력을 갖추도록 돕는다.
- 공연마케팅(Marketing the Performing Arts) : 공연과 관련된 마케팅 이론과 사례를 심화 학습한다.
- 서비스마케팅(Service Marketing) : 공연예술 전반을 물론 기타 서비스업과 다른 생산 활동까지 그 영역을 넓혀 다양한 마케팅 전략들과 그 실행 결과를 분석하고 종합한다.
- 자원조성(Fund Raising) : 국내외의 공연예술기관 및 단체의 자원조성 사례는 물론 사회 복지시설이나 학교법인의 사례까지 폭넓게 조사하고 분석한다. 이를 기반으로 새롭고 다양한 자원조성 전략을 수립하고 현장에 적용할 수 있도록 돕는다.
- 예술시장의 이해(Understanding Arts Market) : 예술시장에 대한 다양한 연구보고서를 습득하고 조사활동을 수행함으로써 예술시장에 대한 심화된 이해를 얻는다.
- 문화이론(Cultural Theories) : 이데올로기, 기호학, 권력, 젠더, 탈식민주의 등 문화이론의 기본 개념과 이론적 쟁점을 연구한다.
- 공연예술정보관리(Management Information System on Performing Arts) : 예술경영에 필요한 정보시스템에 대한 이론과 실재를 학습한다. 인터넷, 모바일 등 다양한 미디어를

통해 정보를 수집하고 분석하는 것은 물론 공연관객들에게 적절한 정보를 제공하는 방안을 연구한다.

- 국제교류와 협력(International Relations) : 세계 여러 나라의 예술가 및 예술단체를 폭넓게 효과적으로 섭외하고 그들과의 협력관계를 지속할 수 있는 방안을 연구한다.
- 공연예술산업과 매체(Performing Arts Industries & Media) : 문화산업과 공연예술을 접목시킴으로써 다양하고 창의적인 문화콘텐츠를 개발, 문화의 세기를 주도하는 공연예술 전문인력 양성에 기여하도록 돕는다.
- 기업과 문화예술(Relationship Between Corporations and Arts) : 기업직원들을 위한 문화예술프로그램, 문화예술을 통한 사회공헌 및 메세나 등 기업과 문화예술이 서로 도움을 주고받는 현상에 대한 이론 및 사례를 학습한다.
- 문화경제학(Cultural Economics) : 경제학의 기본 개념을 적용하여 문화산업을 분석하는 능력을 키운다. 수요와 공급, 시장, 수입과 비용, 가격전략, 정보경제학 등 경제학의 기본적 내용에서부터 문화상품론, 문화시장론, 문화산업론, 문화자본론, 문화투자론, 문화정책론 등에 이르는 문화경제학의 기본을 다룬다.
- 사례연구 1~2(Case Study I~II) : 예술경영 사례들을 공유하고 새로운 사례를 개발한다.
- 현장실습(Fieldwork) : 예술기관이나 단체, 또는 예술활동을 지원하는 공공기관이나 민간 재단, 제작사나 기획사 등에서 최소한 3개월 이상 임시직 또는 상근직으로 근무하고 그 결과를 평가 받는다.
- 개별연구 1~2(Tutorship I~II) : 한정된 교과목 안에서 다 충족시킬 수 없는 개인의 관심사나 연구목표 등을 반영하여 그에 맞는 주제를 정하고 지도교수이 개별지도를 통해 학습한다.

전 학 과

<일반선택>

- 현장실습(인턴십)(Internship) : 학과수업을 통해 취득한 이론과 실기를 실제 현장에 적응시키는 과정이다. 이 과정을 통해 이론과 실제 간의 차이를 실제로 인지하여 이에 대한 새로운 모색을 하도록 한다.
- 연극사 1~2(Theatre History) : 세계 연극사를 통해 현대 연극에 크게 기여한 시대의 조류들을 묶어, 당대의 희곡, 공연, 연극 이론, 사회, 역사 전반에 서로 맞물려 있는 경향들을 심도 있게 분석한다. 강의, 팀별과제, 발표, 토론을 통하여 전공별 다양한 관심 분야로부터 다각적으로 조명하여, 연구로 이어질 수 있는 토대를 마련한다.
- 공연 1~2(Production Practicum) : 각 학과에서 수업을 통해 취득한 개념과 방법을 실제 공연에 적용하게 함으로써 공연 프로덕션의 전 과정에 대한 이해와 체험을 하는 수업이다. 연출 및 각 분야의 모든 스텝들이 어떤 조율과 협동과정을 거쳐 관객과 만나게 되는지를 레퍼토리 공연을 적응하도록 하는 체험 중심의 교육이다.
- 모의제작(Production Planning) : 전 세계적으로 새로운 양식과 작품을 개발하려는 노력의 일환으로 이루어지고 있는 소위 ‘연극만들기(Theatre Making)’ 흐름에 동참하면서 극작, 연출 등 각 분야 전공생들의 합동 작업으로 공연제작의 수준을 향상시키고 새로운 공연 양식을 실험한다.
- 창작포럼(Creative Forum) : 한 학기동안 수강생들이 관심에 따라 특정한 주제를 선정한 후, 그 분야의 예술가를 초빙하여 강의와 토론을 병행하는 교과이다.
- 예술철학 1~2(Art Philosophy) : 어느 한 시대에 연루되어 있는 여러 예술들, 즉 건축, 조각, 회화, 음악, 문학, 연극 사이에는 일정한 양식적인 공시대가 존재한다는 전제 아래 특정한 예술 양식이 어떻게 발생되어 보편적인 예술 양식으로 발전, 쇠퇴하는가를 살펴봄으로써 예술의 생리를 넓은 역사적 통시대의 지평에서 터득할 수 있도록 한다.
- 연출가연구 1~2(Studies on Directors) : 현대 연극에 지대한 영향을 끼친 연출가들의 작업을 심층 연구하여 연출의 창작과정을 검토하는 과목이다. 예를 들어 줄리앙 벅의

<리빙 시어터>에서부터 <우스터 그룹>의 셀프 퍼포먼스까지, 뉴욕을 중심으로 벌어졌던 실험연극 실천가들을 비롯하여 현재 지구촌 곳곳에서 벌어지고 있는 다양한 실험연극 연출가들의 예술창작 환경과 그 실천과정을 살펴본다.

- 연출세미나(Seminar on Directing) : 연출의 창작과정에서 발생할 수 있는 여러 쟁점들을 토론하고 연출이 직면하는 과제에 대한 심도 있는 질문을 던지를 과목이다. 창작의 현장에 발생하는 문제, 다른 연극 예술가들과의 의사소통 문제 등을 다루며 연출 양식의 문제 또한 중요시 한다. 이 과정에서 실습을 함께 수행하여 무대형상화에 대한 체험을 도모한다. 세미나의 구체적인 주제는 수강 학생들의 수업 목표를 고려하여 결정한다.
- 주제별워크숍(Special Workshop Project) : 한국 연극 및 세계 연극에서의 중요한 쟁점을 집중 탐구하는 과목이다. 학기 마다 현실성이 있고 창작행위를 유발할 수 있는 다양한 주제를 정한다. 지금까지 <북한연극연구>, <멀티미디어 연출 환경>, <음악 작곡과 연출의 영역>, <실험극 워크숍>, <피나 바우쉬의 댄스 시어터> 등이 다루어졌다.

극 작 과

<전공필수>

- 희곡쓰기 1~4(Playwriting) : 극작의 과정을 토론하여 담당교수의 지도에 따라 희곡을 완성한다.
- 극작법세미나 1~3(Theory of Playwriting) : 극작의 이론적 측면을 연구하는 수업으로 주로 극작이론에 대한 원서강독과 토론이 병행된다. 극작법세미나 3은 새로운 희곡 형식의 실험을 통해 자기 형식을 찾고 세련하기 위한 과정

<전공선택>

- 번역과 각색(Translation & Adaptation) : 외국희곡이나 문학 작품의 정확한 이해와 이의 무대화, 공연화 연습을 통한 대사력 강화를 목적으로 하며, 연극학과와 <번역과 각색>과 연계하여 운영한다.
- 희곡분석(Play Analysis) : 명작 희곡의 분석과 이해를 통하여 다양한 형식과 구조, 주제를 섭렵하고 극작의 모델로 삼기 위한 과정
- 졸업작품지도(Thesis Tutorial) : 희곡쓰기의 최종과정으로서, 클리닉 개념을 도입하여 수업 내외에서 쓴 것 중 미완성 작품이나 미진한 작품을 수정, 완성

<전공필수>

- 포트폴리오제작(Thesis Production-Portfolio) : 재학 중 출력한 개인 자료 모음집과 졸업 작품 프로젝트에서 얻어진 결과물을 한데 모아 책자로 개인 프로파일을 제작, 제출한다.
- 졸업논문(Thesis Tutorial) : 지도교수의 지도하에 테마를 설정하고 연구 가치에 대한 검토와 자료 검색에 관한 안내, 목차 설정, 참고문헌과 내용 검토 등 논문 심사에 이르기까지의 전 과정을 교육하며 테마를 토대로 한 학술적인 접근과 더불어 인턴십 등 실제적인 현장 작업이 포함될 수도 있다.

<전공선택>

- 양식사연구(Art Critiques & Studies) : 문화 예술 일반에 걸친 양식적 전개과정을 시대별, 테마별로 조망함으로써 예술일반의 보편적인 표현이 어떻게 개체예술 간 영향과 성격을 주고받았는지를 이해하고, 이를 글쓰기 하는 연구 중심의 교과로, 때에 따라 세미나로 연결되기도 하고, 테마별 프로젝트의 일환으로 학술지의 근간이 될 수도 있다.
- 스튜디오(무대디자인)(Studio-Stage Design) : 공연이라는 프로젝트에 맞춘 실기 중심의 수업과 기말 세미나 프로젝트의 일환으로서 글쓰기 작업이 될 수도 있다. 이 과목은 졸업 논문의 테마를 설정하기 위한 과목으로서의 성격이 짙고, 학생이 진행하고 있는 프로젝트와 제2회망 전공의 성격에 따라 그 결과가 달라질 수 있다.
- 스튜디오(조명디자인)(Studio-Lighting Design) : 주로 스튜디오 체재 교육이며 빛을 이용한 입체적, 공간 연출적 해석이 큰 비중을 차지한다. 주어진 테마에 따라 이미지 만들기가 그 핵을 이루고 있으며, 그 표현은 주로 컴퓨터 제어에 의한 프로그래밍과 이를 구체화하기 위한 기술적인 부분의 활용, 즉 극장현장 및 스튜디오에서의 체험 중심의 실습과목이다.
- 스튜디오(의상디자인)(Studio-Costume Design) : 복식사와 제작이론을 통한 의상에 관한 사적 조망과 제작에 관한 폭넓은 이해와 가공 등을 배우고, 2차적으로는 의상전공자에게 있어 논문 테마를 구축하기 위해 인문적, 창조적, 학술적 접근으로 텍스트 분석을 하도록 하고 그 심화단계로서 실제 공연 등에 적용, 한 인물이 의상을 통하여 어떻게 새롭게 창조되는가를 실습하는 의상공방 중심 교육이다.

- 스튜디오(제작실습)(Stage Crafting) : 학부과정에서 무대제작실습 경험이 없는 학생들을 중심으로 무대제작에 필요한 다양한 기술 및 도구 사용법을 실습한다.
- 스튜디오 A, B, C, D, E, F(Studio) : 무대디자인, 조명디자인, 의상디자인 이외의 무대 미술 분야의 발전 및 환경변화를 교과과정에 반영하고, 점차 다양화되는 수강생들의 전공 분야에 대한 관심을 수용하기 위해 매 학기 특정한 주제를 선정, 그 분야의 예술가를 초빙하여 강의와 실습을 병행하는 교과과정으로 매 학기 주제와 수업 내용이 달라질 수 있다.

<전공필수>

- 연출실습 1, 2, 3(Directing Practicum) : <연출실습 1>은 공연전 과정(pre-production process)을 실행한다. 지도 교수의 안내에 따라 텍스트를 선택하며 연출의 공연개념을 정리하여 공연준비 대본을 만드는 과정을 다룬다. 텍스트 분석, 공연개념 설정, 작가연구, 공연양식 연구를 수행하며 공연의 제 요소를 조직하고 격려할 수 있는 설득력을 배양하는 데 목표를 둔다. <연출실습 2>는 <연출실습 1>에서 정리, 체득한 과정을 토대로 연극원 극작과 학생의 작품이나 창작희곡(new play)을 연출한다. 공연의 조직, 구체적인 연습방법, 연출일지 작성 등의 연출과정과 공연 후 정리에 이르기까지의 도큐멘테이션을 작성한다. 공연 후 평가과정을 통하여 개인적 수확목표를 달성하기 위한 구체적 안내를 받는다. <연출실습 3>은 희곡을 중심에 두는 공연을 연출하는 과목이다. 작가의 의도를 해석하고 전달함에 있어서 연기와 디자인 요소의 조화를 꾀하는 방법을 실천한다. 배우의 등장인물에 대한 접근에서 연기의 제 문제를 해결할 줄 알아야 하며, 디자인 과정에서 마스터 심볼을 공유하고 시청각적 요소들이 공연공간 속에서 구현되는 구체적인 방법을 다룬다.
- 공연(Production Practicum) : 연출과 신입생으로 연극원 레퍼토리 공연에서 교수 연출가 또는 외부 연출가의 조연출을 맡아 연출과정에 대한 체계적 안내를 받는다.
- 창작포럼(Creative Forum) : 다양한 주제에 대한 수업과제를 정한 다음(교재, 유인물, 비디오, 전시 또는 공연 등) 예술학교 각원 교수 및 외부 인사를 초청하여 창작의 발상을 이끌어 내기 위한 토론 수업으로 진행한다. 연출과, 극작과의 경우 전공필수로, 타전공과 및 타원에 일반선택 과목으로 개방한다. 매년 가을 학기에 개설하며 반복수강도 가능하다.
- 연출 I, II, III(Directing I, II, III) : <연출 I>은 연출이 중심이 되어 공연텍스트를 구성하고 연출하는 과목이다. 무용, 마임, 음악극, 영상 및 미술 등 다양한 장르와 연결되는 작품을 만들어 내거나 각색, 실험 등 새로운 연출의 영역에 대한 도전을 모색한다. <연출 II>는 2년 동안 연출실습 과목을 통해서 학습, 훈련된 과정을 토대로 공연에 책임을 지는 독립적 연출가로 개인적인 비전을 보여줄 수 있는 작품을 연출하는 과목이다. <연출 III>은 공연작가인 연출가로서 독창적인 비전을 보여주는 작품을 연출하는 과목이다. 전문사 과정을 마무리하는 작업임과 동시에 연극계로 진출하는 출발을 확인하는 작업과정이다. 연출 작품은 통시적으로 전 세대의 예술가들의 작업과 책임 있는 연관성을 가져야 하며, 동시대에 대한 예술가의 사명에 사회적 연대감을 담고 있어야 한다.

<연기과/연기전공>

- 연기실습 1~4(Acting 1~4) : 1, 2에서는 사실주의 연기를 중심으로 한 장면 발표를 통해 자유로운 감정표출법, 인물 구축 및 인물 창조, 작품 분석의 방법을 배우며, 3, 4에서는 다양한 스타일의 연기 형식을 실연함으로써 형식의 다양성에 대한 이해 및 연기력의 확대를 꾀한다.
- 호흡과 발성 1~4(Voice 1~4) : 1, 2에서는 링클이터, 베리, 맥켈리온의 발성법을 비교, 대조하고 실질적으로 적용하는 것을 통해 호흡, 발성, 언어적 감각, 실제 대사 전달에 이르기까지 목소리를 보다 폭넓고 유기적으로 구사하는 방법을 체득하여, 3, 4에서는 다양한 극중 인물에 적용하여 스타일 연기에 적합한 소리를 개발한다.
- 움직임 1~4(Movement 1~4) : 1, 2에서는 신체와 움직임에 대한 새로운 인식과 유연성, 에너지, 감각 등을 습득하기 위해 다양한 형태의 움직임, 예를 들어 신체마임, Movement Improvisation, Acrobatic, 고성오광대 탈춤 등을 연마하고, 3, 4에서는 한국 춤의 기본 훈련과 살풀이, 흥춤을 통해 한국적 정서의 맛, 멋, 흥을 경험하게 하여 무대 위에서의 창조적인 신체 표현에 자유롭게 활용하도록 한다.
- 연기세미나(Seminar in Acting) : 동, 서양 연기론에 대한 다양한 이론적 접근과 역사적, 문화적, 공연적, 미학적인 무대 위 연기 구조에 대한 인식, 그리고 한국적 연기 양식의 의미 모색과 발전에 대해 연구한다.
- 연구조사방법론(Research Methodology) : 졸업논문을 쓰기 위해 필요한 연구조사, 글쓰기, 참고문헌달기 등의 방법론을 익힌다.
- 주제별특강(Selected Topics) : 연기 이론 분야의 발전 및 환경변화를 반영하고, 점차 다양해지고 있는 수강생들의 관심을 수용할 수 있는 주제를 매 학기 선정, 그 분야의 예술가를 초빙하여 강의와 토론을 병행하는 교과로 학생들에게 기존의 실기 중심 교과과정과 연계한 균형 있는 배우 양성 교육이 이루어지도록 함.
- 특수과제(Special Topics) : 연기 분야의 발전 및 환경변화를 반영하고, 점차 심화되고 다양해지고 있는 수강생들의 관심을 수용할 수 있는 주제를 매 학기 선정, 그 주제에 해당하는 분야의 실기를 심도 있게 교육하여 보다 전문성을 갖춘 배우 양성 교육이 이루어지도록 함

■ 보이스세미나(Voice Seminar) : Voice 훈련에 관한 여러 가지 방법론을 연구하고, 동, 서양의 다양한 Voice Teaching에 대한 연구와 실습을 한다.

■ 텍스트분석(Text Analysis) : 다양한 형식의 희곡을 읽고 배우의 관점에서 분석하는 방법을 연구하고 실습한다.

<연기과/아동청소년극전공>

■ 아동청소년연극연구(Study of TYA) : 아동청소년 연극의 개념과 발달사에 대해 살펴본다. 개념정립을 위한 자료수집, 개념의 적용사례 및 비교분석을 통해 우리나라에 맞는 아동청소년 연극의 개념을 정립한다. 아동청소년을 위한 작품, 작가, 극단, 전문인 등을 중심으로 자료를 수집, 분석하여 아동청소년 연극의 역사를 새로운 관점에서 연구한다.

■ 아동청소년연극실습 1~3(TYA Practicum) : 연극놀이-연극의 연속성 개념(Play-Drama-Theatre)을 이해하고 학교현장, 공연장에서 실습중심으로 이를 적용한다. 이를 위해, story theatre, 그리고 Theatre for Young Audience를 학기별로 나누어 실습한다.

■ 연극놀이 1~2(Creative Drama) : 연극놀이-연극의 연속성 개념(Play-Drama-Theatre)을 이해하고 학교현장, 공연장 등 현장에 맞는 연극놀이 프로그램을 개발하고 실습한다. 2에서는 Process Drama를 중심으로 연구하고 실습한다.

■ 인형극워크숍(Puppetry Workshop) : 다양한 방법으로 인형극을 접하게 하여 인형극에 대한 흥미를 유발시키고 인형을 직접 제작하고, 극을 만들어 발표하는 것을 통해 인형극 창작 능력을 배양한다.

■ 즉흥극워크숍(Improvisation Workshop) : 아동청소년 전문 연극인 혹은 연극놀이 지도교사 양성을 위한 훈련과정이라는 측면에서 진행되는 워크숍으로, 심층적인 자기훈련 및 자유로움을 개발시키기 위한 즉흥적 연극놀이, 실제 아동청소년 연극지도, 연출, 연기에 필요한 방법과 기술, 자료를 개발한다.

■ 주제별세미나(Seminar in Selected Topics) : 연극과 교육, 초등학교 교실에서의 연극놀이, 실제 아동청소년 연극지도 등 현재와 미래를 향한 담론 혹은 주제를 가지고 교육, 연극 및 철학의 사상적 기반이 어떻게 연극교육과 만나고 연계성을 가질 수 있는가를 각계 전문가를 초청, 함께 연구한다.

- 연극지도실습(Teaching Drama in Classroom) : 학교 교육현장에서의 연극지도를 중심으로 한다. 연령별에 따른 체계적인 연극 지도방법을 통해 각 단계의 교육적 특성과 교육대상의 차별성을 인식하고 그에 맞는 연극 교육안을 계획하고 실행할 수 있도록 능력을 배양하는데 초점을 둔다.
- 졸업작품(Thesis Project) : 공연 혹은 프로젝트 중 선택하여 제작과정에 대한 분석 및 평가를 통해 급락을 결정한다.
- 창조적움직임(Creative Movement) : 신체마임, 아크로바틱, 가면연기, 광대연기 등을 통해 몸 에너지를 효과적으로 표현하는 능력을 기르고, 움직이고자 하는 본능을 이해하고 적용하는 법을 익힌다.
- 희곡읽기및분석(Analysis of Plays for Young Audience) : 관객의 연령층에 대한 분석과 희곡양식에 따른 분석을 통해 아동청소년 관점에서 한국 희곡 및 외국 희곡을 읽고, 등장인물, 주제, 사상, 연극형식 등에 대해 연구한다.
- 순회공연(아동청소년극)(Tour) : 아동청소년 교육현장에서 이루어지는 공연에 배우 혹은 스태프로 참여하면서 무대에서의 실제 체험을 습득한다.
- 특수과제(Special Topics) : 아동청소년연극의 완성도를 높이기 위해 도움이 될 수 있는 연극요소들을 매 학기 소주제로 정해 심화 학습한다.(예: 소리, 각색 등)
- 아동청소년연극포럼(Forum: Contemporary Debates in Theories and Practices of Drama/Theatre for the Young) : 세계아동청소년연극의 최근 이론 및 동향을 살펴봄으로써 우리나라 아동청소년연극의 올바른 방향과 목표를 설정하도록 하는 것을 목표로 한다. 대륙별로 구분하여 대표적인 나라들의 아동청소년연극의 실상을 시청각자료(사진, 슬라이드, 비디오 등)를 통해 파악케 하며 그와 관련된 문헌을 읽은 뒤 심층적인 토론을 갖는다.

영상원

41

2년 과정

교과목 일람표

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화 (연출)	전필	1	1	I432040	초급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
				I432030	연출 1	2	3		○ (타전공)			
			2	I432060	중급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
				I432101	연출 2	2	3		○ (타전공)			
		2	1	I432080	고급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
				I432102	연출 3	3	3	○				
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
				I432100	연출 4	2	3	○				
	전선	1		I433411	작가연구	2	3		○ (타전공)			
				IM00330	연기실습	2	3		○ (타전공)			
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3		○ (타전공)			
				IM00231	연출실무 1(촬영, 미술)	2	3		○ (타전공)			
			2	I433040	작품연구	2	3		○ (타전공)			
				IM00142	장편시나리오WS 2	2	3		○ (타전공)			
		2		IM00232	연출실무 2(기획, CG, 음향)	2	3		○ (타전공)			2017년 과목명 변경: (편집, 음향)→ (기획, CG, 음향)
			1	IM00240	장면연출	2	3		○ (타전공)			
				IM00250	스타일분석	2	3		○ (타전공)			
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3		○ (타전공)			
			2	IM00233	연출실무 3(편집, 음악)	2	3		○ (타전공)			2017년 과목명 변경: (음악, 기획, CG) →(편집, 음악)
				IM00190	작품분석	3	3		○ (타과)			

교육과정

예술전문사과정·영상원

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화 (연출)	전선	2	2	IM00220	연기연출	2	4		○ (타전공)			2017년 학기변경: 1학기→2학기 2015년 시수변경: 3→4
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3		○ (타전공)			
영화과 (촬영)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432110	촬영초급	3	3	○				
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432120	촬영중급	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432130	촬영고급 1	3	3	○				2019년 명칭변경 : 촬영고급→ 촬영고급 1 과목형태 변경 : 순차→입의
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	4	4	○				
				I433150	촬영고급 2	3	3	○				2019년 명칭변경 : 촬영WS→ 촬영고급 2 이수구분 변경 : 전선→전필 과목형태 변경 : 일반→입의 개방여부 변경 : 타전공→비개방
		전선	1	I433090	이미지훈련	2	3		○ (타전공)			
				I433100	디지털색보정	2	3		○ (타전공)			2015년 명칭변경: 영화현상→ 디지털색보정
				I433110	스테디캠WS	2	3		○ (타전공)			
			2	I433130	프로덕션디자인	2	3	○				
				I433150	촬영WS	3	3		○ (타전공)			
영화과 (편집)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432141	편집 1	3	3	○				
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432142	편집 2	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432143	편집 3	3	3	○				
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432144	편집 4	3	3	○				
		전선	1	I433191	종합편집 1	2	3		○ (타전공)			
				I433160	편집분석	2	3	○				
				I433181	영화음향기초/편집	3	3	○				
			2	I433192	종합편집 2	2	3		○ (타전공)			
				I433211	편집WS 1	3	3	○				
				I433430	편집미학	2	3					

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화과 (편집)	전선	2	1	I433221	디지털편집 1	2	3		○ (타전공)			
				I433212	편집WS 2	3	3	○				
		2		I433222	디지털편집 2	2	3		○ (타전공)			
영화과 (음향)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432151	영화음향기초/음향	3	3	○				
				I432170	대사편집	3	3	○				2017년 학기 변경: 2학기→1학기
				I432070	중급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
			2	I432191	음향효과편집 1	3	3	○				2017년 학년학기 변경: 2학년 1학기→1학년 2학기
				I432180	폴리	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432192	음향효과편집 2	3	3	○				2017년 학기 변경: 2학기→1학기
				I432201	믹싱 1	3	3	○				
				I432251	고급포스트프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
			2	I432202	믹싱 2	3	3	○				
		전선	1	I433240	동시녹음	3	3	○				
				I432210	사운드디자인	2	3	○				
			2	IM00460	음향장비	2	3	○				2017년 신설
				I433281	음향WS 1	2	3	○				
				I432160	음향공학	2	3					2017년 이수구분 변경: 전필→전선, 학년 변경: 1학년→2학년
				I433282	음향WS 2	2	3					
영화과 (극영화 시나리오)	전선	전필	1	I442010	인물과구성	3	3		○ (타전공)			
				I442031	시나리오워크샵 1	3	3	○				2017년 과목 형태 변경: 순차→일반
			2	I442032	시나리오워크샵 2	3	3	○				2017년 과목 형태 변경: 순차→일반
			2	I442033	시나리오워크샵 3	3	3	○				2017년 과목 형태 변경: 순차→일반
				I442034	시나리오워크샵 4	6	6	○				2017년 과목 형태 변경: 순차→일반
			전선	I442020	서사이론세미나	3	3		○ (타전공)			
			1	I444010	논픽션글쓰기	3	3		○ (타전공)			
				I442040	작가연구세미나	3	3	○				
				I444021	영상제작워크샵 1	3	3	○				
			2	I444050	드라마글쓰기	3	3		○ (타전공)			
				I442050	작품분석세미나	3	3		○ (타전공)			
				I444022	영상제작워크샵 2	3	3	○				
				I443011	각색실습	3	3	○				

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화과 (극영화 시나리오)	전선	2	2	I444060	영상물기획연습	3	3	○ (타전공)				
영화과 (기획)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				IM00180	영화프로듀싱입문	2	3	○				
			2	I432070	중급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경: 3→4
				I432261	영화프로듀싱실습 1	3	3	○ (타전공)				
		2	1	I432080	고급프로덕션WS	2	4					2017년 시수변경: 3→4
				I432262	영화프로듀싱실습 2	3	3	○ (타전공)				
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	2	4					2017년 시수변경: 3→4
				I432230	마케팅과배급	2	3	○ (타전공)				
	전선	1		IM00130	콘텐츠산업의이해	2	3	○				
				IM00201	국제영화산업의이해1 (영화제와영화마켓)	2	3	○ (타전공)				
				I433310	산업으로보는영화사	2	3	○ (타전공)				
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3	○ (타전공)				
				IM00202	국제영화산업의 이해 2 (영화정책)	2	3	○ (타전공)				
			2	IM00150	영화제작실무 1	3	3	○ (타전공)				
		2		IM00142	장편시나리오WS 2	2	3	○ (타전공)				
			1	IM00170	국제합작영화의 이해	2	3	○ (타전공)				
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3	○ (타전공)				
			2	I433380	독립영화기획제작배급	2	3	○ (타전공)				
영화과 (공통)	전선	1	1	I433441	국제공동제작워크샵 1	6	6	○				
				I433452	국제공동제작워크샵 2	3	3	○				
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6	○				2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3	○				2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6	○				2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3	○				2017년 신설

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화과 (공통)	전선	1	1	IM00121	마스터클래스 1	2	3		○			
				I430011	독립프로젝트 1	2	2	○				
				I430021	독립프로젝트 1	3	3	○				
				I430031	독립프로젝트 1	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
			2	I433451	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433442	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
		2	1	I430012	독립프로젝트 2	2	2	○				
				I430022	독립프로젝트 2	3	3	○				
				I430032	독립프로젝트 2	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
			2	IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
		2	1	I430041	현장실습 1	2	2	○				
				I430051	현장실습 1	3	3	○				
				I430061	현장실습 1	4	4	○				
				I433441	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433452	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				IM00260	독립프로젝트 3	2	2	○				
				IM00261	독립프로젝트 3	3	3	○				
				IM00262	독립프로젝트 3	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화과 (공통)	전선	2	2	IM00360	장편영화WS 1	3	3		○			2017년 신설
				IM00440	트랜스미디어WS 1	3	4		○			
				IM00122	마스터클래스 2	2	3		○			
				IM00270	독립프로젝트 4	2	2	○				
				IM00271	독립프로젝트 4	3	3	○				
				IM00272	독립프로젝트 4	4	4	○				
				I430042	현장실습 2	2	2	○				
				I430052	현장실습 2	3	3	○				
				I430062	현장실습 2	4	4	○				
				I433451	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433442	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				IM00370	장편영화WS 2	3	3		○			
				IM00450	트랜스미디어WS 2	3	4		○			2017년 신설
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
		수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○				s/u
방송 영상과	전필	1	1	I472011	다큐멘터리제작 WS I	3	3	○				2007년 신설(2010~2011 교과과정 수정 엑셀 상에는 폐지)
				I472021	다큐멘터리 입문	3	3		○			
				IM00550	다큐멘터리 콜로키움 1	2	3	○				2017년 신설(S/U) 2019년 학점 변경(0→2)
			2	I472012	다큐멘터리제작WS II	3	3	○				2017년 신설(S/U) 2019년 학점 변경(0→2)
				IM00560	다큐멘터리 콜로키움 2	2	3	○				
		1	1	I472031	마스터프로젝트 1	3	3	○				택1 학점변경(4→3), 시간변경(4→3) 학점 변경(6→5), 시간변경(6→5)
				I472042	마스터포스트프로덕션 2	5	5	○				
				IM00390	졸업작품 피칭	0	3	○				2013 신설
		2	2	I472031	마스터프로젝트 1	3	3	○				택1 학점 변경(4→3), 시간변경(4→3) 학점 변경(6→5), 시간변경(6→5) 학점 변경(6→5)
				I472042	마스터포스트프로덕션 2	5	5	○				
				IM00390	졸업작품 피칭	0	3					2013신설/SU
		수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○				S/U

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
방송영상과	전선	1	1	IM00060	다큐멘터리촬영	3	3		○			
				I473051	다큐멘터리구성실습	3	3		○			
				IM00210	다큐멘터리와저널리즘	3	3			○		개방여부(비개방→타원)
			2	IM00070	다큐멘터리편집	3	3		○			
				IM00380	다큐멘터리 사진과 이미지 실험WS	3	3	○				2013 신설
				IM00400	독립고급프로젝트	3	3	○				2013 신설
				I473061	다큐멘터리와문화이론	3	3		○			
		2	1	IM00760	디지털 제작 워크 플로우	3	3	○				2019년 신설
				I473091	다큐멘터리프로듀싱	3	3		○			
				I473101	다큐멘터리사운드	3	3		○			
				IM00081	다큐멘터리세미나 1	3	3	○				
			2	IM00400	독립고급프로젝트	3	3	○				2013 신설 2019년 1학년 1학기 개설 외 2학년 1학기에 추가로 개설
				I473140	현장실습	3	3	○				
				IM00082	다큐멘터리 세미나 2	3	3			○		개방여부(비개방→타원)
애니메이션과	전선	1	1	I452021	스토리보드WS	3	3	○				
				I453011	현대애니메이션분석1	3	3	○				2019년전선→전필과목변경 2019년과목번호수정: I→1
			2	IM00010	디지털페인팅	3	3	○				
				I453012	현대애니메이션분석2	3	3	○				2019년전선→전필과목변경 2019년과목번호수정: II→2
		2	1	I452051	프로덕션실습1	4	4	○				2019년 과목번호 수정: I→1
				I452061	애니메이션패키징1	3	3	○				2019년 과목번호 수정: I→1
			2	I452052	프로덕션실습2	4	4	○				2019년 과목번호 수정: II→2
				I452062	애니메이션패키징 2	3	3	○				2019년 과목번호 수정: II→2
		2	1	I453021	스토리텔링워크샵 1	3	3	○				2015년 명칭변경 : 애니메이션과글쓰기1→이미지와글쓰기1 2019년 명칭변경 : 이미지와글쓰기1→스토리텔링워크샵1
				I452011	애니메이션기획WS	3	3	○				학과장 승인시 개방 2019년 전필→전선 과목 변경
				I453031	사운드WS1	3	3	○				2019년 과목번호 수정: I→1
				IM00570	독립프로젝트 1	3	3	○				2017년 신설
			2	I453022	스토리텔링워크샵 2	3	3	○				2015년 명칭변경 : 애니메이션과글쓰기2→이미지와글쓰기2 2019년 명칭 변경 : 이미지와글쓰기2→스토리텔링워크샵2
				I452041	디지털편집	3	3	○				2019년 전필→전선 과목 변경
				I453032	사운드WS2	3	3	○				2019년 과목번호 수정 : II→2
				IM00580	독립프로젝트 2	3	3	○				2017년 신설

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
애니메이션과	전선	2	1	I453041	애니메이션디자인1	3	3	○				2019년 과목번호 수정: I → 1
				I453051	포트폴리오&프리젠테이션1	2	2	○				2019년 과목번호 수정: I → 1
				I453061	인턴쉽1	3	3	○				2019년 과목번호 수정: I → 1
				IM00590	독립프로젝트 3	3	3	○				2017년 신설
			2	I453042	애니메이션디자인2	3	3	○				2019년 과목번호 수정: II → 2
				I453052	포트폴리오&프리젠테이션2	2	2	○				2019년 과목번호 수정: II → 2
				I453062	인턴쉽2	3	3	○				2019년 과목번호 수정: II → 2
				IM00600	독립프로젝트 4	3	3	○				2017년 신설
		1~2	1	IM00770	한중일 언어와 문화 1	2	2	○				2019년 신설
			2	IM00780	한중일 언어와 문화 2	2	2	○				2019년 신설
	전필	수료	1,2	S492020	졸업작품연구	0	1	○				s/u
* 참고: 영상이론과 전문사는 전필중 최소 27학점 택 이수(2019학년부터 적용)												
영상이론과 (공통)	전선	전필	수료	1,2	S492030	졸업논문연구	0	1	○			s/u
		1~2	1	I462050	뉴미디어론	3	3	○				2018년 이수구분 변경: 영상문화이론 전공전필→전선(공통) 2018년 학점변경: 4학점→3학점
				I464080	이미지, 텍스트 사운드	4	4	○				한국영화연구대체
				I463030	디지털미디어워크샵	4	4	○				
				I464060	영화비평워크샵	4	4	○				일본영화연구대체
				I464020	포럼 워크샵	4	4	○				
				I462100	영상사회화세미나	4	4	○				중국영화연구 대체
				I462061	새로운 역사학으로서의 영화사 연구 1	3	3	○				2018년 이수구분 변경 : 전필(공통)→전선(공통)
				IM00790	영화의 정치학	3	3					2018년 신설
				I463020	정신분석과 영화	4	4	○				
			2	IM00410	영화적 스토리텔링과 뉴미디어	4	4	○				2018년 명칭변경 : 고전 스토리텔링, 뉴미디어→영화적스토리텔링과뉴미디어
				I462062	새로운 역사학으로서의 영화사 연구 2	3	3	○				2018년 이수구분 변경 : 전필(공통)→전선(공통)
영상이론과 (영화이론 및영화사)	전필	1~2	1	I462010	영화이론세미나	4	4	○				
				IM00610	이미지,아카이브,다큐멘터리	4	4	○				
				IM00620	영화/인지과학/철학1	4	4	○				
				I464152	문화이론세미나	4	4	○				
			2	IM00640	코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌시네마	4	4	○				
				IM00320	인터아시아영상문화연구	4	4	○				
		1,2		I464160	졸업논문세미나	3	3	○				

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영상이론과 (영화이론 및 영화사)	전선	1~2	1	I462031	동아시아 영화연구 1	4	4	○				2018년 이수구분 변경: 전필→전선
				I462090	영상문화연구	4	4	○				
			2	I462032	동아시아영화연구 2	4	4	○				
				IM00630	영화/인지과학/철학2	4	4	○				
				I462070	한국영화의 쟁점과 전망	4	4	○				2018년 이수구분 변경: 전필→전선
영상이론과 (한국 및 동아시아 영화연구)	전필	1~2	1	IM00610	이미지,아카이브,다큐멘터리	4	4	○				
				IM00620	영화/인지과학/철학1	4	4	○				
				I462031	동아시아 영화연구 1	4	4	○				
			2	IM00640	코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌시네마	4	4	○				
				I462070	한국영화의 쟁점과 전망	4	4	○				
				I462032	동아시아영화연구 2	4	4	○				
			1,2	I464160	졸업논문세미나	3	3	○				
	전선	1~2	1	I464152	문화이론세미나	4	4	○				2018년 이수구분 변경 : 전필→전선
				I462010	영화이론세미나	4	4	○				
			2	IM00320	인터아시아영상문화연구	4	4	○				2018년 이수구분 변경 : 전필→전선
				I462090	영상문화연구	4	4	○				
				IM00630	영화/인지과학/철학 2	4	4	○				
영상이론과 (영상문화 이론)	전필	1~2	1	IM00610	이미지,아카이브,다큐멘터리	4	4	○				
				IM00620	영화/인지과학/철학 1	4	4	○				
				I464152	문화이론세미나	4	4	○				
			2	IM00640	코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌시네마	4	4	○				
				IM00630	영화/인지과학/철학 2	4	4	○				2018학년 이수구분 변경: 전선→전필
				I462090	영상문화연구	4	4	○				
			1,2	I464160	졸업논문세미나	3	3	○				
	전선	1~2	1	I462010	영화이론세미나	4	4	○				
				I462031	동아시아영화연구 1	4	4	○				
			2	IM00320	인터아시아영상문화연구	4	4	○				2018학년 이수구분 변경: 전필→전선
				I462070	한국영화의 쟁점과 전망	4	4	○				2018학년 이수구분 변경: 전필→전선
				I462032	동아시아영화연구 2	4	4	○				

3년 과정

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고	
								비개방	완내	타원	타교		
영화과 (공통)	전필	1	1	IM00431	단편영화 WS I	3	4	○				2015년 과목형태 변경 : 임의→순차 2017년 시수변경 : 3→4	
				IM00291	영화연출 1	3	3	○				2015년 명칭변경 : 단편영화연출1→영화연출1 2015년 이수구분 변경 : 전선→전필	
				IM00311	영화기술 1	3	3	○				2015년 명칭변경 : 단편영화기술1→영화기술1 2015년 이수구분 변경 : 전선→전필	
		2	2	IM00432	단편영화 WS II	3	4	○				2015년 과목형태 변경 : 임의→순차 2017년 시수변경 : 3→4	
				IM00292	영화연출 2	3	3	○				2015년 명칭변경 : 단편영화연출2→영화연출2 2015년 이수구분 변경 : 전선→전필	
				IM00312	영화기술 2	3	3	○				2015년 명칭변경 : 단편영화기술2→영화기술2 2015년 이수구분 변경 : 전선→전필	
	전선	1	1	IM00650	영화언어분석	3	3	○				2017년 신설	
			2	IM00420	장편상업영화제작의 이해	3	3	○				2015년 신설, 2017년 부분개편(명칭변경)	
* 비고 : 영화과 예술전문사 2년과정의 1,2학년 기존 과목을, 영화과 예술전문사 3년 과정의 2,3 학년 과정으로 추가개설함.													
영화 (연출)	전필	1	1	I432040	초급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6	
				I432030	연출 1	2	3	○				(타전공)	
			2	2	I432060	중급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
					I432101	연출 2	2	3	○				(타전공)
		2	1	I432080	고급프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6	
				I432102	연출 3	3	3	○					
			2	2	I432251	고급포스트프로덕션WS	3	6	○				2017년 학점변경: 2→3, 시수변경: 3→6
					I432100	연출 4	2	3	○				
	전선	1	1	I433411	작가연구	2	3	○				(타전공)	
				IM00330	연기실습	2	3	○				(타전공)	
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3	○				(타전공)	
			2	2	IM00231	연출실무 1(촬영, 미술)	2	3	○				(타전공)
					I433040	작품연구	2	3	○				(타전공)
					IM00142	장편시나리오WS 2	2	3	○				(타전공)

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화 (연출)	전선	2	1	IM00232	연출실무 2(기획, CG, 음향)	2	3	○ (타전공)				2017년 과목명 변경: (편집, 음향)→ (기획, CG, 음향)
				IM00240	장면연출	2	3	○ (타전공)				
				IM00250	스타일분석	2	3	○ (타전공)				
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3	○ (타전공)				
		2	2	IM00233	연출실무 3(편집, 음악)	2	3	○ (타전공)				2017년 과목명 변경: (음악, 기획, CG) →(편집, 음악)
				IM00190	작품분석	3	3	○ (타과)				
				IM00220	연기연출	2	4	○ (타전공)				2017년 학기변경: 1학기-2학기 2015년 시수변경: 3-4
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3	○ (타전공)				
영화과 (촬영)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432110	촬영초급	3	3	○				
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432120	촬영중급	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432130	촬영고급 1	3	3	○				2019년 교과목명, 과목형태 변경
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	4	4	○				
				I433150	촬영고급 2	3	3	○				2019년 교과목명, 이수구분, 과목형태, 개방여부 변경
		전선	1	I433090	이미지훈련	2	3	○ (타전공)				
				I433100	디지털색보정	2	3	○ (타전공)				2015년 명칭변경: 영화원상→ 디지털색보정
				I433110	스테디캠WS	2	3	○ (타전공)				
		2	1	I433130	프로덕션디자인	2	3	○				
영화과 (편집)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432141	편집 1	3	3	○				
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432142	편집 2	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432143	편집 3	3	3	○				
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	3	4	○				2017년 시수변경: 3-4
				I432144	편집 4	3	3	○				
	전선	1	1	I433191	종합편집 1	2	3	○ (타전공)				
				I433160	편집분석	2	3	○				
				I433181	영화음향기초/편집	3	3	○				

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
영화과 (편집)	전선	1	2	I433192	종합편집 2	2	3		○ (타전공)			
				I433211	편집WS 1	3	3	○				
				I433430	편집미학	2	3					
		2	1	I433221	디지털편집 1	2	3		○ (타전공)			
				I433212	편집WS 2	3	3	○				
			2	I433222	디지털편집 2	2	3		○ (타전공)			
영화과 (음향)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경 : 3-4
				I432151	영화음향기초/음향	3	3	○				
				I432170	대사편집	3	3	○				2017년 학기 변경 : 2학기→1학기
			2	I432070	중급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경 : 3-4
				I432191	음향효과편집 1	3	3	○				2017년 학년학기 변경 : 2학년 1학기→1학년 2학기
				I432180	폴리	3	3	○				
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경 : 3-4
				I432192	음향효과편집 2	3	3	○				2017년 학기 변경 : 2학기→1학기
				I432201	믹싱 1	3	3	○				
			2	I432251	고급포스트프로덕션WS	2	4	○				2017년 시수변경 : 3-4
				I432202	믹싱 2	3	3	○				
		전선	1	I433240	동시녹음	3	3	○				
				I432210	사운드디자인	2	3	○				
				IM00460	음향장비	2	3	○				2017년 신설
			2	I433281	음향WS 1	2	3	○				
				I432160	음향공학	2	3					2017년 이수구분 변경 : 전필→전선, 학년 변경 : 1학년→2학년
				I433282	음향WS 2	2	3					
영화과 (극영화 시나리오)	전필	1	1	I442010	인물과구성	3	3		○ (타전공)			
				I442030	시나리오워크샵 1	3	3	○				2017년 과목 형태 변경 : 순차→일반
			2	IM00520	시나리오워크샵 2	3	3	○				2017년 과목 형태 변경 : 순차→일반
		2	1	IM00530	시나리오워크샵 3	3	3	○				2017년 과목 형태 변경 : 순차→일반
			2	IM00540	시나리오워크샵 4	6	6	○				2017년 과목 형태 변경 : 순차→일반
	전선	1	1	I442020	서사이론세미나	3	3		○ (타전공)			
			2	I444010	논픽션글쓰기	3	3		○ (타전공)			
				I442040	작가연구세미나	3	3	○				
				I444021	영상제작워크샵 1	3	3	○				

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	완내	타원	타교	
영화과 (공통)	전선	1	1	I433441	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433452	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				IM00121	마스터클래스 1	2	3		○			
				I430011	독립프로젝트 1	2	2	○				
				I430021	독립프로젝트 1	3	3	○				
				I430031	독립프로젝트 1	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
			2	I433451	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433442	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				I430012	독립프로젝트 2	2	2	○				
				I430022	독립프로젝트 2	3	3	○				
				I430032	독립프로젝트 2	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
		2	1	I430041	현장실습 1	2	2	○				
				I430051	현장실습 1	3	3	○				
				I430061	현장실습 1	4	4	○				
				I433441	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433452	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
				IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	완내	타원	타교	
영화과 (공동)	전선	2	1	IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				IM00260	독립프로젝트 3	2	2	○				
				IM00261	독립프로젝트 3	3	3	○				
				IM00262	독립프로젝트 3	4	4	○				
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
				IM00360	장편영화WS 1	3	3		○			
				IM00440	트랜스미디어WS 1	3	4		○			2017년 신설
			2	IM00122	마스터클래스 2	2	3		○			
				IM00270	독립프로젝트 4	2	2	○				
				IM00271	독립프로젝트 4	3	3	○				
				IM00272	독립프로젝트 4	4	4	○				
				I430042	현장실습 2	2	2	○				
				I430052	현장실습 2	3	3	○				
				I430062	현장실습 2	4	4	○				
				I433451	국제공동제작워크샵 1	6	6		○			
				I433442	국제공동제작워크샵 2	3	3		○			
				IM00480	국제공동제작워크샵 3	6	6		○			2017년 신설
				IM00490	국제공동제작워크샵 4	3	3		○			2017년 신설
			2	IM00500	국제공동제작워크샵 5	6	6		○			2017년 신설
				IM00510	국제공동제작워크샵 6	3	3		○			2017년 신설
				IM00370	장편영화WS 2	3	3		○			
				IM00450	트랜스미디어WS 2	3	4		○			2017년 신설
				IM00700	산학협력프로젝트 1	6	6		○			2019년 신설
				IM00710	산학협력프로젝트 2	3	3		○			2019년 신설
				IM00720	산학협력프로젝트 3	6	6		○			2019년 신설
				IM00730	산학협력프로젝트 4	3	3		○			2019년 신설
				IM00740	산학협력프로젝트 5	6	6		○			2019년 신설
				IM00750	산학협력프로젝트 6	3	3		○			2019년 신설
			수료 1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○				s/u
멀티 미디어 영상과	전필	1	1	I5A2021	그래픽스영상제작워크샵 1	2	3		○			택 2 (전필과목 4과목 중) 2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션 1→ 융합영상연구 1), 개방변경(비개방-타원), 학점변경(3→2)
				I5A2031	커머셜영상제작워크샵1	2	3		○			
				I5A3011	멀티미디어커뮤니케이션1	2	3	○				
				IM00680	융합영상연구 1	2	3			○		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고		
								비개방	원내	타원	타교			
멀티 미디어 영상과	전필	1	2	I5A2022	그래픽스영상제작워크샵2	2	3		○			택 2 (전필과목 4과목 중)	2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션 2→ 융합영상연구 2), 개방변경(비개방→타원), 학점변경(3→2)	
				I5A2032	커머셜영상제작워크샵2	2	3		○					
				I5A3012	멀티미디어커뮤니케이션2	2	3	○						
				IM00690	융합영상연구 2	2	3			○				
		2	1	I5A2023	그래픽스영상제작워크샵3	2	3	○				택 2 (전필과목 5개 중)		
				I5A2033	커머셜영상제작워크샵3	2	3		○					
				I542111	인터랙티브미디어 1	2	3	○						
				I542121	연구프로젝트 1	2	3	○						
				IM00660	융합영상연구 3	2	3			○				2017년 신설
			2	I5A2024	그래픽스영상제작워크샵4	2	3	○				택 2 (전필과목 5개 중)		
				I5A2034	커머셜영상제작워크샵4	2	3		○					
				I542112	인터랙티브미디어 2	2	3	○						
				I542122	연구프로젝트 2	2	3	○						
				IM00670	융합영상연구 4	2	3			○				2017년 신설
		3	1	I5A3061	논문.프로젝트1	3	3	○						
				I542191	논문.세미나 1	1	1	○						
			2	I5A3062	논문.프로젝트2	3	3	○						
				I542192	논문.세미나 2	1	1	○						
		수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○					S/U	
		전선	1	1	IM00041	인터랙티브사운드 1	3	3	○					2019년 명칭 변경 (인터 랙티브사운드&내러티브 워크샵 1 → 인터랙티브 사운드 1)
					I5A3031	발상과커뮤니케이션 1	2	3		○				
					IM00051	디지털미디어내러티브 워크샵 1	3	3	○					
					IM00021	산학협동프로젝트 1	2	2		○			영상원 공통수업	
				2	IM00042	인터랙티브사운드 2	3	3	○					2019년 명칭 변경 (인터 랙티브사운드&내러티브 워크샵 2 → 인터랙티브 사운드 2)
					I5A3032	발상과커뮤니케이션 2	2	3		○				
					IM00052	디지털미디어내러티브 워크샵 2	3	3	○					
IM00022	산학협동프로젝트 2				2	2		○			영상원 공통수업			
I5A3081	디지털특수효과촬영 1				2	3	○							
I5A3041	크리에이티브디렉팅 1				2	3	○							
2	1			IM00033	캡처영상스튜디오 1	3	3		○			2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션3→ 캡처영상스튜디오1), 개방변경(비개방→원내)		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
멀티 미디어 영상과	전선	2	1	IM00023	산학협동프로젝트 3	2	2		○			영상원 공통수업
				I542241	현장실습 1	2	3	○				
			2	I5A3082	디지털특수효과촬영 2	2	3	○				
				I5A3042	크리에이티브디렉팅 2	2	3	○				
				IM00034	캡쳐영상스튜디오 2	3	3		○			2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션4→ 캡쳐영상스튜디오2), 개방변경(비개방→원내)
				IM00024	산학협동프로젝트 4	2	2		○			영상원 공통수업
				I542241	현장실습 1	2	3	○				
				I542241	현장실습 1	2	3	○				
			3	IM00035	디지털아트영상1	3	3			○		2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션5→ 디지털아트영상1), 개방변경(비개방→타원)
				IM00025	산학협동프로젝트 5	2	2		○			영상원 공통수업
				I542241	현장실습 1	2	3	○				
				IM00036	디지털아트영상2	3	3			○		2017년 명칭변경(디지털 그래픽스프로덕션 6→ 디지털아트영상2), 개방변경(비개방→타원)
				IM00026	산학협동프로젝트 6	2	2		○			영상원 공통수업

영 화 과

2년 과정

<연출전공/전공필수>

- 초급프리덕션 WS(Primary Production WS) : 디지털 카메라로 15분 이내의 공동작품을 제작한다. 극영화 현장에서의 작업은 디지털 카메라로 이루어지는 바, 이에 따른 실전 경험과 훈련의 과정이다.
- 중급프리덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크샵에서 디지털 카메라로 개인단위 작품을 제작한다.
- 연출 1(Film Directing 1) : 극영화를 만드는데 있어서의 연출이라는 개념의 의미를 깨닫고 연기자, 카메라, 세트, 소품 등과 연출자와의 관계를 깨닫는다. 연출 전공자들에 필수적으로 요구되는 과정의 첫 단계이다.
- 고급프리덕션 WS(Advanced Production WS) : 디지털 카메라로 개인단위 작품을 제작한다. final review를 통해 제작, 진행한다.
- 연출 2(Film Directing 2) : 연출1의 목표를 좀 더 확장, 심화시키는 단계이다. 연출1의 단계가 기본 적인 연출의 개념과 적용에 주안점을 두었다면 이 단계에서는 구체적인 케이스 스터디를 도입하여 연출의 적용방식에 대한 중요성을 탐구한다.
- 고급포스트프리덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 고급프리덕션 WS를 통해 제작한 작품의 후반작업을 진행한다.
- 연출 3(Film Directing 3) : 연출 개념의 확장을 위한 다양한 시선과 구조 분석을 실습한다.
- 연출 4(Film Directing 4) : 시나리오 창작부터 프리프로덕션, 촬영, 후반 작업까지 단편 영화 제작의 전 과정을 직접 실습하고 공동작업의 경험을 공유하면서 함께 토론, 평가하는

과정을 통해 영화매체를 보다 깊이 이해하고 영화연출을 위한 실질적인 지식과 경험을 얻도록 한다.

<촬영전공 전공필수>

- 초급프리덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크샵에 촬영/조명 스텝으로 참여한다.
- 촬영초급(Cinematography Fundamentals) : 기본적인 촬영 메카니즘을 알고, 특히 촬영미학에 대해서 연구한다. 극장용 영화로서의 표현방법에 대한 연구 과제를 개발하여 심층연구 함으로써 전문가가 되기 위한 준비를 한다. 특히 실제 촬영 때와 스크린 상에서의 차이점에 대해서 집중 연구한다.
- 중급프리덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크샵에 촬영/조명 스텝으로 참여한다.
- 촬영중급(Intermediate Cinematography) : 촬영전공자를 위한 심화된 촬영의 요소들(구도와 앵글, 현상, 필터, 조명, 카메라워킹)들을 학생들이 촬영한 워크샵 작품 시사, 토론을 통해 분석하고 촬영상의 문제점 부분은 실습촬영을 통해서 해결방법을 찾는다. 이런 과정을 통해 촬영에 관한 전문지식과 응용력을 키워나가도록 한다. 또한 국내외 작품 중에서 영화 촬영면에서 평가받는 작품을 분석해서 다양한 내용에 알맞은 촬영설계를 할 수 있는 방법들을 배운다. 코닥 촬영 마스터 클래스 영상물을 가지고 같은 장면을 촬영감독에 따라 어떻게 다르게 해석해서 조명과 촬영면에서 어떤 변화를 주는지를 분석한다. 촬영조수 매뉴얼을 교재로 해서 촬영부원의 구성과 역할분담을 교대로 실습한다.
- 고급프리덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크샵에 촬영/조명 스텝으로 참여한다.
- 촬영고급 1(Advanced Cinematography 1) : 촬영전공자들이 촬영의 중요 요소를 사용하여 표현할 수 있는 시나리오를 개발하여 한편의 초단편영화를 만든다. 다양한 카메라워크, 실험적인 조명, 다양한 비주얼컨셉 등을 한편의 영화에서 구현해 봄으로써 앞으로 장편영화의 촬영 감독으로 비주얼 컨셉을 만드는 방법에 대해 연구한다.
- 촬영고급 2(Advanced Cinematography 2) : 그동안 연구한 과제의 정리단계로 부족한 부분에 대한 심층 분석을 통해서 연구 과제를 완성시킨다. 촬영감독으로서 시나리오에 대한 접근법을 각자 개발하고 다양한 촬영실험과 실습을 통해 그 표현방법에 대하여 심층 연구한다.

- 고급포스트프리덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 고급프리덕션 WS을 통해 제작된 작품의 후반작업에서 촬영/조명에 관련된 부분을 진행한다.

<편집전공 전공필수>

- 초급프리덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크샵에 편집 스텝으로 참여한다.
- 편집1(Editing 1) : 사후 편집뿐 아니라 콘티작업과 커버리지 등 프로덕션에서 요구되는 사전편집과 사전 시각화 등의 작업에도 참여하고 촬영 시 콘티 담당으로 참여하여 편집의 다양한 요소를 직접 체험하도록 한다. 디지털 편집 등 실제 작업환경에서 대두되는 편집과정과 문제점 등을 처리하는 것을 중요 목표로 한다.
- 중급프리덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크샵에 촬영/조명 스텝으로 참여한다.
- 편집 2(Editing 2) : 감독별 개성에 맞추는 기술을 개발하고 각종 문제에 대한 대안을 제시하며 토론을 통해 문제를 해결하는데 주안점을 둔다. 디지털 기술을 이용하여 감독 버전과 편집자 버전 등 여러 버전을 만들고 각 버전의 장점과 단점을 분석하는 과정도 중요한 공정의 하나이다.
- 고급프리덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크샵에 편집 스텝으로 참여한다.
- 편집 3~4(Editing 3, 4) : 연출자와의 사전대화를 통해 커버리지 확보와 아울러 편집자가 직접 작품 해설 등에 참여하는 과정을 겪음으로써 단순한 후반작업 멤버가 아니라 작품의 연결과 시각화에 동참하는 새로운 개념의 편집자적 위치를 시도하고 평가하는 과정을 거치도록 한다.
- 고급포스트프리덕션WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크샵에 편집 스텝으로 참여한다.

<음향전공 전공필수>

- 초급프리덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크샵에 음향 스텝으로 참여한다.

- 영화음향기초/음향(Film Sound Fundamentals for Sound Major) : 영화음향에 대한 기초이론 소개 및 귀를 훈련시키기 위한 청음, 작품에 대한 음향분석, 실제 음향작업 사례 등 영화음향에 대해 다양한 면들을 포괄적으로 접하게 하여 영화음향에 대한 전반적 이해와 관심을 도모한다.
- 중급프리덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크샵에 음향 스태프로 참여한다.
- 대사편집(Dialogue Editing) : 동시녹음과 ADR소스의 selecting/ cleaning/ matching/ editing/ permixing 등 대사편집기사로서 전문적인 작업테크닉을 배우고 다양한 실습을 통해 숙련도를 높인다. 또한 ADR시 마이크와 프리앰프의 선택, 마이킹방법, 배우 및 감독과의 커뮤니케이션 방식 등 다양한 측면을 다룸으로써 대사작업에 대한 기술적인 숙련도뿐만 아니라 대사의 선택, ADR시 배우와의 화학작용 등 포괄적 의미의 Dialog Editor로서의 자질을 갖추 수 있도록 한다.
- 폴리(Foley) : 영화음향효과의 중요한 부분을 차지하는 폴리 작업에 대한 심도있는 학습을 한다. 다양한 작품분석과 실제 Foley Artist의 실연을 통해 각종 폴리테크닉을 배우며 폴리 녹음 및 편집에 대한 학습을 병행한다.
- 고급프리덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크샵에 음향 스태프로 참여한다.
- 음향효과편집 1, 2(Sound Effect Editing 2) : 음향효과 라이브러리의 구축 및 활용, 음향효과 녹음 등 음향효과 소스에 대한 이해도를 높이고 그것을 활용하여 Hard FX/Ambience FX 등 영화에서 요구되는 다양한 음향효과편집 작업에 대한 실무적 작업능력을 키운다. 또한 다양한 영화의 내러티브분석을 통해 적절한 음향효과를 창의적으로 설계할 수 있도록 넓은 의미에서 사운드를 사고하는 법을 배운다.
- 믹싱1(Mixing 1) : 사운드 작업의 최종 단계인 믹싱의 이론, 기자재 소개 및 사용법 등 영화믹싱의 기초를 배우고 기술적인 부분뿐만 아니라 드라마의 흐름을 짚는 능력 등 작품 분석력을 높일 수 있도록 교육한다.
- 고급포스트프리덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크샵에 음향 스태프로 참여한다.
- 믹싱2(Mixing 2) : 믹싱 1에서 익힌 내용을 좀 더 높은 수준으로 심화시키며 5.1ch 등 고급 포맷의 믹싱까지를 포함시킨다.

<극영화시나리오전공 전공필수>

■ 인물과 구성(Character and Composition) : 시나리오 창작의 기본기를 점검하는 과정. 인물의 형상화와 이야기 구성에 필수적인 원칙과 개념적 도구들을 이해함으로써 각자의 개성에 맞는 창작 방법론의 기초를 세움을 목표로 교재 강독, 사례연구, 시나리오 집필 및 영상물 제작 경험의 공유를 위한 발표와 토론을 진행한다. 아이디어의 창출, 자료 조사와 면접, 시간과 공간의 탐구, 시나리오의 양식 습득과 개발, 집필 방식의 실제, 고쳐 쓰기의 과정, 영화산업에서의 시나리오의 위상 또한 연구한다. 강의 주제로는 시나리오의 개념과 정의, 시나리오 쓰기의 실제, 시나리오의 포맷, 구조중심 시나리오 쓰기, 인물 중심 시나리오 쓰기, 대안적 시나리오 쓰기, 도구적 개념들, 고쳐쓰기, 시나리오의 정치경제학 등이 포함될 수 있다.

■ 시나리오 WS 1(Screenplay WS 1) : 시나리오 창작 실습 과정의 첫 번째 강의. 같은 학기에 진행되는 <인물과 구성>이 창작의 기본기를 쌓기 위한 원칙과 개념을 이해하는 과정이라면, <시나리오 워크숍 1>은 그러한 원칙과 개념을 실기에 적용하는 과정이라 할 수 있다. 장편 시나리오 집필을 전제로 하지만, 한 학기 과정의 결과물로서 반드시 완성된 시나리오를 탈고 함을 목표로 삼지는 않는다. 영화 산업 현장에서 필요로 하는 보편서오가 완성도를 지닌 시나리오를 집필하기 위한 토대를 마련하는 첫 번째 과정이다. 창작자의 예술적 성향과 장점을 발견하고 확보하기 위한 실험적이고 ‘도전적인’시나리오 작업을 체험하고 과정을 워크숍 참여 인원들이 공유함이 주요한 목표.

■ 시나리오 WS 2(Screenplay WS 2) : 시나리오 창작 실습과정의 두 번째 강의이며 <시나리오 워크숍 1>의 연장 또는 반복 훈련. 이 강의에서는 1년 과정의 결과물로서 한편의 장편 극영화 시나리오를 탈고함을 원칙적으로 목표로 삼는다. 최종 결과물로서의 시나리오에서 실험성이 완전히 배제되지는 않지만, 제작 스텝과의 커뮤니케이션 과정에서는 ‘작업 제안서’의 기능을 수행할 수 있어야 하며, 내용과 형식에서 작가가 소통하고자 하는 관객 집단이 이해하고 수용할 수 있는 범위를 벗어나지 않아야 한다. 따라서 현실 작업 조건이 요구하는 보편성과 완성도를 추구하되, 동시에 <시나리오 워크숍 1>이 강조하는 ‘도전적인’ 면을 포기하지 않는 시나리오를 완결함을 목표로 한다. 이러한 과제에 집중하면서, 각자가 자신의 시나리오를 발전시켜 나가는 과정을 워크숍 참여 인원이 공유할 수 있도록 한다.

■ 시나리오 WS 3(Screenplay WS 3) : 시나리오 창작 실습 과정의 세 번째 강의이며, 졸업작품의 완성을 위한 과정이면서 ‘현장체험’에 준하는 집중적이고 밀도 있는 시나리오 집필 체험을 지향한다. 실제 전문 작가의 입장에서 영화산업 시스템 내에서 프로듀서, 감독, 그 밖의 관련 인원들과 의견을 교환하고 작업 조건을 점검하며 시나리오를 집필하는 작업에

최대한 접근한 환경을 설정하고 워크샵을 수행한다. 아이템 개발, 시나리오 발전, 자료 조사, 인터뷰와 헌팅, 초고쓰기와 고쳐쓰기, 시나리오 회의, 피치 등의 과정에서 적극적으로 작가의 역할을 수행한다. 교수의 승인이 있을 경우 실제 영화화가 추진 중인 프로젝트에 작가로서 참여하면서 동일한 프로젝트의 결과물을 워크샵 실습 작품으로 인정받을 수도 있다.

- 시나리오 WS 4(Screenplay WS 4) : 시나리오 창작 실습 과정의 네 번째이며 최종단계. <시나리오 워크샵 3>의 연장으로서 기본적으로 같은 포맷으로 진행된다. 이 강의의 결과물로서 장편 극영화 시나리오인 졸업 작품을 완성하거나, 영화화 추진 중인 프로젝트의 촬영 대본에 준하는 초고 완결을 목표로 한다. 또한 이러한 일련의 실습 체험을 바탕으로 독립영화에서 주류 상업 영화에 이르기까지 한국 영화 현장의 다양한 작업 사례들과 작업 시스템 분석을 통해 영화제작 과정에서 시나리오의 역할과 기능을 성찰할 수 있는 주체적인 관점을 정립하고자 노력한다. 최종 결과물은 졸업 작품 시나리오로서 인정받을 수 있다.

<기획전공 전공필수>

- 초급프리덕션WS(Primary Production WS) : 해당 워크샵에 프로듀서로 참여한다.
- 영화프로듀싱입문(Introduction of film producing) : 프로듀서의 개념과 역할에 대해 학습한다. 제작과정은 물론 제작전후의 기획, 투자, 마케팅, 배급, 해외세일, 부가시장 등 장편영화 제작과정에서 프로듀서의 역할을 이해한다.
- 중급프리덕션WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크샵에 프로듀서로 참여한다.
- 마케팅과 배급(Marketing and Distribution) : 사전 마케팅에서부터 완성된 작품을 다단계 윈도우 효과 창출을 위해 각종 매체를 이용하여 홍보하고 다양한 소구대상을 대상으로 판매하는 기법을 연구하며 한국영화의 유통 배급 구조를 분석, 다양한 성공 사례들을 비교하는 과목이다.
- 고급프리덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크샵에 프로듀서로 참여한다.
- 고급포스트프리덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크샵에 프로듀서로 참여한다.
- 영화프로듀싱실습 1, 2(Film Planning Internship 1, 2) : 영화제작과 관련하여 실제적인 내용을 학습하는 것을 목표로 한다. 수강자는 제작사의 일조직원의 입장을 체험한다. 케이스

스터디를 통해 아직 개봉되지 않은 영화의 시나리오와 개봉을 앞 둔 영화를 분석한다. 또한 기성 감독, 작가, 스태프들을 직접 면담한다.

<공통선택>

- 마스터클래스 1, 2(Master Class 1, 2) : 전문사 과정의 각 제작 전공자(연출, 촬영, 음향, 편집)들이 전임교수나 외부 초빙 강사(감독)의 연출, 지도 아래 각 스텝으로 소속되어 전공별 체험, 심화학습 할 수 있게 한다. 실질적으로 단편영화를 제작하되 교수(혹은 감독)가 각 전공 파트 학생들을 리드하는 방식으로 학생들을 지도한다.
- 국제공동제작워크숍 1, 2, 3, 4, 5, 6(1~2학년)(International Joint Production Workshop 1, 2, 3, 4, 5, 6) : 문화, 인종, 역사의 유사한 전통을 공유한 아시아는 최근 급속히 아시아 블록화를 지향하고 있다. 동아시아 국가들은 국경과 문화의 차이를 넘어, 공동 투자, 해외 로케이션 등 다양한 방식으로 PAN-ASIA 영화 시장의 꿈을 이루기 위해 국가 간의 공동제작을 시도하고 있다. 본교 영상원과 중국 북경영화학교 학생들 간의 국제 공동제작 워크숍은 국가 간 합작영화제작 방식을 미리 경험토록 함을 근간으로 한다. 즉, 양국의 언어, 문화, 지역, 이념의 차이를 넘어서는 아시아 영화시장의 영화 인력이 될 수 있는 초석을 다지는데 목적을 둔 것이다. 아시아의 동세대 젊은 영화학도들이 함께 고민하면서 자신들이 추구하는 작품들의 또 다른 가능성을 모색하게 함으로써, 가까운 미래에 더 확장되고 가까워진 PAN-ASIA 영화시장의 주인공이 됨을 기대하는 것이다.
- 독립프로젝트 1, 2, 3, 4(Independent Project 1, 2, 3, 4) : 교수와 협의하여 테마를 선정하고, 독립적으로 연구 결과 또는 제작물을 완성한다. 이 과정은 수업을 통한 WS과정이 아니라, 전적으로 본인의 희망에 따라 독립적으로 작업하는 것을 의미하며, 담당교수는 학생과의 상담을 통하여 프로그램의 전반적인 진행과정을 지도하여 줌으로써 학생 독립 프로젝트의 성공적인 완성을 이끌어 준다.
- 현장실습 1, 2(Internship 1, 2) : 전공 관련 분야의 실제현장에서 일정기간 실습을 함으로써 학교에서 배운 것을 현장에서 어떻게 적용하여 사용할 것인지를 알고 졸업 후의 진로와 취업에 효과적으로 대처 할 수 있게 한다.
- 장편영화WS 1, 2(Feature Film Production WS 1, 2) : 장편영화WS는 실제적으로 장편영화를 제작하는데 있어서의 전 과정을 실습해 봄으로써, 이후 전문적인 영화제작에 도움이 되게 한다.

- 트랜스미디어WS 1,2(Trans-Media WS 1, 2) : 웹드라마, CG 등의 별도의 워크숍을 할 수 있는 수업으로 학생들의 요구와 트렌드를 반영한다.
- 산학협력프로젝트1~6 : 기존 영화 산업 방식에서 벗어나 VR(Virtual Reality, 가상현실), CG, IT, 광고, 뮤지컬 등 다양한 산업과 영화산업이 연계하는 산학협력프로젝트에 대응하기 위한 수업이다. 사회 및 문화예술 환경의 변화에 부응하여 산학협력을 강화하고자 하는 학교의 교육 방침에 따라 학계와 산업계의 연계교육을 통해 교육의 질적 향상을 유도하며, 학생들의 산학협력 실습을 통해 전문적인 인력을 양성하고, 산업계의 혁신적인 발전과 인적·물적 상호 교류를 꾀하고자 한다.

<연출전공 전공선택>

- 장편시나리오 WS 1, 2, 3, 4(Feature Film Screenplay WS 1, 2, 3, 4) : 장편 극영화로 제작 가능한 시나리오를 완성하기 위한 WS. 졸업 후에 자신의 장편시나리오를 준비함을 기본 목적으로 한다. 자신의 시각과 연출 스타일을 적극적으로 살려낼 수 있는 시나리오의 완성에는 영화감독으로서 준비하여야 할 기본 자질이다.
- 작품분석(Film Study) : 동시대의 영화들을 텍스트로 삼아 연출 입장에서 연출론을 중심으로 분석해 보고 앞으로 만들 자신의 작품에 대해 구상해 본다.
- 작가연구(Anaysis on Director) : 영화사에서 주요하게 언급되는 감독의 영화를 분석한다.
- 연기실습(Acting for Camera) : 영화 및 다양한 매체에 관련하여 감독이나 배우가 알아야 할 기본적인 연기관련 지식을 습득한다. 더불어 감독이 배우를 캐스팅하고 연습, 리허설, 촬영에 이르는 연출의 전과정을 연구하도록 하며, 실제 연기실습을 통하여 효과적인 연기 연출을 할 수 있도록 돕는다.
- 작품연구(Anaysis on Film) : 작품의 전반적인 분석과 특정장면에 대해 발표하고 토론한다.
- 장면연출(Making Scene) : 하나의 씬을 연출함에 있어 각각의 장면을 어떻게 시작 할 것이며 어떤 장면으로 연결하여 최종적으로 어떻게 끝낼 것인가에 대한 연구로 장면 연구 가치가 있는 작품을 분석하고 각자의 시나리오를 가지고 장면을 어떻게 나눌 것인가에 대해 연구해 본다.

■ 스타일분석(Style Analysis) : 영화에서 스타일의 개념은 무엇을 찍느냐보다는 어떻게 찍느냐의 문제다. 즉, 영화 매체 고유의 언어를 통해 그 자신만의 독특한 개성을 표현하는 방식이라고 말할 수 있다. 따라서 이 개념은 특정 시기의 사조와 유행을 따르기도 하지만 특정 감독의 개별 작품에 나타난 플롯 유형, 카메라 기법, 미장센, 편집, 사운드, 연기와 같은 특징을 정의할 때 사용된다. 이런 관점에서 볼 때 스타일은 지극히 개인적인 특징이며 영화화에 대한 감독의 비전이기도 하다. 본 수업에서는 현대영화에까지 지배적인 영향을 미치고 있는 몇 개의 스타일 연구를 거친 후 학생들이 선호하는 동시대 영화의 스타일 탐색을 아우르게 될 것이다.

■ 연기연출(Directing the Actor) : 감독을 위한 영화연기 연출법을 연구한다.

■ 연출실무 1, 2, 3(Directing Practice 1, 2, 3) : 영화산업의 관점에서 아이템 기획의 시작에서 완성까지 연출이 각 단계별 유의해야 할 것은 어떤 것인지 알아본다. 촬영·미술, 기획·CG·음향, 편집·음악 파트로 나누어 연구한다.

<촬영전공 전공선택>

■ 이미지 훈련(Image Training) : 다양한 예술분야를 개별적, 비교적으로 접근하여 예술을 총체적으로 연계하여 이해할 수 있는 시각을 기르고 영화의 이미지 창조를 위한 깊은 이해의 도약대가 되게 한다.

■ 디지털 색보정(Digital Color Grading) : 필름 기반의 기존 영화제작 과정이 디지털로 전환됨에 따라 필름공정의 현상에 해당하는 과정인 색보정 중심으로 교육을 진행한다.

■ 스테디캠 WS(SteadyCam WS) : 스테디캠의 원리와 사용법을 배운다. 스테디캠이 사용된 작품들을 시사하고 분석해서 유형별로 정리하고 그에 따른 실습을 한다. 자신이 촬영할 워크샵 작품에서 필요한 스테디캠의 위킹을 연습해서 자신의 작품에 스테디캠을 활용하도록 한다.

■ 프리덕션 디자인(Production Design) : 영화에서 미술, 분장, 의상 등 시각적 총체와 관련된 아트디렉션 개념을 이해하고 연출과 촬영 효과를 극대화하기 위한 프리덕션 디자인 방법을 분석, 수행한다.

<편집전공 전공선택>

- 편집분석(Editing Analysis) : 편집을 몽타주의 관점에서 볼 때 $A + B = C$ 라고 정의하곤 한다. A와 B는 실제 촬영한 소스인데 C는 무엇인가? 결국 C는 소스들을 결합시킨 방법에 따라 다르게 나타나는 혹은 전달되는 다양한 무엇일 것이다. 편집은 감독이 영화를 통해 관객에게 무엇을 전달하고 싶은가, 그 무엇을 효과적으로 표현하기 위해 소스들을 어떻게 연결할 것인가를 고민하고 창조적으로 실행하는 과정이다. 편집 분석 수업에서는 이 과정에서 중요하게 고려해야 할 요소들인 씬이나 씬퀵스의 구조, 리듬, 장면전환, 편집과 사운드의 관계, 대화 장면의 다양한 패턴들, 영화의 주제적 문제와 편집 스타일의 관계 등을 영화 샘플 분석을 통해 접근해본다.
- 영화음향기초/편집(Film Sound Fundamentals for Edit Major) : 영화음향에 대한 기초이론 소개 및 귀를 훈련시키기 위한 청음, 작품에 대한 음향분석, 실제 음향작업 사례, 폴리에 대한 기초 등 영화음향에 대해 다양한 면들을 포괄적으로 접하게 하여 영화음향에 대한 전반적 이해와 관심을 도모하고 궁극적으로 이를 통해 편집의 실제적인 작업에 적용할 수 있도록 한다.
- 편집WS 1(Editing WS 1) : 각자에게 주어진 제재에 대한 편집 작업을 통해 편집전공자 개개인이 편집 이 주체가 된 독자적인 작품을 완성시킨다. 이 때 작품의 내용 및 작업포맷은 담당교수와의 협의를 통해 각각의 프로젝트의 성격에 적합한 선에서 융통성 있게 결정될 수 있으며 무엇보다도 참여하는 편집전공학생들의 편집적 상상력과 기술적 숙련도를 최대한 발휘할 수 있도록 한다. 필요한 여러 편집 작업에 대해 논의하고 연관되는 기술적인 지식과 훈련을 쌓는다.
- 편집미학(Editing Aesthetics) : 영화 편집에서의 미학적 시각과 방법에 관해 탐구해본다.
- 디지털 편집 / 종합편집 1, 2(Digital Editing / Composite Editing 1, 2) : 기초에서부터 심화된 수업으로 다양한 종류의 Online 편집기를 실습한다. 영화제작에 있어서 C.G(2-D)작업의 전반적인 이해와 실무에서의 적응력을 높이는 목적을 가지고 있다. 다양한 매체를 이용하여 온라인상에서 EDL을 이용한 재편집, 마스터링하는 수업. 상상력과 디자인을 활용해 타이틀링에서부터 DI (Digital Intermediate) 색보정, 합성훈련을 제공한다.
- 편집WS 2(Editing WS 2) : 각자에게 주어진 제재에 대한 편집 작업을 통해 편집전공자 개개인이 편집 이 주체가 된 독자적인 작품을 완성시킨다. 이 때 작품의 내용 및 작업포맷은 담당교수와의 협의를 통해 각각의 프로젝트의 성격에 적합한 선에서 융통성 있게 결정될

수 있으며 무엇보다도 참여하는 편집전공학학생들의 편집적 상상력과 기술적 숙련도를 최대한 발휘할 수 있도록 한다. 필요한 여러 편집 작업에 대해 논의하고 연관되는 기술적인 지식과 훈련을 쌓는다.

<음향전공 전공선택>

- 음향공학(Sound Engineering) : 모든 사운드 작업의 기초가 되는 물리적/공학적 이론을 습득한다. Room Acoustics와 Auditory Perception, 기초 음향회로의 원리에 대한 이해를 도모하며 영화의 믹싱에 대한 지식을 중심으로 기타 PA, 음향스튜디오 등 관련 음향작업 환경에 대한 전반적 이해를 도모한다.
- 동시녹음(Production Sound Recording) : 영화/TV 등 영상매체의 동시녹음에 필요한 기본 이론과 주요기자재 소개 및 사용법을 숙지한다. 동시녹음 실습 등을 통해 동시녹음에 대한 이해를 높이고 실무적인 훈련을 쌓도록 한다.
- 게임사운드(Game Sound) : 게임사운드의 인터랙티브한 특성에 대한 이해를 도모하고, 게임 및 기타 인터랙티브 매체에 대한 작업능력을 높인다.
- 사운드디자인(Sound Design) : 디자인적 성향이 강한 영화의 특수 음향효과를 분석하고 직접 만들어보는 실습을 통해 사운드디자인에 대한 이해도와 실무 작업능력을 높인다.
- 음향WS 1(Sound WS 1) : 구체적인 작업분야별로 규정되는 타 음향과목에서 빠지거나 다루지 못한 내용을 학생의 상황과 필요도를 검토하여 담당 선생이 자유롭게 내용을 디자인 하고 진행한다.
- 음향WS 2(Sound WS 2) : 음향WS1과 동일한 내용이며 전학기의 음향WS1 수강여부와 관계없이 수강할 수 있다. 음향WS1의 상급코스가 아니며 다른 선생이 같은 개념으로 진행한다.
- 음향공학(Sound Engineering) : 소리의 기초 물리학(fundamental of sound)과 심리음향(psychoacoustics), 실내음향(room acoustics)등의 이론적 고찰을 통하여 영화, 방송, 녹음 스튜디오, 공연장 등의 실제 프로그램이 제작, 공연되는 음향 공간에서 음향이 미치는 영향 및 특성을 이해 한 후, 2채널 스테레오, 멀티채널, 3D 입체음향의 녹음과 재생 메카니즘의 기술적 공통점과 차이점을 학습한다. 본 강의는 이론적 고찰과 함께 현장에서 적용되는 사례들을 최대한 접목하여 강의의 이해도를 최대한 높일 것이다.

- 음향장비(Sound Equipment) : 기존 콘솔과 아웃보드 위주의 음향장비들이 컴퓨터베이스의 DAW와 플러그인 형태로 바뀌고 최근 네트워크오디오, 이머시브오디오 등등 새로운 기술과 컨셉들이 쏟아져 나오면서 각종 음향장비에 대한 이론과 실기를 심도 있게 체계적으로 다룬다.
- 마스터클래스/음향(Master Class/Sound) : 최근 흥미로운 사운드작업을 마친 사운드 디자이너나 인더스트리에서 중요한 위치를 차지하고 있는 사운드엔지니어들은 대부분 회사에 소속되어 일하고 있으므로 2~3명의 인더스트리 프로페셔널들이 5~8주 정도씩 기간을 나눠 수업을 진행하도록 하여 학생들이 다양한 강의를 듣고 이들과의 접촉면을 늘일 수 있도록 한다.

<극영화시나리오전공 전공선택>

- 서사이론 세미나(Seminar for Narrative Theory) : 이야기 만들기의 원리에 대하여 공시적, 통시적으로 접근하는 이론 세미나. 시나리오의 틀데 한정짓지 않고 소설, 희곡, 기록 문학, 신화, 전설, 구비전승, 민속지 등 다양한 서사양식을 다루며 비평과 분석의 준거로서 보다는 창작의 지침으로서 서사 이론을 받아들이고 이해함을 지향한다. 이야기 만들기의 원리, 플롯의 유형, 내러티브의 전개과정, 의미전달의 매커니즘 등 텍스트 자체를 다루는 다양한 서사이론을 소개하는데 역점을 둔다. 또한 이야기가 만들어지고 수용되는 역사적, 문화적 맥락에 따라 하나의 원형적 서사가 어떻게 달라지는가를 시대, 지역, 성, 인종, 계급 등의 요소를 중심으로 고찰한다.
- 논픽션 글쓰기(Nonfiction Writing) : 픽션의 틀을 벗어난 영상물 제작을 위한 글쓰기 연습이면서, 논픽션 글쓰기에 필수적인 자료조사와 필드워크를 체험하는 과정. 특정한 사실, 인물, 배경에 대한 연구와 조사는 픽션으로서의 시나리오 작업에도 필수적이면, 논픽션 글쓰기는 필드워크 결과물에 대한 보다 직접적인 결과물로서의 글쓰기를 연습한다는 의의를 가진다. 필드워크의 방법론에서는 양적인 접근보다는 질적인 접근, 그리고 참여관찰, 인터뷰, 라이프 히스토리, 동행 체험 등을 강조한다. 글쓰기 실습과 함께 논픽션(다큐멘터리)영화의 역사와 이론, 제작 방식을 탐구하며 기록 문학의 서사적 특성에 대한 이해를 높이는 강의를 병행한다. 상투적인 '구성작가'식의 다큐멘터리 대본 집필을 지양하고 대안적이며 다양한 논픽션의 양식을 탐구하는 것 또한 이 과목의 목표이다.
- 작가연구세미나(Seminar on Screenplay) : 특정한 시나리오 작가 또는 작가군을 심층적으로 탐구하는 세미나. 촬영을 전제로 한 오리지널 또는 각색 시나리오, 완성된 영화 텍스트, 작가 및 관련 제작진의 인터뷰와 전기, 제작과정의 기록물, 영화평과 분석 논문 등 다양한 자료를 통해 작가와 작품에 접근함으로써 형화사적 의의와 자신의 창작에 참고할 사항들을 탐구한다. 세미나 참여자는 이론가, 비평가, 기능인로서의 작가가 아니라 시나리오

작가이며 현장연출자이자 제작전문가인 종합적 영상 창작자의 입장에서 작가, 작품, 자료에 접근하는 관점을 취한다. 교수와 세미나 참여 인원들의 결정에 따라 연구의 대상을 시나리오에 제한시키지 않고 영화감독 또는 작품이 영화화된 희곡, 소설, 드라마, 논픽션 작가까지 확대시킬 수도 있다.

- 영상제작 WS 1(Visual Production WS 1) : 영화화를 전제로 한 시나리오는 개인의 창작물이면서 동시에 영화제작을 위한 실제적인 '설계도'의 역할을 할 수 있어야 한다. 따라서 시나리오 작가는 단순히 '글쓰기'의 단계에 멈추는 것이 아니라, 영화가 만들어지는 메커니즘을 총체적으로 이해한 바탕 위에서 작업을 해야 한다. 이러한 인식을 전제로 하여, 단순한 테크놀로지를 이용하여 영상물 제작 과정을 체험할 수 있도록 함이 시나리오 전공 과정에서의 영상제작 워크샵의 목표이다. 워크샵 참여 인원은 각자 미시적이며 개인적으로 영상물 제작 과정을 체험하며, 비디오 저널리즘 수준의 장비와 기초적인 영상기술만으로 개인 창작물을 완성해야 한다. 중요한 것은 워크샵 작품의 완성도가 아니라 혼자 힘으로 영상물 제작의 모든 단계를 체험하는 데서 얻은 '노하우'를 앞으로의 시나리오 창작에 어떻게 '피드백' 할 수 있을지를 고민하는데 있다.

- 드라마 글쓰기(Drama Writing) : 텔레비전 또는 라디오 드라마를 위한 글쓰기 연습. 영화 시나리오와 드라마 대본의 양식과 관습의 차이를 구체적으로 이해하며, 실제 현장에서 통용되는 포맷에 맞추어 완결된 중, 장편 드라마 대본을 집필하여 완성함을 목표로 한다. <시나리오 워크샵 3, 4>와 마찬가지로, 실제 작품의 집필 과정에 작가로서 참여함이 인정되는데 이 경우에는 방송 드라마 제작 실무자 또는 현업 작가의 지도 아래 방송 매체 현장의 작업 환경과 매체의 특성을 실질적으로 체험하고 습득하는데 주안점을 둔다. <논픽션 글쓰기>와 함께, 극영화 시나리오를 주 대상으로 하는 다른 과목들에서 배운 성과를 바탕으로 더욱 다양하고 유연한 글쓰기 능력을 키움을 목적으로 만들어진 과목이다.

- 작품분석세미나(Seminar on Script Analysis) : 특정 사조, 장르, 감독 등 일관된 주제를 정하여 관련 작품의 시나리오와 완성된 영화 텍스트를 분석하는 세미나. 작가연구 세미나와 마찬가지로 다양한 자료를 접함으로써 영화의 창작과정에 총체적으로 접근하며, 시나리오를 읽고 완성된 영화를 구체적으로 형상화 할 수 있는 능력과 완성된 영화 텍스트를 주제적으로 수용할 수 있는 감수성을 키우기 위한 '영화적 교양'을 쌓는데 주력한다. 가능하면 촬영 대본과 완성된 영화를 비교할 수 있는 조건을 갖춘 작품을 분석 대상으로 삼는다. 시나리오 작법 실기 또는 시나리오 평가의 테크닉을 습득하거나 비평적 관점에서 텍스트를 분석하는 세미나가 아니라, 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션의 각 단계에서 시나리오가 어떠한 변화를 겪으며 시나리오 작가의 역할은 어떻게 재규정되는지를 체험하는데 주력한다.

■ 영상제작 WS2(Visual Production WS 2) : 시나리오 창작을 위한 영상물 제작 체험의 두 번째 단계로서 <영상제작 워크샵 1>의 연장, 심화 과정에 해당한다. <영상제작 워크샵 1>의 연장일 경우에는 반복 학습 과정으로서 <영상제작 워크샵 1>과 마찬가지로 개인 창작물 완성을 목표로 한다. 한편, 교수와 워크샵 참여 인원들의 결정에 따라 심화과정으로서 영상물 제작의 분업 또는 협업으로서의 성격을 이해, 체험하는 워크샵을 수행할 수도 있다. 이 경우에는 워크샵 참여 인원 전원이 스텝으로 참여하여 공동 작품을 완성함을 목표로 한다. 어느 경우에도 <영상제작 워크샵 1>과 마찬가지로, 작품의 완성도가 아니라 제작 경험을 앞으로의 시나리오 창작에 반영함에 의의를 둔다는 원칙에는 변함이 없다.

■ 각색실습(Practical Rewriting) : 소설, 희곡, 논픽션 등의 문자 텍스트를 원작으로 삼아, 영상 텍스트를 제작하기 위한 기본 설계도로서의 시나리오 작업을 연구하는 강의. 원작과 완성된 영화를 비교, 분석하거나, 원작을 시나리오로 각색하는 작업을 실습함을 내용으로 한다. 영화의 창작 과정에 총체적으로 접근하며, 시나리오를 읽고 완성된 영화를 구체적으로 영상화할 수 있는 감수성을 키우는 데에도 주력한다.

■ 영상물기획연습(Visual Production Planning) : 픽션, 논픽션의 분류를 뛰어넘는 새로운 방식의 영상물 제작을 위한 기획과 글쓰기 연습. 새롭고 다양한 영상 매체 분야에 관심과 흥미를 가지고 실험적인 글쓰기를 지향하는 학생들을 위하여 마련된 과목이며, 단순한 대본 집필의 수준을 넘어서 변화하는 영상 환경에 능동적으로 대응하기 위하여 작가가 갖추어야 할 기획력의 향상을 목표로 한다. 수강 학생은 지도 교수와 협의하여 원하는 관련 분야의 전문가로부터 개별지도를 받거나 실제 작품의 기획, 제작 과정에 스텝으로 참여할 수도 있다. 해당 분야의 전반적인 흐름을 파악하고 현장 실무 인력이 경험과 시야를 학생들이 공유할 수 있는 실습 과목을 지향한다.

<기획전공 전공선택>

■ 장편시나리오 WS 1, 2, 3, 4(Feature Film Screenplay WS 1, 2, 3, 4) : 장편 극영화로 제작 가능한 시나리오를 완성하기 위한 WS. 졸업 후에 자신의 장편시나리오를 준비함을 기본 목적으로 한다. 자신의 시각과 연출 스타일을 적극적으로 살려낼 수 있는 시나리오의 완성에는 영화감독으로서 준비하여야 할 기본 자질이다.

■ 국제 영화산업의 이해 1 / 영화제와 영화마켓(Understanding of International Film Industry 1(Film Festival & Film Markets)) : 세계 주요 국제 영화제의 진행 현황을 조사 연구하고 각 영화제별로 자국의 영상산업 발전에 기여하는 직간접 효과들 마켓과 전시회 등 다양한 수단들에 대한 분석을 통해 살펴보고 영화제와 영상산업간의

바람직한 피드백 루프를 시뮬레이션 해보는 과목. 유럽의 영화산업과 지원정책 과목과 통합수업 진행된다.

- 산업으로 보는 영화사(History of Film as an Industry) : 20세기 초기 영화산업의 형성기부터 최근에 이르기까지 산업으로서의 영화가 발전해 온 굴곡진 흐름을 기자회견의 변천과 자본 및 전문 인력의 형성이라는 측면에 역점을 두어 조사 연구하고 특히 한국 영화 산업의 역사와 향후의 발전 전망 및 과제를 연구해보는 과목
- 국제 영화산업의 이해 2 / 영화정책(Understanding of International Film Industry 2(Film Policy)) : 유럽의 영화 지원정책은 어떤 개념을 바탕으로 시행되고 있는가 알아본다. 브뤼셀과 스트라스부르에 본부를 두고 시행되는 유럽영화 지원 프로그램과 유럽 각국의 영화지원 정책과 영화 제작 환경을 알아본다. 유럽의 영화 지원 정책과 국제 영화제의 상관관계, 유럽의 영화정책이 한국영화와 관계지어 질 수 있는 방식과 비전을 알아본다.
- 영화제작실무 1(Film Producing 1) : 장편산업영화의 일정, 예산, 계약 등의 실무를 익힌다.
- 국제합작영화의 이해(Understanding of An International Co-production in Filmmaking) : 글로벌 시장 진출을 위한 한국과 미국, 한국과 중국, 한국과 일본 등의 공동투자 및 공동제작의 합작사례를 분석한다. 기획개발, 투자구조, 계약유형, 자금조달방식, 마케팅, 배급시스템 등을 실제영화를 통해 사례별로 소개한다.
- 독립영화 기획, 제작, 배급(Planning, Production and Distribution of Independent Film) : 기존 상업 영화의 투자 및 제작 방식에 대한 대안으로써 독립영화의 기획 제작 배급에 관한 사례를 연구하고 기상 프로젝트를 시뮬레이션 해보는 과목
- 영화제작실무 2(Film Producing 2) : 장편산업영화의 투자구조, 투자사현황, 투자 및 정산과정 등을 실습한다.
- 콘텐츠산업의 이해(Understanding of Contents Industry) : 영화와 인접된 영상 콘텐츠 산업에 대한 이해를 높여 졸업 후 다양한 진로와 작품 활동에 도움이 되도록 하는 수업.

3년 과정

<전공필수>

- 단편영화 WS I, II(Short Film Production WS I, II) : 단편영화의 특성을 이해하고, 단편영화를 제작한다.
- 영화연출 1, 2(Introduction to Film Making-Directing 1, 2) : 단편영화 WS과 연계하여 연출중심의 수업을 진행한다.
- 영화기술 1, 2(Introduction to Film Making- Technology 1, 2) : 단편영화 WS과 연계하여 기술 파트의 필요한 부분을 실습한다.

<전공선택>

※ 2~3학년 전공선택은 <2년 과정> 전공선택 과목해설 참조

- 산학협력프로젝트1~6 : 기존 영화 산업 방식에서 벗어나 VR(Virtual Reality, 가상현실), CG, IT, 광고, 뮤지컬 등 다양한 산업과 영화산업이 연계하는 산학협력프로젝트에 대응하기 위한 수업이다. 사회 및 문화예술 환경의 변화에 부응하여 산학협력을 강화하고자 하는 학교의 교육 방침에 따라 학계와 산업계의 연계교육을 통해 교육의 질적 향상을 유도하며, 학생들의 산학협력 실습을 통해 전문적인 인력을 양성하고, 산업계의 혁신적인 발전과 인적·물적 상호 교류를 꾀하고자 한다.
- 영화언어분석(Analysis on Film Language) : 영화 언어에 관한 공시적, 통시적인 교육을 거의 받지 못한 전문사 3년제 1학년 1학의 학생들을 위해 구체적인 영화 텍스트들의 분석을 통해 현대 할리우드 영화들에서 사용되고 있는 다양한 연출 기법, 카메라 앵글과 무브먼트의 활용 방식, 장면 구축의 방법들을 습득하게 한다. 할리우드 영화와 차이를 두는 유럽의 모더니즘 영화 스타일의 특징을 살펴보고, 전위 영화와 다큐멘터리로 대표되는 비서사극 영화들의 영화 언어가 극영화 속에서 어떻게 수용되고 해석되어 재생산되는지를 분석한다. 또한, 장르 영화 관습의 생성, 발전, 진화의 분석을 통해 포스트모던 문화의 경향을 반영하는 현대 장르 영화의 복합 장르적 성격을 이해시켜, 실제 영화 제작에서 폭넓은 영화 언어의 활용을 가능케 한다.
- 장편상업영화제작의 이해 : 영화전공자가 갖추어야할 장편상업영화의 제작과정 및 한국 영화산업에 대한 기초 소양을 갖춘다. 한국영화산업의 개요와 역사, 영화산업의 주요주체에 대한 이해를 높인다. 또한 투자, 제작, 마케팅, 배급 등 상품으로서의 장편영화의 제작 전 과정을 학습한다.

<전공필수>

- 다큐멘터리 제작WS I(Documentary Production WS I) : 1년차 두 학기 동안 연속 진행되는 제작 WS의 1단계코스으로써 학생들은 팀별로 나뉘어 담당교수의 지도아래 사전제작 과정(기획, 테마설정, 사전조사, 구성안 및 기획제안서의 작성)을 실습한다.
- 다큐멘터리 제작WS II(Documentary Production WS II) : 제작WS의 2단계코스이며 촬영과 후반작업(편집, 녹음). 배급의 과정을 실습한다.
- 마스터 프로젝트 1(Master Project 1) : 2년차에 진행되는 졸업작품 제작코스로서 개인별로 담당교수와 면담을 통해 사전제작과정단계를 진행한다.
- 마스터 포스트 프로덕션 2(Master Post-Production 2) : 졸업 작품의 포스트 프로덕션 단계이며 담당교수의 지도아래 작품을 완성한다. 완성 후 교수들의 합동심사를 거쳐 졸업 여부를 가리게 된다.
- 졸업작품 피칭(Graduate work pitching) : 전문사 다큐멘터리 전공 졸업 예정자로서, 예정 작품의 기획(안)을 공개 발표하고 그에 대한 평가를 받고 교수들로부터 승인을 받는 과목이다.
- 다큐멘터리 입문(Introduction to Documentary) : 다큐멘터리의 이론과 실재를 이해하고 정리하기 위한 기초 과목이다. 다큐멘터리란 무엇인지, 그 사회·정치·문화적 의미는 어떠한지를 알아볼 것이다. 다큐멘터리의 역사와 경향, 주요 작가와 작품, 최근 경향과 미래 전망 등에 관해서도 살펴본다. 다큐멘터리 이론과 현실에 대한 균형감 있는 지식 터득을 목표로 하는 바, 전문사 수준에 걸맞게 그 수준과 깊이는 정하도록 한다.
- 다큐멘터리 콜로키움 1, 2(Documentary Colloquium 1, 2) : 다큐멘터리 창작자, 제작자들은 소재와 주제 개발, 형식의 개발, 서사의 구성을 두고 끊임없는 토론의 과정을 필요로 한다. 그 과정은 이론 및 제작 관련 수업에서는 물론이고 여타의 시간에서도 계속해서 이루어질 것이다. 이러한 의도 및 목적에 맞춰, 이 수업에서는 다큐멘터리 관련 주제를 선정하고 이를 세미나 및 강연 형식으로 구성하여 학술토론의 문화를 지속하는 데 그 의의를 둔다. 본 과목은 그 중 1학년 1학기 학생들에게 의무적으로 부과되는 필수 과목으로서, 2학기

동일 과목 2와 연결된다. 방송영상과 차원에서 진행하나, 전문사 학생들이 그 설계 및 구성, 진행과 평가의 과정에서 주도적이고 자율적인 역할을 맡도록 한다. (S/U 평가)

<전공선택>

- 디지털 제작 워크플로우(Digital Cinema Workflow for Documentary Filmmakers) :
다큐멘터리 제작에 있어 기획부터 완성까지 점점 더 디지털화 되어 가고 있는 제작 워크플로우에 대해 실제 현장 영상 제작에 적용할 수 있도록 구체적으로 소개한다.
- 다큐멘터리 사진과 이미지 실험(Documentary film & Image experiment workshop) :
다큐멘터리는 동영상으로만 이루어지는 게 아니라 사진 작업을 통해서도 수행된다. 다큐멘터리 작업에서 사진은 여전히 핵심적인 매체이자 언어이며, 그에 대한 습득과 그의 활용은 매우 중요한 문제다. 본 수업에서는 다큐멘터리/사진의 접합적 운용 가능성에 대해 이론과 실재를 통해 모색해 보고, 다양한 이미지 실험의 시도 및 가능성에 관해서도 마찬가지로 심도 있는 토론을 통해 알아보도록 한다.
- 독립고급프로젝트(Advanced Independent project) : 학생들이 수업 중 과제의 형식으로 수행할 수 없는 새로운 방식, 실험적 형태의 다큐멘터리를, 교수와의 협의 및 지도를 통해, 자율적으로 수행하는 전문사 수준 독립 프로젝트 수업이다. 자율성과 독립성, 책임성과 실험성이 크게 요구되는 수업이다. 지도 교수와의 사전 협의를 통해 프로젝트를 정하고 학생이 책임성 있게 프로젝트를 추진토록 한다. 결과물은 다른 수업 과제물과 마찬가지로 시사 등의 방식을 통해 공개적인 평가를 받을 수 있도록 한다.
- 다큐멘터리 촬영(Cinematography for Documentary) : 다큐멘터리의 촬영은 드라마나 영화 촬영과 기본적인 면에서 크게 다르지 않다. 하지만 그것을 구사하는 방법에 있어서는 접근 방법을 달리한다. 영화나 드라마를 미술의 데생에 비유하면, 다큐멘터리 촬영은 크로키라고 이야기할 수 있을 것이다. 다큐멘터리는 대부분 주어진 현실 속에서 주제를 순발력 있게 표현해 내어야 한다. 그러면서도 주제가 가지고 있는 주된 특징이나 속성들을 시청자들에게 영상적으로 이해하기 쉽도록 알려주어야만 한다. 이 과정에서는 렌즈, 구도, 조명, 오디오, 노출 등 여러 가지 촬영의 기본요소들을 활용하여 이야기하려는 주제를 효과적으로 전달 시키기 위한 다큐멘터리 촬영방법에 대해 이론과 실습을 통해 학습한다.
- 다큐멘터리 구성실습(Writing WS: From Idea to Treatment) : 장르, 형식별 다큐멘터리의 다양한 구성방법에 대해 작품감상, 대본 분석을 통해 연구하며 직접 작성한다.

- 다큐멘터리와 저널리즘(Documentary & Journalism) : 다큐멘터리와 저널리즘의 연관성은 매우 깊다. 사실의 기록과 그 이야기 양식으로서의 다큐멘터리, 그리고 진실의 발굴과 보도 양식으로서의 저널리즘은 특히 텔레비전이라는 매체에서 상당 부분 중첩되어 있다. 본 수업에서는 다큐멘터리의 저널리즘적 측면에 관해 살펴보고자 한다. 이를 위해 저널리즘의 기본 개념, 이론에 대해 심도 깊게 정리해 볼 것이다. 아울러 현실 방송 구조/체제 내 시사다큐 저널리즘의 현실과 문제점, 미래에 대안에 대해서도 조사해 볼 것이다. 실제 사건/주제에 관한 영상 작업까지도 수업에서 시도해 보는 등, 과목은 이론과 현장을 적절하게 접목하는 방식으로 진행될 것이다.
- 다큐멘터리 편집(Documentary Editing) : 편집은 촬영된 영상소스를 가지고 이를 좀 더 효과적으로 전달시키기 위해 이야기를 재구성하는 최종적인 마무리 과정이다. 이 과정에서는 편집에 대한 기본적인 이론과 함께, 선형편집기(Linear)와 비선형 편집기(Non Linear)를 이용한 실습을 통해 편집의 기초를 이해한다.
- 다큐멘터리와 문화이론(Documentary & Cultural Studies) : 본 과목에서 수강생들은 문화이론, 문화연구에 관해 공부하게 될 것이다. 국내외 기본적인 미디어 문화연구 텍스트들을 읽게 될 것이며, 주요한 이론가들과 개념들에 대해서도 살펴보게 될 것이다. 그렇지만 수업이 이론에만 제한되는 것은 아니다. 한국사회의 다양한 대중문화 현실에 대해서도 조사하고, 이를 변화시키고자 하는 문화운동/문화정치에도 참여 관찰토록 한다. 미디어와 문화의 다층적이고 다면적인 측면에 관해 학생들이 비판적인 안목을 갖추도록 하는 것이 본 과목의 지향점이다.
- 다큐멘터리 프로듀싱(Documentary Producing) : 다큐멘터리 프로듀서의 예산확보단계부터 배급유통까지의 역할에 대해 연구한다. 또한 다양한 제작지원제도를 조사하고 지원금 확보방안을 실습을 통해 훈련한다.
- 다큐멘터리 사운드(Sound WS) : 다큐멘터리 제작에서 소리는 영상 못지않게 중요한 요소이다. 소리는 영상과 더불어 이야기의 중요한 전달요소로 작용하며, 때로는 영상 없이 소리 그 자체만으로도 영상보다 더 구체적이고 많은 정보를 제공하는 역할을 한다. 즉 프로그램 내에서 영상과 음향은 서로 각자의 역할을 충실히 다 하는 것에 그치지 않고, 서로의 영역을 도와가며 각 부분의 합 이상의 표현을 창조해 낸다. 이 과정에서는 공기와도 같이 친숙하게 접하는 소리가 어떠한 특성을 가지고 있으며 이 소리를 어떠한 방법으로 채집하고 가공하여 실제 프로그램에 적용시키는지에 관해 이론과 실습을 통하여 학습한다.

- 다큐멘터리 세미나 1, 2(Documentary Seminar 1) : 본 과목은 매 학기 교수와 수강생이 동의하는 특정한 주제를 중심으로 한 세미나 방식으로 진행된다. 주제에 관한 폭넓은 강독과 깊이 있는 토론, 그리고 이에 기초한 최종 논문 혹은 영상 작업이 이루어지도록 한다.
- 현장실습(Internship) : 이 과정은 직접 방송국이나 일반 다큐멘터리 제작 프로덕션의 제작현장에 참여함으로써, 학생들로 하여금 방송관련의 Pre- Production에서 Post-Production 까지 제작에 관한 전 과정을 경험하게 하여, 전반적인 제작 공정에 대한 이해를 높이는 데 목표를 둔다. 실무경험을 통해 현업 방송사의 사회적, 문화적 위치와 환경을 이해하고, 실제적인 지식을 쌓을 수 있도록 한다.

멀티미디어영상과

<전공필수>

- 커머셜 영상제작 WS 1, 2(Commercial Moving Image WS 1,2) : M.V제작의 과정을 보다 체계적으로 습득해나가는 과정과 병행하여 자유로운 사고를 바탕으로한 각자의 제작물을 통하여 끊임없이 변화하고 발전해 나가는 이 시대에 새로운 영상언어에 대한 가능성을 연구하고, 이러한 영상언어를 개발해온 사례들을 경험한다.
- 멀티미디어커뮤니케이션 1,2(Multimedia Communication 1,2) : 멀티미디어를 통한 실시간 커뮤니케이션의 기초를 배우는 수업으로, 디지털 미디어의 상호작용성을 기초로 공연, 전시, 설치 등 다양한 표현 방식과 기술적 구현 방법(주로 Max와 Processing을 중심으로)에 초점을 맞춘다. 강의에서는 수강생들이 다양한 영감과 생각을 얻을 수 있는 예제들과 이를 실질적으로 구현하기 위한 방법들이 이야기 될 것이다. 토론과 실습 위주의 수업으로 이루어지며 수강생들은 개별 혹은 그룹 프로젝트를 진행해 나가며 동시에 필요한 하드웨어와 소프트웨어를 익힌다.
- 그래픽스 영상제작 WS 1, 2(Graphics Moving Image WS 1, 2) : 이 강의는 동영상의 기본 개념인 시간과 이미지의 관계를 학습하는 것을 목표로 한다. 다양한 시청각자료를 분석하고 재해석하는 작업을 토대로 간단한 로고 애니메이션이나 2D합성이나 컬러컬렉션을 직접체험하며 현장실습을 통한 현장감 또한 체험할 수 있다.
- 융합영상연구 1, 2, 3, 4(Integrated media visual study 1, 2, 3, 4) : 융합영상연구 과목은 뉴미디어 콘텐츠제작기반을 위한 커리큘럼 방향성 및 전문성 제고하며, 노드기반 프로그램과 라이브 매핑프로그램을 기반으로 다양한 멀티미디어 디지털 정보를 실시간으로 네트워크하고 공연, 건축, 전시, VR 등으로 확장할 수 있는 역량을 배양시키고자 한다, 전문사를 위한 디지털 영상이론을 소개하여 기획력과 함께 현장과 연결된 실기 전문성을 강화하고자 한다.
- 그래픽스 영상제작 WS 3, 4(Graphics Moving Image WS 3, 4) : 본 과정은 1학년에 개설되어 있는 그래픽스 인 모션 분야의 심화학습을 위한 연장과목으로 2D 그래픽제작 장비들을 활용하여 보다 전문적인 영상표현기법을 학습하게 된다.

- 커머셜 영상제작 WS III, IV(Commercial Moving Image WS 3, 4) : 광고영상물 제작 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 PPM, 프로덕션, 포스트프로덕션 과정의 실기를 습득하고 참가자 전원이 각자의 프로젝트를 감독 및 제작하는 것을 목표로 한다. 학기말에 결과물을 상영함을 원칙으로 한다.
- 인터랙티브 미디어 1, 2(Interactive Media 1, 2) : 상호작용 매체에 대한 이해 및 제작 기술을 바탕으로 인터페이스 중심의 내러티브를 구성하고 저작 소프트웨어를 사용하여 상호 대화형 영상 프로그램을 제작한다. 인터페이스를 설계함에 있어 투명하고 효과적이며 또한 각 감각을 최대한 활용함으로써 내러티브를 통한 소통이 원활히 이루어짐은 물론 창의적인 내용의 구성이 가능하도록 한다.
- 연구프로젝트 1, 2(Thesis Research and Proposal 1, 2) : 졸업작품 제작에 선행되는 연구 과정으로서 연구 분야 및 주제를 설정하고 개념의 이론적 배경과 시각적 자료들을 수집함으로써 충분한 이론적 이해와 자료들을 바탕으로 심도 있는 연구가 이루어질 수 있도록 한다. 각 학기는 졸업작품 제작을 위한 이론적인 배경을 연구하는 과정과 최종 기획서를 제작하기 위한 과정으로 구분되어 1년의 연구과정을 통해 졸업작품 제작을 위한 프로덕션 단계를 완료할 수 있도록 한다. 각 학기별로 연구 과정에 대한 보고서를 작성하여 제출하고 시각 자료를 반드시 별첨하도록 한다.
- 논문프로젝트 1.2(Thesis.Project 1,2) : CF, MV, 인터랙티브 미디어 중 한 가지 이상의 영상물을 감독 및 제작하여 결과물을 제출하고 상영하는 것을 원칙으로 한다. 프로젝트별 책임지도교수 1인을 선정하되 총 3인 이상의 지도교수로 수업을 구성하고 월2회 이상 모든 지도교수의 참관하에 프리젠테이션 및 평가를 위한 수업을 진행한다.
- 논문세미나 1, 2(Thesis.Seminar 1, 2) : 논문. 프로젝트에서 제작하는 영상물에 대한 이론적 사고의 배경을 논문으로 작성하여 제출한다.(A4용지 20페이지 이상의 분량을 기준으로 함)

<전공선택>

- 인터랙티브 사운드 1, 2(Interactive Sound 1, 2) : 비선형 매체를 통해 내러티브와 결합된 형태로서의 사운드의 개념을 이해하고 상호대화를 유발하는 역할과 그 효과에 대해 학습함으로써 효과적인 대화형 매체를 제작할 수 있도록 한다. 디지털 사운드 조형 기술에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 커뮤니케이션 단위로서의 사운드가 영상과 공존 및 융합하고 대화와 반응을 유발할 수 있도록 프로그램을 제작함으로써 비선형 매체의 새로운 형태에 대한 다양한 표현 가능성을 연구한다.

- 발상과 커뮤니케이션 1, 2(Creative Mind and Communication 1, 2) : 사고와 인식의 틀을 대상으로 다양한 변형과 실험을 통해 창조적 발상의 근거와 전개방법을 터득하고 이를 영상으로 구체화하는 연습을 통해 사고의 틀을 확장하기 위한 과정이다. 인간커뮤니케이션을 이해하는 데 필요한 기본개념들을 알아보고 각 시대별 특성 및 발달과정에 따른 내용과 표현의 변화에 대해 고찰한다. 아울러 대중매체의 역할을 이해하고 정보사회에서 차지하는 의미에 대해 충분히 토론할 기회를 갖는다.
- 디지털미디어 내러티브 워크숍 1, 2(Digital Narrative Workshop 1, 2) : 디지털영상 구현 기술을 이용하는 매체의 내러티브는 현실의 완벽한 시각적 구현을 추구하거나 또는 상상의 세계를 가시화 하는 것을 목적으로 한다. 본 과정에서는 내러티브 구조에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 디지털그래픽스 기술을 이용하여 내러티브를 가시화 하는 과정을 통해 새로운 영상 표현의 가능성을 실험할 수 있도록 한다.
- 산학협동프로젝트 1, 2(Industrial-Educational Cooperation 1, 2) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도하에 이루어진다.
- 크리에이티브 디렉팅 1, 2(Creative Directing 1, 2) : 본 과정에서는 1학기 때는 2D 및 3D 그래픽 이미지를 통합하여 최종 영상물을 제작하기 위한 과정으로 실사 및 디지털 이미지를 원활하게 활용하여 영상을 제작할 수 있도록 이론적/기술적 배경을 습득하고, 나아가 다이내믹스 등을 통해 다양한 이펙트효과에 대해 배울 것이다. 2학기에 들어서는 실무에 사용되었던 다양한 2D 및 3D 그래픽의 비주얼 이펙트에 대해 연구하고 각자의 포트폴리오에 맞는 효과들을 실험하고 발전시키는 과정이다. 또한 현업에서 사용되는 다양한 효과들이 어떤 식으로 발전되어 왔으며 향후 어떤 식으로 발전해 나갈 것인지에 대한 연구도 이루어진다.
- 디지털 특수효과촬영 1, 2(Cinematography of Digital Special Effects 1, 2) : 특수 장비를 이용하는 디지털영상 제작 기술을 습득하기 위한 과정으로 장비의 사용 효과를 높이기 위하여 구상 및 기획 단계에서부터 영상 제작 및 편집 단계까지를 포함하는 영상을 제작한다. 현장에서 사용되는 각종 장비의 사용 방법 및 운용 과정에 대해 학습하고 현장 경험에 대한 숙련도를 향상시킬 수 있도록 한다.
- 캡처영상스튜디오 1, 2(Capture Visual Studio 1, 2) : 다양한 센서기술을 기반으로 동적 정보를 데이터화하여 다양한 융합분야에서의 디지털 영상의 가능성을 적용할 수 있도록 하고자 한다. 이를 통해 미디어 퍼포먼스 및 리얼타임 영상제작 기반에 대해 이해하고 실기에 적용할 수 있도록 한다.

- 산학협동프로젝트3, 4(Industrial-Educational Cooperation 3, 4) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도하에 이루어진다.
- 현장 실습 1(Field Practice 1) : 본 과목은 전공분야에 대한 현장 적응 능력을 시험해 보기 위한 과정이다. 담당 교수와 상의하여 근무처를 선정하고 수업일수에 해당하는 기일에 걸쳐 전공 관련 업무를 수행한 후에 출선부와 평가서를 학과에 제출한다. 현장실습 과정에 대해 담당교수와 정기적으로 상담함으로써 문제없이 진행할 수 있도록 한다.
- 디지털아트영상1, 2(Digital Art 1, 2) : 선택과목으로서 알고리즘 기반의 프로그래밍 영상의 전공필수와 연결할 수 있는 아트 과목. 타원 미디어 아트과목과의 차별성과 함께 전문사 교과과정에서의 보다 오픈되고 실험적인 영상작업을 위한 기반수업이 되도록 한다.
- 현장 실습 1(Field Practice 1) : 본 과목은 전공분야에 대한 현장 적응 능력을 시험해 보기 위한 과정이다. 담당 교수와 상의하여 근무처를 선정하고 수업일수에 해당하는 기일에 걸쳐 전공 관련 업무를 수행한 후에 출선부와 평가서를 학과에 제출한다. 현장실습 과정에 대해 담당교수와 정기적으로 상담함으로써 문제없이 진행할 수 있도록 한다.
- 산학협동프로젝트 5, 6(Industrial-Educational Cooperation 5, 6) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도하에 이루어진다.

애 니 메 이 션 과

교육목표

비실사 영역의 코어로서, 애니메이션의 종합 예술적 융복합성과 확장성에 주목하여, 애니메이션을 기반으로 만화·일러스트 영역, 인터랙션·XR 영역으로 연계-확장하는 교육목표와 프로그램을 지향한다.

이미지와 스토리, 움직임과 소리에 기초한 요소들의 특성과, 기획 연출에 의해 각 요소들이 융합되는 과정을 학년별 단계적으로 실습하며, 매 과목은 실기를 중심으로 이론을 병행한다. 매 학기 일인창작 또는 협업 작품을 제작하는 워크샵 프로그램과 함께 전통적 기법과 새로운 테크놀리지를 결합하는 수업들의 유기적 구성에 비중을 둔다. 특히 전문사는 애니메이션 기반 글로벌 협업과 복수학위 과정을 병행하며, 특성화된 결과물로서의 출판-전시-공연-상영 연계 프로그램을 강화한다.

<전공필수>

- 스토리보드 WS(Storyboard W/S) : 제작노트와 기획파일을 명확한 컨셉으로 제작하기 위해 기본드로잉과 트레이싱 등의 실기를 병행한다. 이미지 보드를 정확한 컨셉으로 제작하고 스토리의 단락, Sequence 별로 나누어진 스토리와 콘티제작을 병행한다.
- 디지털페인팅(Digital Painting) : 예술과 기술의 본격적 융합 시대(스마트 미디어)에 새롭게 드러나는 Animation Drawing의 사례와 방법의 연구를 진행하고 사실적 이미지와 비사실적 이미지의 정보전달 및 조형 창출의 방식이 차이를 살펴보는 것이 목표. Hand Drawing과 확장되는 컴퓨터 그래픽스에 의한 Art + Technology적용 방법의 연구가 주 과제(Post Graduate Course) 작업 결과로서 30초 이내로 주제(theme)를 압축하며 미디어 기술로 이를 효율적으로 표현하는 것이 요구되는 방법론이다.
- 프로덕션 실습 1, 2(Practical Production 1, 2) : 이 수업은 예술전문사 과정의 졸업 작품(단편 애니메이션) 제작이 목표이며 작품 기준은 국제 영화제(실사포함)의 정규 규격에 준한다. 1학기(1차) 작품 발표가 학기 목표이며 최종 완성은 2차(2학기)에 행한다. 작품 완성 시한은 2학기 중 예정된 발표일이다.
- 애니메이션 패키징 1, 2(Animation packaging 1, 2) : 디지털 컨버전스에 따른 장르간 호환과 미디어 간 융합을 기반으로 애니메이션을 위한 패키징을 모색하고 실습함을 목표로

한다. 이 과정에는 소스 및 기법의 호환, 포맷의 호환, 장르 및 미디어 간 호환 실습 등이 포함된다.

- 현대 애니메이션 분석 1, 2(Modern Animation Analysis 1, 2) : 미국, 일본, 프랑스 애니메이션 강국을 중심으로 최근 애니메이션의 경향과 특성을 연구 분석하며 동화상 자료 및 이미지와 텍스트로 각자의 관심에 근거한 자료를 만드는 것을 목표로 한다. 영상 선진국에 대한 확실한 DB 구축과 함께 대안제시를 중심으로 한다. 강의 진행방법은 자료를 통한 작품분석과 작품감상 및 레포트를 통한 연구주제 발표를 병행한다.

<전공선택>

- 디지털 편집(Digital Editing) : 애니메이션 편집의 기본원리와 Input-Output을 이해하고 편집의 실체를 학습하여 애니메이션의 후반제작공정을 습득할 수 있게 하는 것이다. 논리니어 편집을 중심으로 교내에 세팅된 라인테스트 및 편집 시스템들을 투어하고 각각의 하드웨어적, 소프트웨어적 특성을 이해할 수 있게 하며 후반작업의 실체를 실습한다.
- 애니메이션 기획 WS(Planning of Animation W/S) : 한국 애니메이션 현황 및 전망을 전 방위적으로 고찰하고 선진 애니메이션의 기획·제작 시스템과의 비교분석 및 현재 제작중인 작품의 제작 참여와 분석을 통한 기획·제작 시스템의 새로운 모델을 구축해 본다. 특히 변화된 애니메이션의 제작-배급 환경에 맞는 멀티기획의 방법과 기획서 제작의 과정, 프레젠테이션의 방법을 찾는다. 내용적으로는 글로벌 협력과 IT환경의 활용을 위한 멀티기획과 패키징 중심 기획에 배증을 둔다.
- 스토리텔링워크숍1,2(Storytelling Workshop 1,2) : 이 강의는 (1) 그림과 글의 관계에 대한 이해 (2) 서사와 수사학에 대한 이해 (3) 대중문화와 미디어에 대한 이해 (4) 창조적 읽기와 글쓰기의 훈련을 목표로 한다. 구체적 문예산물의 감상 - 찾아가서 보고 듣고 또는 찾아서 읽는 것-과 이에 관한 글쓰기, 발표, 토론이 무엇보다도 중시된다. 스토리텔링워크숍 1에서는 문예산물의 감상과 그림과 글에 대한 이해 등 이론을 중심으로 진행된다. 해당학년 결과물에 대한 시놉시스 및 시나리오작업에 대한 평가 및 점검이 병행된다. 스토리텔링 워크숍 2에서는 학년말 결과물에 대한 진행상황의 점검과 글이 영상으로 옮겨지는 과정에서의 주의점이나 방법론을 병행한다.
- 사운드 WS 1, 2(Sound Workshop 1, 2) : 애니메이션 작업에 있어 사운드의 중요성에 대해 이해할 수 있게 하고 사운드 제작의 실체를 중심으로 실습한다. 오디오 후반 작업의 보다 깊은 이해와 국내 작품 및 해외 작품을 비교 분석하여 사운드에 대한 감각을 높인다.

사운드 워크샵 I에서는 사운드 제작의 기초를 익히고 Pro Tools System을 통하여 사운드 디자인을 소개하며 기존의 애니메이션 작품 사운드를 분석 및 토론하여 사운드 감각을 향상시킬 수 있게 한다. 사운드 워크샵 II에서는 사운드 디자인의 고급 기능을 배우고 이를 실제 자기 작품에 적용하며 개인별 면담 및 지도를 통한 개인별 작품 점검을 병행한다.

- 독립프로젝트 1, 2(Independent Project 1, 2) : 독립 프로젝트는 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 독립적인 제작 프로세스 및 글로벌 협력 프로젝트 등의 진행을 의미하며, 학기가 시작되기 전에 독립 프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인 받아 진행할 수 있다. 독립프로젝트를 수행하려는 학생은 지도교수에게 승인 받은 전체 작업 일정과 계획대로 프로젝트를 진행해야 하며, 결과물을 제출하여 지도교수로부터 성적을 평가받아야 한다. 학점 및 전시 규정 등에 대한 제반사항은 학과의 규정에 따른다.
- 애니메이션 디자인 1, 2(Animation Design 1, 2) : 애니메이션을 구성하는 요소 중 하나인 디자인은 작품이 전달하고자 하는 메시지와 스토리를 적절히 표현해 낼 수 있을 때 비로소 바람직한 디자인 이라는 점, 또한 다른 모든 요소들과 조화롭게 균형을 이룰 때 비로소 훌륭한 작품이 탄생한다는 점을 올바르게 인식하고 이를 실행하기 위해 캐릭터 디자인과, 레이아웃을 넘어 작품을 디자인 할 수 있는 모든 시각적인 요소들에 관련한 것들 예를 들어 공간에 대한 구성 능력, 카메라 앵글에 대한 연출능력, 편집, 사운드까지 각종 구성요소들에 대한 표현능력을 발전, 심화한다.
- 포트폴리오 & 프리젠테이션 1, 2(Portfolio & Presentation 1, 2) : 졸업작품전 및 졸업 후 취업을 위한 개별 작품의 패키징 작업을 위한 수업이다. 자기홍보 수단으로서의 포트폴리오를 이해하고 제작하며 이를 효과적으로 프레젠테이션 할 수 있도록 한다. 인쇄물 형태의 포트폴리오 보다는 영상과 인터랙티브가 조화된 뉴미디어 포트폴리오를 중심으로 실습한다. 포트폴리오 & 프리젠테이션 I은 제작-패키징-배급의 디지털 콘텐츠 가치사슬 속에서 패키징의 정확한 의미와 실습과 포트폴리오 제작이 병행된다. II는 완성된 포트폴리오를 중심으로 다양한 뉴미디어와 결합할 수 있는 유통 및 배급의 과정을 중심으로 실습한다. 강의 진행방식은 ① 이미지프로세싱, 모션그래픽 관련 소프트웨어 사용법을 익힌다. ② 실습 및 제작한다. ③ 커뮤니티 사이트의 게시판을 이용해 수업 안내 및 의견을 수렴한다.
- 인턴십 1, 2(Internship 1, 2) : 애니메이션의 국제경쟁력 강화를 위해, 글로벌 프로세싱에 의한 실습과정으로 산학협력 프로그램에 의한 국내·외 연계 실습으로 진행된다.
- 독립프로젝트 3, 4(Independent Project 3, 4) : 독립 프로젝트는 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 독립적인 제작 프로세스 및 글로벌 협력 프로젝트 등의 진행을

의미하며, 학기가 시작되기 전에 독립 프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인 받아 진행할 수 있다. 독립프로젝트를 수행하려는 학생은 지도교수에게 승인 받은 전체 작업 일정과 계획대로 프로젝트를 진행해야 하며, 결과물을 제출하여 지도교수로부터 성적을 평가받아야 한다. 학점 및 전시 규정 등에 대한 제반사항은 학과의 규정에 따른다.

- 한중일 언어와 문화 1,2(Language and Culture of Korea, China and Japan 1,2) : 한중일 3개 대학 교강사진이 영어를 기반으로 한중일의 언어와 문화를 비교학습하고 토론하는 글로벌 팀티칭을 진행한다.

<전공필수>

- 동아시아영화연구 1,2(East-Asian Film Study 1,2) : 동아시아 영화-중국, 대만, 한국, 홍콩, 일본 영화들에 대한 비교연구방법론, 동아시아 각국의 영화사 및 영화 비평, 이론 등에 대한 접근, 영화이론 및 문화이론에 대한 폭 넓은 이해를 바탕으로 동아시아 영화 및 스크린 걸쳐 연구를 전개한다. 본 수업이 다루는 토픽은 탈식민주의, 페미니즘, 정신분석학, 텍스트 비평 등으로 동아시아 역사, 문화, 정치에 대한 폭넓은 이해를 갖기 위한 독서를 필요로 한다.
- 영화이론세미나(Cinema Studies Seminar) : <영화이론 세미나>는 다음의 세 가지에 역점을 둔다. (1) 공식 역사의 장에서 배제된 소수성의 역사를 부각시키는 역사기술은 기존의 근대성 논의가 가지는 한계들을 넘어서 비-서구의 역사들과 접촉할 수 있게 해줄 것이다. (2) 영화의 텍스트성과 관객성의 관계가 기존의 근대성 논의가 가지는 한계에 어떻게 개입할 수 있는지를 살펴봄으로써 영화가 역사에 개입할 수 있는 지점을 논의하게 된다. (3) 서구라는 상이한 맥락에서 형성된 영화와 문화에 관한 이론이 비-서구의 역사와 영화를 이해하는데 어떤 유용한 통찰력을 제공할 수 있는가를 살펴봄으로써 단순히 이론의 적용이 아니라, 이론의 번역이라는 문제를 논의하게 된다. 향후의 심도 깊은 논의를 위해서 이 강좌는 역사적 관점에서 영화에 접근할 수 있는 시각의 형성을 목표로 한다.
- 이미지, 아카이브, 다큐멘터리(Image, Archive, Documentary) : 동시대 시각문화의 데이터베이스들을 아카이브와 다큐멘터리의 관점에서 살피고, 이를 통해 고전적 영화연구의 한계를 극복, 새로운 시각문화연구의 가능성을 도모하고자한다. 이를 통해 시각문화에 전반에 대한 감각을 기른다.
- 영화/인지과학/철학 1(Cinema/Cognitive science/Philosophy 1) : 영화이론의 기본기를 장기간에 걸쳐 학습할 수 있도록 유도한다. 또한 영화와 철학의 다층적이고도 복잡한 관계를 인지과학의 프리즘을 통해 살펴봄으로써 새로운 영화연구를 위한 시각을 갖출 수 있도록 이끈다.
- 문화이론세미나(Cultural Studies Seminar) : <문화이론 세미나>는 ‘영국문화연구’(British Cultural Studies)의 역사적 계보와 그 전사에 해당하는 프랑크푸르트 학파의 주요 연구 성과, 그리고 1980년대 이후 호주와 미국을 거쳐 오늘날 전세계적으로 확산된 문화

연구의 동향을 개괄하면서 그 주요 방법론과 문화정치적 쟁점들을 체계적으로 이해함으로써 역사적 자본주의의 전개과정에서 문화와 경제, 문화와 정치의 복잡한 상호작용을 이해하고 분석할 수 있는 기초적 안목을 키우는 것을 목표로 한다.

- 코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌시네마(Cosmopolitanism and Cinema: Global Cinema) : 문명사적 관점으로 월드시네마를 다시 읽는 수업으로서 기존의 내셔널/트랜스 내셔널 시네마 및 월드시네마 등의 범주를 재구성하여 코스모폴리타니즘이라는 렌즈를 통해 글로벌 시네마의 현황들을 살펴보는 과목이다.

- 한국영화의 쟁점과 전망(Issues and Prospect of Korean Cinema) : 본 강좌는 한국영화사 담론에서 지금까지 어떤 쟁점들이 형성되어 왔는지 살피고, 각 쟁점들이 형성된 맥락을 검토한다. 보다 구체적으로 젠더, 근대성, 장르, 양식 등 한국영화 연구에서 나타난 주요 토픽을 중심으로 한국영화를 검토하고 향후 한국영화의 전망을 예측하려고 한다. 그럼으로써 본 수업은 새로운 시각에서 한국영화사를 바라볼 수 있는 기틀을 마련하는데 중점을 둔다.

- 영상문화연구(Visual Culture Studies) : <영상문화연구>는 문자매체 중심의 의사소통에서 영상매체 중심의 의사소통으로의 변화과정에서 나타나게 된 문화사적인 변동의 함의를 인식론적 차원에서 검토하고, 이러한 전환 과정에 따른 무빙 이미지의 개념적 지형 변화를 살펴본다. 본 수업은 이처럼 영상/정보사회로의 이행과정에서 영상매체에 의해 유발되는 감수성 및 문화 정치적 지형의 변화, 예술개념과 기능의 변화 등을 20세기 후반의 영화연구, 문화연구 및 시각문화연구의 연구 성과들을 바탕으로 쟁점화하고, 향후 연구 과제를 토론해보는 수업이다.

- 영화/인지과학/철학 2(Cinema/Cognitive science/Philosophy 2) : 영화 창작 및 비평에서 사용되는 영화언어의 기호학적 의미, 영화의 인식론적, 존재론적 위상과 기능 등에 깔린 철학적 전제에 대한 검토와 함께 아날로그 매체에서 디지털 매체로의 전환 과정에 따른 ‘영화’의 개념적 지형 변화를 검토함으로써, 철학적 사유가 영화사적 변화의 의미를 규명하는 데 기여하는 측면과 영화이미지가 텍스트 중심의 철학적 사유에 미치는 새로운 영향을 동시에 살펴보는 데 그 목적이 있다.

- 졸업논문세미나(Seminar for Graduation) : 수강생은 지도교수와 논의하여 졸업논문의 주제를 정하고 해당 주제에 관한 기존의 선행연구를 검토하며 논문 프로포절 발표를 준비하는 수업이다. 프로포절은 연구배경, 연구대상, 연구의 목적 및 필요성, 선행연구 검토 및 방법론 구성 등의 요소로 구성되어 있다.

- 인터아시아영상문화연구(Inter-Asia Film Studies) : 본 과목은 인터아시아 문화연구를 진행하기 위한 주요 이슈를 학습하고, 연구방법을 공유하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전지구화와 젠더, 문화의 생산과 소비 등 몇 개의 세분화된 주제로 나누어 강좌를 진행한다.

<전공선택>

- 디지털 미디어 워크숍 (Digital Media Workshop) : 본 과목은 유비쿼터스 시대의 다채널 다매체 환경 속에서 수강생들로 하여금 디지털미디어 콘텐츠의 기획과 제작에 관한 실무를 워크숍 형태로 체득하게 하여 영상이론을 전공한 학생들에게 이론과 실기의 상호 연관성을 이해하고 디지털미디어에 대한 인식과 경험의 폭을 넓히는 것을 목표로 한다.
- 새로운 역사학으로서의 영화사연구 1, 2(Film History as New History 1, 2) : 이 강좌는 영화사를 바라보는 다양한 방법과 관점을 살펴보는 것을 목적으로 한다. 세계영화사와 영화이론에 대한 기초지식을 전제한 상태에서 본 과목은 영화와 대중의 관계, 영화와 민족 국가의 다양한 양상들, 근대 시각미디어와 지각양식의 변모, 20세기 역사와 기억의 문제, 영화와 역사가 맺는 관계를 탐구하는 것을 목표로 한다.
- 영화의 정치학(Politics of Cinema) : 정치학의 렌즈를 통한 영화 텍스트를 분석하고, 영화 텍스트의 내부 메커니즘을 꼼꼼하게 독해함으로써 영화가 소구하는 사회구성체의 사회-정치적 조건들을 탐색하는 기회를 갖는 수업이다. 정치의 개념을 재정의하고, 영화 속에서 정치적 쟁점이 형성되는 방법을 고찰하며, 향후 영화와 정치학의 관계를 어떤 방식으로 새롭게 사유해야할지 고민하고자 한다.
- 정신분석과 영화(Psychoanalysis and Film) : 영화이론 내에서 정신분석학 개념은 상당한 비중을 차지한다. 흔히 그 핵심으로 꼽히는 시선/응시론과 페티쉬즘과 같은 영역에서 뿐 아니라, 구조주의적 입장, 후기식민주의, 이데올로기적 장치론 등 기타 주요 이론들에서도 정신분석학 개념은 지지 혹은 비판의 대상으로 큰 역할을 하고 있기 때문이다. 예를 들어, 판타지로서의 영화적 세계와 꿈-상태(dream-state)의 비교, 그리고 그를 향하는 욕망의 시선이라는 관점, 현실에 대한 쾌락적 혹은 반쾌락적 반복으로서 영화 이미지의 본질 분석, 성적 대상화와 관음증적 시선으로 매개된 주체의 관점, 시선을 통한 주체화와 탈주체화의 구조 이해, 타자를 재현하는 데 유용되어온 ‘차이’의 시각화, 반이성의 역사로서 무의식과 시각 이미지의 관계 탐구, 그리고 현실에 대한 부정과 페티쉬즘의 기제로서 영화의 이데올로기적 역할에 대한 논의 등에서 정신분석적 관점은 중요한 역할을 한다. 따라서 다양한 이론분야에서 정신분석학적 관점이 반영된 논문들을 이해하기 위해서라도, 정신분석학의 주요 개념과 용어에 대한 정리와 그 일차적 적용범위에 대한 분석은 필수적이다.

이 수업은 영화이론에서 자주 사용되는 개념과 용어를 확실히 이해하기 위해서, 프로이트, 라캉의 기본서를 강독하고 또한 지젝과 같은 정신분석학적 이론가들의 주장들을 살펴, 정신분석적 개념의 적용을 비판적으로 고찰하는 것을 목적으로 한다. 좀 더 구체적인 방식으로는, 꿈과 현실, 반복, 응시, 쾌락, 페티쉬즘, 판타지와 욕망, 시각적 왜상(anamorphosis)과 심리적 외상(trauma) 등의 주제를 중심으로 잡고, 프로이트, 라캉, 지젝의 주요 글들을 발췌하여 읽고 그 내용에 대해 토론한다. 그리고 이들 개념과 용어가 영화에서 어떻게 구체화되어 있는지, 그리고 다른 영화이론이나 문화이론의 영역에서 어떻게 차용되고 있는지를 다양한 예들을 통해 살펴볼 것이다.

- **영화적 스토리텔링과 뉴미디어(Cinematic Storytelling and New Media)** : 오늘날 변화하는 뉴미디어 환경은, 영상 매체를 활용한 스토리텔링 방식의 변화를 가속시키고 있다. 영화적 스토리텔링이란, 20세기 서사 극영화를 기반으로 한 서사 방법을 가리키며 이는 뉴미디어 시대 영화 및 영상 작업의 콘텐츠와 그 표현 양식을 기술하는 하나의 기준이 된다. 이 기준이라는 용어는 같은 방식으로 유지되는 특정 양식을 지칭하는 것이 아니라, 구체적 텍스트들을 통해 끊임없이 재구성되는 영화적인 성질을 규정하기 위해 사용된다. 기존에 문화적 가치를 구성하는 것으로 여겨진 콘텐츠는 이제는 그 서사 방식을 포함해서 이해하여야 하며, 이를 종합적으로 탐색하는 것이 이 수업의 목적이다. 영화적인 것에 대한 가장 깊이 있는 통찰을 제시하는 앙드레 바쟁의 이론들을 중심으로, 전통적 의미의 영화적 서사가 중시한 이미지와 공간의 개념들을, 오늘날 디지털 영화와 뉴미디어 환경 속에서 재고함으로써, 영화가 기능하는 새로운 시대(모더니즘)의 키워드와, 보존과 탈재현, (self-)reflexivity, 번역과 판타지, 가상의 매체, 그리고 '인간 중심의 기술과 그 너머'를 살피는 포스트휴먼의 맥락에서, 이러한 주제와 실험들을 반영하는 텍스트들을 통해 뉴미디어 시대 영화의 매체적 확장성을 탐구하는 과목이다.

- **영상사회학세미나(Visual Sociology Seminar)** : 본 강좌에서는 최근 한국 영화산업에 나타나고 있는 변화의 의미를 수강생들이 분석할 수 있는 이론적 역량을 함양시킬 수 있도록, 세계영상산업의 구조 변화와 이에 따른 민족영화의 성격과 위상의 변화를 분석해 볼 수 있는 이론적, 역사적 연구 작업들을 검토해 보고자 한다. 영화와 방송드라마 외에 광고와 다큐멘터리, 에듀테인먼트 기획물, 버라이어티 프로그램 및 영상저널리즘, 영상페스티벌 등에 이르기까지 현대사회 속에서 광범위하게 활용되는 영상매체의 다양한 사회적 기능과 함의를 사회과학의 다양한 연구 성과들을 접목하여 분석하면서 영상사회학의 목표와 개념, 연구방법 등을 탐색하는 세미나 수업이다.

- **영화비평워크숍 (Film Criticism Workshop)** : 본 과목은 영화학 및 영화이론과는 다른 영화비평 고유의 영역은 무엇인가, 라는 물음으로부터 출발한다. 이에 관한 심도 깊은 고찰을

하기 위해, 먼저 제도로서의 영화비평이 영화에 관한 담론에서 어떠한 기능을 담당하고 있는가를 살펴보고, 이어서 영화비평을 역사적으로 개관한다. 또한 사례조사를 통해 동시대 비평적 글쓰기의 다양한 양상들을 검토하고자 한다. 나아가 수강생들은 직접 비평적 글쓰기를 수행해봄으로써 그 실제에 보다 깊고 친숙하게 다가갈 기회를 얻을 수 있을 것이다.

- 이미지, 텍스트, 사운드(Image, Text and Sound) : 본 수업은 리터러시(Literacy)를 중심 테마로 하여 텍스트/이미지/사운드 삼각형의 빗금 관계의 구도(constellation)를 개괄하고, 이 구도가 함축하는 바를 파악하는 것을 목적으로 한다. 이미지, 사운드, 텍스트는 모두 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션 수단인 미디어라는 공통점을 지니지만, 각각의 관계는 리터러시의 구성요소의 변화에 따라 역사적 변천과정을 겪어왔다. 역사적으로 살펴보면 이미지는 텍스트가 보편적 리터러시의 구성조건으로 자리 잡기 이전까지, 텍스트와 대립하면서도 경쟁하는 관계에 있었다면, 대량인쇄 기술의 등장에 의해 텍스트 중심주의가 확립되면서 이미지는 예술의 영역으로 부차화 되었다. 기술복제시대와 멀티미디어 시대로 접어들면서, 이미지는 과거에 인정되지 않았던 리터러시의 주요 구성요소로 간주되고 있고, 이제 이미지와 텍스트는 다시 경쟁관계에 놓이게 되었다. 한편 사운드는 이미지와 텍스트 사이의 대립관계 속에서 예외적인 상황으로 취급받아 왔다. 본 강좌는 이미지, 텍스트, 사운드의 삼각형 관계를 구조적인 측면과 역사적 변화라는 두 가지 관점에서 조망하면서, 미래의 리터러시 구성은 어떻게 변화할 것인가를 예측하는 작업을 병행하고자 한다.
- 뉴미디어론(New Media Seminar) : 영상매체는 그림자극과 카메라 옵스큐라로부터 시작하여 사진기의 발명, 영사기, 텔레비전과 비디오 등을 거쳐 디지털 매체에 이르기까지 다양한 경로를 통해 발전해 왔다. 본 강의에서는 영상매체의 기술적 발달에 따른 시각문화 지형의 변화와 그에 따라 영화적 포맷이 변화하는 과정을 함께 조망함으로써, 이와 같은 변화가 근대적 시각 체계의 변화과정과 어떤 연관성을 갖는지를 살펴보고, 영상매체의 기술적 변화에 담긴 시각적 에피스테메의 함의를 분석함과 아울러 시각문화의 팽창에 따른 다양한 문화 정치적 함의를 살펴보는 데 주안점을 둔다.
- 포럼 워크숍(Forum Workshop) : <포럼 워크숍>은 영상문화연구의 지평을 확장하기 위해 다양한 학제의 연구와 실천들을 접하도록 하는데 주안점을 둔다. 특히 이 강좌는 영상이론을 일관된 관점에 입각하여 연구하기 보다는, 다른 학제적 실천과 접합시키고 그 과정에서 발생하는 생산적 긴장에 주목함으로써 현장과 이론의 실천적 절합을 시도하고자 하는 수업이다.

무용원

무용원의 전문사과정은 2년 과정으로 예술교육기관의 전문화 추세에 따라 무용원 예술사과정을 심화시켜 설립되었다. 이 과정을 통하여 21세기 사회가 요구하는 전문성과 보편성을 겸비한 무용분야의 전문예술인 및 전문교육자를 양성하는데 목적이 있다.

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개	원내	타원	타교	
전학과	일선	1~2	1, 2	BM00100	무용교육론	2	2		○			문화예술교육사 2급 교과목(무용분야)
				BM00110	무용교육프로그램개발	2	2		○			문화예술교육사 2급교과목(무용분야)
				BM00120	무용교수학습방법	2	2		○			문화예술교육사 2급교과목(무용분야)
실기과 (공통)	전필	1	1, 2	B412010	무용세미나	3	3		○			
		2	1, 2	B412021	졸업작품지도 1	2	2	○				2015평가방법 변경: S/U → 등급(A~F)
		2	1, 2	B412022	졸업작품지도 2	0	2	○				S/U, 학점변경: 2→0 시수변경: 2→0 2015시수변경: 0→2
실기과 (한국무용전공)	전필	1~2	1, 2	B413020	현대무용고급실기	2	3		○			
		1	1	BM00240	현대무용레파토리 1	3	3	○				2018 이수학년, 학기 변경
		1	1	BM00250	현대무용레파토리 2	3	3	○				2018 이수학년, 학기 변경
		1	1	BM00260	현대무용레파토리 3	3	3	○				2018 이수학년, 학기 변경
		1	2		공연실습 1	3	3	○				2018 신설
		1	2		공연실습 2	3	3	○				2018 신설
		1	2		공연실습 3	3	3	○				2018 신설
		1~2	1, 2	B4130010	한국무용고급실기	2	3		○			2015명칭변경: 안무실습1~3→레파토리1~3 2015 이수구분변경: 전선→전필 한국무용 필수
		1~2	1, 2	B413031~3	한국무용레파토리 1~3	3	3		○			2015명칭변경: 안무실습1~3→레파토리1~3 2015 이수 구분 변경: 전선→전필 2017학년부터 한국무용 필수

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
실기과 (공통)	전선	1~2	1, 2	B413321~3	코레아그라피워크샵 1~3	2	2	○				2019학년부터 한국무용전공교과목
			1	B413100	춤과 퍼포먼스 1	3	3		○			명칭변경(춤미학→춤과퍼포먼스)
				B413050	움직임 리서치	3	3		○			명칭변경 (움직임분석과적용→움직임리서치)
				B413060	무용심리학	3	3		○			
				B411010	비교무용	3	3		○			명칭변경(비교무용사→비교무용)
				B413211	무대종합실습 1	3	3		○			조명
				B413220	아티클레이션론	3	3		○			
			2	B413110	표현법	3	3		○			
				B413212	무대종합실습 2	3	3		○			무대미술
				B413250	춤과 퍼포먼스 2	3	3		○			명칭변경 (공연예술론→춤과퍼포먼스 2)
				B413280	리듬과템포	3	3		○			
				B413090	Contemporary Art & Dance	3	3		○			
				B413120	Master Piece Research	3	3		○			
실기과 (무용실기 교육)	전선	전필	1~2	1, 2	B413071~4	발레교수법실습 1~4	3	3	○			
		1~2	1, 2	B413271~4	발레교수법실습 1~4	2	2	○				2017 발레교수법실습4 신설
				BM00041~2	빠드되교수법 1~2	3	3	○				
				BM00020	발레작품분석	3	3	○				
		1	1, 2	BM00051~2	발레레파토리실습 1~2	2	2	○				
실기과 (무용음악)	전선	1	1, 2	B413161~2	건반화성과즉흥작법 1~2	2	2	○				
				B413291~2	무용음악실습세미나 1~2	2	2	○				누리에 1~3이 개설되어 있음.
			2	1, 2	B413181~2	반주실습 1~2	2	2	○			
			1	1	B413171	악기실기 1	2	2	○			피아노초견 독법
				2	B413172	악기실기 2	2	2	○			피아노초견 독법
			2	1	B413173	악기실기 3	2	2	○			타악기
			1~2	1, 2	B413311~3	무용음악디자인 1~3	2	2	○			
			1	1, 2	B413301~2	반주자무용실기 1~2	2	2	○			
			1~2	1, 2	B421020	안무실습	3	4		○		누리에 1~3이 개설되어 있음.
창작과	전필	1	1, 2	B421011~2	안무세미나 1~2	3	3		○			
		1~2	1, 2	B421031~2	주제별워크샵 1~2	3	3		○			
				BM00081~2	코레오그라피1~2	2	0	○				(s/u), 4학기 중 2회 필수, 학점변경(0→4)

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
창작과	전필	2	1	B423040	무용연출	3	3		○	○		
			1,2	BM00070	안무워크샵	3	4	○				명칭변경 : 졸업작품준비1→안무워크샵, 이수구분변경 : 전선→전필, 학기변경 : 1→1,2
				B421040	졸업작품연구	0	4	○				전문사 수료 후 연구생 교과목 명칭변경 : 졸업작품준비2 →졸업작품연구, 학기변경 : 2→1,2
		2	2	B423071	댄스페다고지	3	3			○		2015 이수구분변경: 전선→전필
	전선	1	1	B423050	Pilates-무용요법	2	3		○			
		1	1, 2	B423061~2	무대공방 1~2	3	3		○	○		
		2	2	B423541	주제별워크샵 4	3	3		○			
		1~2	1, 2	B423011~2	공연 1~2	2	0		○			(s/u)세부운영 참고(멘뒤)
				B423021~2	국제세미나 1~2	2	0		○			(s/u)세부운영 참고(멘뒤)
				B423031~4	인턴쉽 1~4	2	0		○			(s/u)세부운영 참고(멘뒤)
				B421033	주제별워크샵 3	3	3		○			2015이수구분변경: 전필→전선
이론과 (공통)	전필	1	1	B401020	민족무용학연구	3	3		○	○	○	모두 이수하되 각 군 전공자는 반드시 1학년 1학기에 이수 (해당군이 아닌 과목은 2학년 1학기에 이수 가능)
				B431021	무용미학연구	3	3		○	○	○	2017 명칭변경: 무용미학연구1 → 무용미학연구 2017 과목형태변경: 임의→일반
				B431050	무용과학연구	3	3		○	○	○	
		2	1	B431030	논문작성워크샵1	3	3	○				2015명칭변경: 논문작성워크샵 →논문작성워크샵1
			1,2	BM00030	논문주제연구	0	0	○				수료생은 1,2학기 모두 신청가능
	전선	1	2	BM00090	커뮤니티댄스연구	3	3					2013신설
		2	2	BM00130	논문작성워크샵2	3	3	○				2015 신설
이론과 (1군필수)	전필	1~2	2	B432010	무용비평작법세미나	2	3		○	○	○	
		1	1	B432060	무용예술정책경영론	2	2		○	○	○	명칭변경: 무용예술정책론특강 →무용예술정책경영론 시수변경: 3→2
		2	1	B432101	무용사특강 1	2	3		○	○	○	
이론과 (2군필수)	전필	1	1	B432020	문화인류학	3	3		○	○	○	
		1~2	1, 2	B432031	민족무용워크샵 1	2	4		○	○	○	
				B432032	민족무용워크샵 2	2	4		○	○	○	
				B432120	필드워크	2	0		○	○	○	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
이론과 (3군필수)	전필	1~2	2	B432050	무용과학특강	3	3		○	○	○	
		1~2	1	B432141	무용과학세미나 1	3	3		○	○	○	기능, 통계
		1~2	2	B432142	무용과학세미나 2	3	3		○	○	○	생리, 심리
이론과	전선	1~2	1, 2	B433120	춤문화현장실습	2	2		○	○	○	개별지도에서 주간 2시간 수업으로 변경
				B433741	동양무용사연구	2	3		○	○	○	2017 이수구분변경: 전필→전선
				B433020	한국예술학	2	3		○	○	○	
				B433050	무용비교연구세미나	2	3		○	○	○	
				B432130	무용상해예방및 체력처방론	2	3		○	○	○	
				B432080	무용생리학실습	2	3		○	○	○	2015학기변경: 2→1
			2	B432090	무용동작분석워크샵	2	3		○	○	○	
				B433751	동양미학연구	2	3		○	○	○	2017 명칭변경: 동양미학연구1 →동양미학연구
				B432040	무용역학	2	3		○	○	○	2015학기변경: 1→2
				B433080	무용사회학특강	2	3		○	○	○	
				B432110	동양예술사	3	3		○	○	○	
				B433010	한국무용사원전강독	2	3		○	○	○	
				B432102	무용사특강 2	2	3		○	○	○	
				B432070	비교민속학	3	3		○	○	○	2017 이수구분변경: 전필→전선
				선수과목			0		○			(S/U) 세부운영 아래참고
예술 경영과	전필	1~2	1	B443640	연구방법론	3	3	○				
		2	1, 2	B442010	졸업논문	0	3	○				(S/U)2017 시수변경 1→3
	전선	1~2	1	B443280	공연법규와저작권	3	3		○	○	○	
				B443150	공연단체경영	3	3		○	○	○	
				S413010	예술교육	3	3		○	○	○	
				B443290	홍보와커뮤니케이션	3	3		○	○	○	
				B443181	경영전략	3	3		○	○	○	
				B443010	문화정책	3	3		○	○	○	
				B443300	리더십	3	3		○	○	○	
				B443650	재무관리	3	3		○	○	○	
				B443250	무대운용	3	3		○	○	○	
				BM00160	공연계약의 이해	3	3		○	○	○	2017년 신설
			2	B443120	프로그램기획	3	3		○	○	○	
				B443191	문화산업	3	3		○	○	○	
				B443100	공연장경영	3	3		○	○	○	
				B443220	공연마케팅	3	3		○	○	○	
				B443210	서비스마케팅	3	3		○	○	○	
				B443230	재원조성	3	3		○	○	○	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
예술 경영과	전선	1~2	2	B443260	예술시장의이해	3	3		○	○	○	
				B443270	문화이론	3	3		○	○	○	
				B443140	공연예술정보관리	3	3		○	○	○	
				B443130	국제교류와협력	3	3		○	○	○	
				B443160	공연예술산업과매체	3	3		○	○	○	
				B443240	기업과문화예술	3	3		○	○	○	
				B443310	문화경제학	3	3		○	○	○	
		1, 2		BM00230	연구세미나	3	3	○				2017년 신설
				S412010	현장실습	3	3	○				
				BA00220	주제별 특강	3	3		○	○	○	
				B443081~2	사례연구 1~2	3	3		○	○	○	
				B443041~2	개별연구 1~2	3	3	○				1회는 논문연구

※ 실기와 무용실기 전공 선수과목 안내(수강신청기간 내 행정조교에게 선수과목을 적어 제출)

1. 대상 : 본교 무용원 예술사 졸업자 이외의 타대학 출신의 실기와 무용실기전공 예술전문사
2. 수강신청 : 재학연한 1~3학기마다 실기와 예술사 과목 <고급실기 1~4> 중에서 주 2회의 class(4시간)를 선택하여 이수함.
3. 평가방법 : 학점 없이 통과가능(S), 통과 불가(U)로 구분.
4. 선수과목 신청 후 지도교수와 면담 필요함(본인에게 맞는 교과목인지 면담하기 바람)

※ 실기와 무용실기 전공: 2019학년부터 창작발표회 1회 이상 공연시 졸업작품공연 가능

※ 창작과 공연 관련 과목 이수안내(전학기 결과물로 성적이 처리되므로 수강신청 전에 창작과 교수님께 문의)

: 코레아그라피(전필) : 오디오션을 거쳐 실험무용체에 발표된 작품의 안무자, 또는 지도교수의 지도과정을 거쳐 공인된 공연에 작품을 발표한 안무자가 신청 할 수 있음.

- 공연(전선) : 공인된 외부공연의 안무자가 신청할 수 있음

(공인된 페스티벌, 신인무용제, 연극원 공연의 조안무 등)

- 국제세미나(전선) : 국제 세미나에 참석하거나, 승인된 외국공연의 안무자, 무용수로 활동한 경우 신청할 수 있음.

- 인턴쉽(전선) : 승인된 무용단 및 크누아 정기공연의 조안무의 역할을 수행한 경우 신청 할 수 있음

※ 타과 학생은 창작과 교수님과 상의 후 수강신청 할 수 있음.

※ 이론과 선수과목 안내(수강신청 기간 내 행정조교에게 선수과목을 적어 제출)

1. 대상 : 본교 무용원 예술사 졸업자이외의 타 대학출신의 이론과 예술전문사
2. 수강신청 : 아래의 이론과 예술사 과목을 재학 연한 4학기 중에 4과목 선택하여 이수함.
단, 군과 관련된 과목을 이수할 것을 권함.
3. 평가방법 : 학점없이 통과가능(S), 불가(U)로 구분

○ 1군(미학비평)관련 추천 선수과목

- 타대학 인문계 졸업자 : 미학사, 춤과 사회학, 무용비평론1, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학

- 타대학 무용과 졸업자 : 미학사, 춤과 사회학, 무용비평론1, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학, 무용학원강1

○ 2군(민족무용학)관련 추천 선수과목

- 타대학 인문계 졸업자 : 민족학, 한국의 전통과 예술이론, 한국무용학원전강독1,2, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학

- 타대학 무용과 졸업자 : 한국의 전통과 예술이론, 무용학원강1,2, 한국무용학원전강독1,2, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학

○ 3군(무용과학)관련 추천 선수과목

- 타대학 인문계 졸업자 : 중급실기1,2, 무용과학실습1,2, 무용요법1, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학

- 타대학 무용과 졸업자 : 무용과학실습1,2, 무용요법1, 서양춤역사, 한국춤역사1, 동양춤역사1, 무용미학, 무용과 인체과학

실 기 과

<전공필수>

- 무용세미나(Seminar for Dance) : 춤의 실기 및 현장 수행 과정과 수반되는 제반 과제 가운데 특정 과제를 선택하여 집중 학습한다.
- 졸업작품지도 1~2(Graduation Performance 1~2) : 3학기에 해당 졸업작품에 대한 프로포절을 제출하고 발전시키고, 4학기에 해당하는 <2> 과정에서는 논문심사 및 졸업작품 발표를 위해 심화된 지도를 받는다.

<무용실기/무용실기교육 전공>

- 한국무용 고급실기(Advanced Technique Korean Traditional Dance) : 한국무용의 특질을 체계화시키는 능력을 함양하여 동양적 표현방법을 연구케 하고, 또한 단계적 무용 교육프로그램도 개발시킨다.
- 현대무용 고급실기(Advanced Technique Modern Dance) : 움직임의 다양한 모습과 동작을 훈련한다.
- 현대무용 레파토리 1~3(Practice in Choreography 1~3) : 안무에 관한 다양한 지식을 쌓고 현장 경험을 통해 안무력을 향상시킨다.
- 공연실습 1~3(Practice in Choreography 1~3) : 현대무용만 해당. 현대무용 레파토리에서 익힌 작품을 실제 공연에서 시연함으로 공연을 완성시킨다.
- 발레교수법 1~4(Ballet Teaching Method 1~4) : 전문 무용수를 배출하기 위한 발레 교육 프로그램으로 8년간의 과정을 체계적으로 나누어 가르치는 내용과 방법 등을 제시한다. 바가노바 발레메소드와 R.A.D 메소드를 채택하고 있다.

<전공선택>

- 코레아그래피 워크숍 1~3(Choreography Workshop 1~3) : 현장에서 활동하고 있는 안무가와 함께 작품의 제작에서부터 공연까지 이어지는 전 과정을 체험함으로써 창의적인 안무 작업을 목표로 한다.
- 춤과 퍼포먼스 1~2(Dance and Performance) : 춤의 철학이론 및 고전과 역사, 미학 등을 공부한다.
- 움직임 리서치(Movement Research) : 안무가가 무용 공연 전문가로써 숙지해야 할 전반적인 것들을 공연 현장에서 실질적으로 진행되었던 사례들을 토대로 분석한다. 다양한 공연 활동의 배경과 역사, 주요 무용 관련 이론과 더불어 당대 논의되었던 주제들과 경향들을 작가와 주요 개념들 중심으로 아울러 살펴보고 이를 위해 전세계에서 진행되었던 주요 작품 분석과 국내외의 유명 안무가 연구를 집중 연구한다.
- 무용심리학(Dance Psychology) : 동작의 컨트롤과 발달, 그리고 공연을 위한 여러 가지 훈련의 세부적인 관념의 토론을 통하여 무용동작을 전반적으로 이해하고 무용 심리학의 구조의 이해를 도모한다.
- 비교무용(Comparative Historical Studies in dance) : 동양과 서양의 상이한 문화권 아래 독특한 양식으로 발전해 온 춤의 역사를 비교분석하여 정치·문화·사회 속에서 다양한 방식으로 기능해 온 무용의 이미지와 한국춤의 가치를 고찰해 본다.
- 무대종합실습1~2(Practice in Stage) : 극장예술로서의 완성도를 높이기 위해 무대의 모든 메커니즘을 유기적이고 종합적으로 운영하는 극장공연예술로서의 학습을 유도한다.
- 아티클레이션론(Music Articulation) : 아티클레이션은 음악용어로 쓰이고 있으나 이를 무용에 적용하면 상당히 많은 개념을 함축할 수 있고 용어의 정확도도 얻을 수 있다. 우리 학교를 제외한 여타의 교육기관에서는 아직 가르치지 않는 과목으로 무용에 대하여 말하는 방식과 무용을 설명하는 개념을 정리하는 과목이다.
- 표현법(Method of Expression) : 연극적인 몸짓과 마임 몸짓 동작의 훈련을 통해 무용수들의 신체연기 표현을 자유롭게 할 수 있도록 도모한다.

- 리듬과 템포(Rhythmic & Tempo) : 리듬과 템포의 연구는 근원적으로 볼 때 음악의 영역이 아니라 무용의 영역이었다. 그러나 오늘날 리듬이나 템포라는 어휘는 음악용어로 취급된다. 이를 되돌려 무용의 영역에서 취급하고 연구하여 새로이 개념화하고, 무용적 측면에서 이를 활용할 수 있도록 한다.

<무용실기교육전공 전공선택>

- 발레교수법 실습 1~4(Practice in Ballet Teaching Method 1~4) : 바가노바 발레 메소드와 R.A.D 메소드의 실습수업이다.
- 빠드되 교수법 1, 2(Teaching methods for pas de deux 1, 2) : 발레의 주종무용인 남녀가 2인무로 정해진 프로그램의 동작을 배운다.
- 발레작품 분석(Analysis of Ballet Repertories) : 발레작품의 분석을 통하여 작품에 대한 이해와 정통성을 습득함을 목표로 한다. 작품의 범위는 19세기 클래식 아카데미 발레이며 작품의 역사, 안무구성, 음악분석, 무대연출법 등 모든 분야의 작품구성 요소를 동시에 분석함으로써 작품의 메커니즘을 이해한다. 이러한 발레작품분석을 통해 발레전통에 따른 교수법과 안무 연출법, 그리고 발레이론의 기 지식을 함양하고, 이를 토대로 창조적인 작품과 메소드를 개발하며 미래의 지도자들의 통찰력과 창의력을 키운다.
- 발레 레파토리 실습 1, 2(Ballet Repertory 1, 2) : 고전 레파토리 분석을 통해 고전작품에 대한 이해의 폭을 넓혀 학생 지도 시 보다 정확한 해석력을 갖도록 하고, 새로운 발레 레파토리 창작의 예술적 기반을 쌓는다.

<무용음악전공 전공선택>

- 건반화성과 즉흥작법 1~2(Keyboard Harmony & Improvisation 1~2) : 모든 종류의 화성법 연구는 결국 건반화성 구사능력으로 구현되고, 건반화성은 즉흥 연주능력으로 열매를 맺게 된다. 어떤 종류의 음악이든 악보없이 건반에서 창조적으로 연주하여 그 연주가 곧 즉흥 작곡이 될 수 있도록 학습한다.
- 무용음악실습 세미나 1~2(Music Seminar for Dance 1~2) : 음악과 무용의 상관관계에 대한 심도 있는 연구를 통해 음악과 관련하여 무용수에게 요한 것이 무엇이며, 그것을 어떻게 전달할 것인지를 연구하고 발표하는 한편, 이에 동원되는 악기의 실습과 지도요령을 익힌다.

- 반주실습 1~2(Dance Accompaniment 1~2) : 무용반주를 하기 위하여 필요한 사전 준비로서 무용에 대한 이해와 무용반주 레퍼토리 숙달에 필요한 실제로 클라스에 들어가 반주실습을 하는 과목이다.
- 악기실기 1~2, 3(Instrumental Practice 1~2, 3) : 초견 연주의 향상을 위한 구체적인 방법을 제시하고 그에 따른 훈련을 통하여 개개인의 음악적 활동을 돕는다. <1>과 <2> 과정은 피아노 초견 연주를 위한 독법을 중심으로, <3> 과정은 타악기 초견 연주를 중심으로 구성된다.
- 무용음악 디자인 1~3(Dance Music Design 1~3) : 무용공연을 위한 음악을 제작하는 것으로서, 편집과 각색은 물론 부분적으로 작곡의 개념이 포함된다. 최초의 음향재료 녹음부터 공연을 위한 마스터 CD의 제작에 이르는 전 과정을 학습하는 과목이다.
- 반주자 무용실기 1~2(Basic ballet for Pianist 1~2) : 발레음악의 악센트와 프레이즈 감각을 익히기 위해 발레의 기초동작과 용어의 이해를 목표로 학습한다.

창 작 과

<전공필수>

- 안무실습1(Practice in Choreography1) : 국제작 안무 경향을 초빙교수님과 함께 실습을 통하여 연구하는 시간
- 안무실습2(Practice in Choreography2) : 안무를 하는데 있어서의 기본적인 도구 중 하나인 음악과 움직임의 이용하여 짧은 작품을 만든다. 음악의 프레이징을 이해하고 청음으로 분석하여 음악의 시간성 위에 움직임을 엮는 작업이다.
- 안무세미나 1, 2(Seminar for Choreography 1, 2) : 무용사를 통해 시대의 조류를 살펴보고 분석하며, 안무와 관련하여 여러 가지 무용의 새로운 형태들을 분류하여 심도 있는 토의를 통해 새로운 안무형식을 모색한다.
- 주제별워크숍 1, 2(Workshop 1, 2) : 매학기 무용과 관련된 음악·연극·미술·영상 등에 타 분야의 전문가들과 만난다.
- 코레아그래피1, 2(Choreography1, 2) : 교내외에서 이루어지는 공연의 안무를 완성한다.
- 무용연출(Dance Directing) : 무용작품 연출에 필요한 제반사항을 학습한다.
- 안무워크샵(Choreography Workshop) : 졸업 작품의 제작과정을 분석 및 평가한다.

<전공선택>

- 필라테스 무용요법(Pilates) : 근육의 이완과 호흡을 통해 보다 더 효율적으로 움직이는 방법을 단계적으로 습득함으로써 인체기능의 향상 및 보완 요령을 터득한다.
- 무대공방 1, 2(Stage Technique 1, 2) : 무대공연제작에 필요한 실질적인 기술과 조명을 습득하기 위한 실습교육이다.
- 댄스 페다고지(Dance Pedagogy) : 자유롭고 표현적인 신체를 갖기 위한 실제의 무용지도에 필요한 방법과 기술, 자료 등을 이론과 실기수업을 통하여 개발한다.

- 주제별워크숍 3, 4(Workshop 3, 4) : 무대미술, 기획 등 매학기 무용과 관련된 타 분야의 전문가들과 만난다.
- 공연 1, 2(Performing 1, 2) : 학교 내에서 이루어지는 실험무용제, K-Arts 무용단 정기 공연을 안무, 출연하여 보다 폭넓고 실질적인 공연의 현장체험을 갖게 한다.
- 국제세미나 1, 2(International Activities 1, 2) : 국외의 유명한 콩쿨에의 참여 및 수상의 기회를 가짐으로써 세계적인 무용계의 동향과 흐름을 파악하고 이를 주제로 토론한다.
- 인턴십 1~4(Internship 1~4) : 학교에서 인정하는 공연에 출연, 기획 등의 방식으로 참여하여 실습 활동을 통해 춤 관련 현장실무를 학외에서 체험하는 과정으로 재학 중 4회에 한해 인정된다.

<전공필수>

- 민족무용학연구(Ethnic Dance Study) : 각 민족의 무용을 살핍으로써 민족무용이 발전되어온 원류를 파악하고 이를 통해 제민족간의 공통된 보편성을 이해한다.
- 무용과학 연구(Studies in Dance Science) : 무용의 과학적 연구의 필요성과 그 활용에 관한 내용을 다루며, 이러한 목적을 달성하기 위하여 다양한 생체 과학적 접근법과 컴퓨터의 활용에 관한 내용을 배우는 교과목이다.
- 무용미학 연구(Studies in Dance Aesthetics) : 무용미학의 영역과 과제 가운데에서 문제성의 비중이 높은 것을 선택하여 관련 문헌과 자료를 연구하고 무용의 미적 특수성에 대해 심화된 이해를 갖는다.
- 논문작성워크숍1, 2(Graduation Thesis Workshop1, 2) : 졸업논문을 작성하는 과정으로서, 논문의 구성 요소를 일별하고, 논문 주제의 타당성과 전개の内容을 검토하여 교수의 지도를 통해 발전시킨다.
- 논문주제 연구(Graduation Thesis) : 연구의 기본개념을 이해하고 연구의 문제를 설정하여 연구계획서를 작성함으로써 논문주제를 심도 깊게 탐구한다.

<1군 미학비평전공 전공필수>

- 무용비평작법세미나(Critical writing skill of Dance) : 무용 비평의 역할과 구성요소를 고려하여 무용비평문 작성에 필요한 기준을 토론으로써 도출해내고, 기존의 비평문 분석과 함께 비평문 작성을 실습한다.
- 무용예술정책경영론(Studies in Dance Politics and Management) : 정부·지자체의 예술정책과 시책 가운데 무용에 관한 부분을 검토하고, 해외 사례를 참조하여 무용예술정책에 대한 이해도를 높이며 올바른 정책 방향을 모색한다.
- 무용사 특강 1(Special Issue in the History of Dance 1) : 동서양 무용의 발생과 변천, 발전을 시대적으로 분석하여 특징을 살펴본다. 문명이 발생된 세계 각 지역에서의 유사 이전의 무용의 본질과 형태를 살펴보고, 원초적인 동작과 그 의미를 연구한다. 신화적인 전설을

통해서 전해오는 무용의 발생이나 암각화에 나오는 무용동작 상형문자 속에 나오는 춤의 기원 등을 분석하여 무용 변천사를 시대적으로 분석, 연구한다.

<2군 민족무용학전공 전공필수>

- 문화인류학(Cultural Anthropology) : 인류의 생활 및 역사를 문화면에서 실증적으로 연구하며 민족무용에 대한 인류학적 이해를 도모한다.
- 민족무용 워크숍 1, 2(Ethnic Dance Workshop 1, 2) : 그동안 미흡했던 아시아권 민족무용의 연구를 위해 아시아 문화권의 민족무용단을 초청하고 공연하며, 워크숍을 통해서 여러 민족무용 창작의 동인이 될 수 있는 토대를 마련한다.
- 필드워크(Fieldwork) : 학문의 실질적인 집대성을 위해 이론과목의 이수과 더불어 현장실습을 병행하여 이론과 실기에 대한 기본적인 토대를 마련한다.

<3군 무용과학전공 전공필수>

- 무용과학 특강(Advanced Dance Science) : 무용과학의 다양한 학문분야를 소개하고 그 특성을 분석하여 무용의 과학적 접근을 시도하는 이에게 자신의 관심분야를 찾을 수 있는 기회를 제공한다.
- 무용과학 세미나 1, 2(기능, 통계/생리, 심리)(Studies in Dance Science 1, 2) : 무용과학 분야에 있어서 최근의 연구 동향을 파악하고 관련 학술논문에 관하여 토론, 발표함으로써 자신의 관심분야를 설정한다. 자신의 연구과제와 관련있는 특별한 주제와 최근의 연구 동향을 조사, 비교하여 창의성 있는 연구활동으로 발전시킨다.

<전공선택>

- 춤 문화현장 실습(Fieldwork in Dance Culture) : 무용의 장르와 분야에 상관없이 세계 각 지역의 무용 현장을 답사하는 과정으로, 해외 무용현상과 정책 및 유통과정에 대한 시각과 관점을 넓힌다.
- 동양무용사 연구(Research in the History of Asian Dances) : 동양권 춤 전통의 개별적 파악을 바탕으로 하여 동양춤과 동양문화권 사이의 상호관계를 조망한다.

- 한국예술학(Korean Arts study) : 예술학과 한국학에 대한 다양한 학문적 접근을 통하여 한국예술학의 발전 가능성을 가늠해 본다.
- 무용비교연구 세미나(Seminar in Dance Comparison) : 무용에 대한 전반적인 개념을 내용별, 주제별로 소분류하여 그 의미와 현장의 상황을 분석한다.
- 무용상해 예방 및 체력 처방론(Prevention of Dance Injury and Physical Fitness Development) : 인간의 육체적·정신적·사회적 건강을 유지하고 증진시키는 데 필요한 지식, 태도, 습관 및 행동의 제과정을 연구한다. 건강의 중요성을 인식하고 건강의 관리 및 증진 방법을 학습한다. 건강관리를 위한 운동 프로그램을 구성할 수 있는 능력을 기른다. 또한 무용수행시 발생할 수 있는 상해의 유형을 파악하고, 이에 따른 처치법과 예방법을 연구한다.
- 무용생리학 실습(Laboratory Techniques in Dance Physiology) : 무용생리학 과목에서 배운 지식을 기초로 운동 생리학에 필요한 전반적인 실험의 절차를 이론적 배경을 중심으로 연구하고 실험과 관련된 최신 논문들을 고찰하며 무용생리학 분야의 최근 연구 방향을 파악한다. 이후에는 연구과제를 설계하여 선행연구와 비교, 토의하고 심도 있는 논문 작성의 기초를 다진다.
- 무용동작분석 워크숍(Dance movement analysis techniques workshop) : 무용 동작의 원리를 이해하고, 기본이 되는 무용의 동작들에 그 원리를 창의적·효과적으로 적용하는 방법을 토론한다. 또 연구에 흔히 쓰이는 실험기구들의 사용방법과 원리를 익히고 측정 장비를 사용하여 객관적인 자료의 검증을 추구한다.
- 동양미학연구(East Asian Aesthetics) : 동양철학 내에서 미학의 개념들을 탐색하여 연구하고, 이를 토대로 동양춤에 대한 미적 판단의 기준 성립의 방법을 모색한다.
- 무용역학(Dance Biomechanics) : 아름다운 인체의 움직임인 무용을 기계적인 시각에서 관찰하여 그 특징을 파악하고, 무용의 미적인 면을 강조하면서도 더욱 효율적으로 무용동작을 수행할 수 있도록 하는 지도방법을 찾는다.
- 무용사회학 특강(Special Issues in the Sociology of Dance) : 사회학의 제반 방법론을 원용하여 무용과 사회 사이의 유의미한 질서를 체계적으로 도출한다.
- 비교민속학(Comparative Ethnology) : 우리 문화를 올바르게 이해하고, 나아가 한자문화권 내 주변 국가와의 문화비교를 통해 민족문화의 고유성을 체계적으로 정리한다. 또한 창작무용 안무의 주제 설정시 민족학적인 지식을 기초로 논리성을 갖출 수 있도록 한다.

- 동양예술사(History of Asian Arts) : 인도, 중국, 일본을 중심으로 동양예술의 역사적 흐름에 내재된 이론들을 검토함으로써 동양예술 이해의 토대를 구축한다.
- 한국무용사 원전강독(Advanced Reading of original text Korean Traditional Dance) : 정재무도홀기, 악학궤범 등의 원전 강독을 통해서 춤의 순서, 동작의 술어 및 유래와 전래를 익힌다.
- 무용사특강 2(Special Issue in the History of Dance 2) : <무용사특강 1>에서 다루지 았던 시대 또는 지역에서의 무용의 발전 양상을 분석하여 그 특징을 살펴보고, 무용 변천사를 지역별·시대별로 심도 깊게 연구한다.

<예술경영전공 전공필수>

- 연구방법론(Research Methods) : 연구 과제를 수행하거나 논문을 쓸 때 필요한 여러 가지 연구방법들을 이해하고 실제 연구과제에 적용한다.
- 졸업논문(Graduation Thesis) : 연구주제를 승인 받은 후 논문심사를 통과하기까지 모든 과정을 지도교수를 비롯한 논문 심사위원으로부터 지도를 받는다.

<예술경영전공 전공선택>

- 공연법규와 저작권(Legal Issues for the Performing Arts) : 공연예술의 기본법이라고 할 수 있는 저작권법에 관한 전반적인 이해를 제공하고, 저작권 관련 민사·형사 소송의 개요를 소개한 후, 음반, 영화, 공연, 방송 등 각 분야의 주요한 판례를 연구하며, 나머지 공연 관련 법규들을 개괄적으로 살핀다.
- 공연단체경영(Management of Performing Group) : 공연단체를 인력관리·조직·재정·기획의 사례를 통해 분석하고 경영실무능력을 키우도록 돕는다.
- 예술교육(Arts Education) : 국내외 예술교육 정책의 흐름, 예술교육프로그램의 이론 및 실제 등을 살펴봄으로써 예술교육에 대한 인식의 폭을 넓힌다.
- 홍보와 커뮤니케이션(Public Relations&Communication) : 기업체, 정부, 비영리조직, 문화예술기관 등 조직의 목적에 따른 PR활동들을 사례를 통해 고찰해보고, 홍보수행에 필요한 지식을 습득한다. 또한 홍보 캠페인을 직접 기획하여 폭넓고 다양한 PR에 대해 올바른 개념을 정립하도록 돕는다.
- 경영전략(Business Strategy) : 경영전략에 대한 이론과 사례를 학습하고 이를 통해 예술경영자로서 전략적으로 조직을 운영하는 역량을 개발한다.
- 문화정책(Culture Policies) : 문화정책의 이론과 사례들을 배우고 우리 사회에 필요한 문화정책을 기획하는 역량을 키우도록 돕는다.

- 리더십(Leadership) : 문화예술 분야에서 리더가 가져야 하는 태도와 자격을 공부하고 조직을 운영하는 연습을 하는 것이 목표이다. 리더십과 관련된 기본 이론에 대한 이해와 실제적 훈련을 한다.
- 재무관리(Financial Management for the Arts) : 예술경영과 관련된 모든 활동에 소요되는 예산의 편성에서부터 구체적인 운용과 결산까지의 재무관리 전반을 개별 사례들을 통해 연구하고 실습한다.
- 문화산업(Cultural Industry) : 문화산업의 심화된 이론과 사례 학습을 목표로 문화콘텐츠산업 각 분야의 특성과 동향을 학습한다.
- 무대운용(Stage Management) : 예술경영가로서 작품, 예술가, 스태프, 무대 모두를 파악하고 조율하는 역할을 충실히 수행할 수 있도록 무대운용에 필요한 기술적인 부분을 연구한다.
- 프로그램 기획(Program Planning) : 새로운 문화예술프로그램에 대한 기획을 할 수 있도록 지원한다. 기획을 구현하는 데 필요한 체계적인 방법론을 학습한다.
- 공연장 경영(Theatre Management) : 실제 공연장들에 대한 비교분석을 통해 문제점과 앞으로의 발전방향을 모색하고 공연장 경영 시스템을 학습하여 경영 실무 능력을 갖추도록 돕는다.
- 공연마케팅(Marketing the Performing Arts) : 공연과 관련된 마케팅 이론과 사례를 심화 학습한다.
- 서비스마케팅(Service Marketing) : 공연예술 전반을 물론 기타 서비스업과 다른 생산 활동까지 그 영역을 넓혀 다양한 마케팅 전략들과 그 실행 결과를 분석하고 종합한다.
- 재원조성(Fund Raising) : 국내외의 공연예술기관 및 단체의 재원조성 사례는 물론 사회 복지시설이나 학교법인의 사례까지 폭넓게 조사하고 분석한다. 이를 기반으로 새롭고 다양한 재원조성 전략을 수립하고 현장에 적용할 수 있도록 돕는다.
- 예술시장의 이해(Understanding Arts Market) : 예술시장에 대한 다양한 연구보고서를 습득하고 조사활동을 수행함으로써 예술시장에 대한 심화된 이해를 얻는다.

- 문화이론(Cultural Theories) : 이데올로기, 기호학, 권력, 젠더, 탈식민주의 등 문화이론의 기본 개념과 이론적 쟁점을 연구한다.
- 공연예술정보관리(Management Information System on Performing Arts) : 예술경영에 필요한 정보시스템에 대한 이론과 실재를 학습한다. 인터넷, 모바일 등 다양한 미디어를 통해 정보를 수집하고 분석하는 것은 물론 공연관객들에게 적절한 정보를 제공하는 방안을 연구한다.
- 국제교류와 협력(International Relations) : 세계 여러 나라의 예술가 및 예술단체를 폭넓게 효과적으로 섭외하고 그들과의 협력관계를 지속할 수 있는 방안을 연구한다.
- 공연예술산업과 매체(Performing Arts Industries & Media) : 문화산업과 공연예술을 접목시킴으로써 다양하고 창의적인 문화콘텐츠를 개발, 문화의 세기를 주도하는 공연예술 전문인력 양성에 기여하도록 돕는다.
- 기업과 문화예술(Relationship Between Corporations and Arts) : 기업직원들을 위한 문화예술프로그램, 문화예술을 통한 사회공헌 및 메세나 등 기업과 문화예술이 서로 도움을 주고받는 현상에 대한 이론 및 사례를 학습한다.
- 문화경제학(Cultural Economics) : 경제학의 기본 개념을 적용하여 문화산업을 분석하는 능력을 키운다. 수요와 공급, 시장, 수입과 비용, 가격전략, 정보경제학 등 경제학의 기본적인 내용에서부터 문화상품론, 문화시장론, 문화산업론, 문화자본론, 문화투자론, 문화정책론 등에 이르는 문화경제학의 기본을 다룬다.
- 사례연구 1~2(Case Study 1~2) : 예술경영 사례들을 공유하고 새로운 사례를 개발한다.
- 현장실습(Fieldwork) : 예술기관이나 단체, 또는 예술활동을 지원하는 공공기관이나 민간 재단, 제작사나 기획사 등에서 최소한 3개월 이상 임시직 또는 상근직으로 근무하고 그 결과를 평가 받는다.
- 개별연구 1~2(Tutorship I~II) : 한정된 교과목 안에서 다 충족시킬 수 없는 개인의 관심사나 연구목표 등을 반영하여 그에 맞는 주제를 정하고 지도교수의 개별지도를 통해 학습한다.
- 주제별 특강(Selected Topics) : 예술경영에 대한 새로운 현상과 조류를 파악하고 이해할 수 있도록 최근에 대두되고 있는 예술경영 이슈들을 주제로 정해 특강을 진행한다.

■ 공연계약의 이해(Contract Law and Practice) : 공연예술과 관련된 계약 협상 및 체결에 관한 기초적 이해를 학습하고 계약법의 주요이론, 구체적인 계약조항, 사례연구를 통해 심화학습을 한다.

■ 연구세미나 : 개별연구를 통해서 발전된 연구 프로젝트를 심화하여 졸업연구논문으로서 발전될 수 있도록 지도교수와 일대일 연구조사 수업을 진행한다.

미술원

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고	
								비개방	원내	타원	타교		
전학과	전선	1~2	1,2	FM00330	목공·철공 워크샵	1	3		○			보류) 2017신설, (S/U) ※ 이 교과목을 이수해야 공방을 사용할 수 있음.	
문화예술교육사													
조형예술과, 미술이론과 (미술분야)	전선	1~2	1	FM00240	미술교육론	2	2	○				문화예술교육사 교수역량 2) 교과목	
			1	FM00250	미술 교수학습 방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	2	○			문화예술교육사 교수역량 2) 교과목		
			2	FM00300	미술교육프로그램개발	2	2	○			문화예술교육사 교수역량 2) 교과목		
디자인과 (디자인분야)	전선	1~2	1	FM00190	디자인교육론	2	2	○				문화예술교육사 교수역량 2) 교과목	
			1	FM00310	디자인교수학습방법 (유아, 초등, 중등, 일반)	2	2	○			문화예술교육사 교수역량 2) 교과목		
			2	FM00320	디자인교육프로그램개발	2	2	○			문화예술교육사 교수역량 2) 교과목		
조형예술과	전필	1	1	F412011~2	전공스튜디오 1~2	5	5	○					
			2	F412011~2	전공스튜디오 1~2	5	5	○					
		2	1	F412013~4	전공스튜디오 3~4	5	5	○					
				F412040	졸업작품발표	0	-	○				S/U	
			2	F412013~4	전공스튜디오 3~4	5	5	○					
				F412040	졸업작품발표	0	-	○				S/U	
		* 『전공스튜디오 1~4』의 01~02분반은 평면전공계열, 03분반은 입체전공계열, 04~07분반은 매체전공계열, 08분반은 도자전공계열, 09분반은 유리전공계열 교과목임.											
		* 전문사 졸업시험(영어)은 2010년부터 없어졌지만 08학번 이전의 패스하지 못한 학생들을 위해서 2학기에 개설해야함.											
	전선	1	1,2	FM00080	전문사세미나	3	3	○				4회 반복수강 가능, ※ 2009학번까지 전문세미나 1,2 전공필수	
		2	1	F413011	현대사상세미나 1	3	3	○					
			2	F413012	현대사상세미나 2	3	3	○					
		1~2		F412030	독립연구	3	4	○				4회 반복수강 가능	
			1,2	FM00290	기술연구	3	4	○				4회 반복수강 가능, 2015신설, 현대사진과쟁점, 그래픽스프로그래밍 (패설)대체과목	
				FM00340	공동프로젝트스튜디오	3	4	○				2019신설, S/U, 4회 반복수강 가능	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
	전필	1	1	F422031	전공스튜디오 I	4	5	○				
				F422051	디자인비평 I	2	2	○				
			2	F422032	전공스튜디오 II	4	5	○				
				F422052	디자인비평 II	2	2	○				
		2	1	F422033	전공스튜디오 III	4	5	○				
				F422061	논문연구 I	2	2	○				
			2	F422034	전공스튜디오 IV	4	5	○				
				F422062	논문연구 II	2	2	○				
		F422040	졸업작품발표	0	1	○				S/U		
	* 『전공스튜디오 I~IV』의 01분반은 커뮤니케이션 디자인 전공 계열, 02분반은 인터랙션 디자인 전공 계열, 03분반은 오브젝트 디자인 전공 계열임.											
디자인과	전선	1	1	F423071	인터랙션 1-VR & 콘텐츠	3	4			○		명칭변경(인터랙션디자인1→인터랙션디자인1→인터랙션 1-VR & 콘텐츠)
					F423061	퓨즈 프로젝트 1	3	4	○			명칭변경(특수운동기기1→퓨즈프로젝트1)
					F423031	커뮤니케이션디자인 I	3	4	○			명칭변경(시각디자인 I → 커뮤니케이션디자인I)
					F423091	오브젝트디자인 I	3	4	○			명칭변경(사용자중심인터페이스 디자인I→오브젝트디자인I)
			2	F423072	인터랙션 2-VR/AR융합	3	4			○		명칭변경(인터랙션디자인2→인터랙션디자인2→인터랙션 2-VR/AR융합)
					F423062	퓨즈 프로젝트 2	3	4	○			명칭변경(특수운동기기2→퓨즈프로젝트2)
					F423032	커뮤니케이션디자인 II	3	4	○			명칭변경(시각디자인II→커뮤니케이션디자인II)
					F423092	오브젝트디자인 II	3	4	○			명칭변경(사용자중심인터페이스 디자인II→오브젝트디자인II)
		2	1	F423073	어드밴스 인터랙션 1	3	4	○				명칭변경(인터랙션디자인3→인터랙션디자인3→어드밴스 인터랙션 1)
					F423063	퓨즈 프로젝트 3	3	4	○			명칭변경(특수운동기기3→퓨즈프로젝트3)
					F423033	커뮤니케이션디자인 III	3	4	○			명칭변경(시각디자인III→커뮤니케이션디자인III)
					F423093	오브젝트디자인 III	3	4	○			명칭변경(사용자중심인터페이스디자인III→오브젝트디자인III)
			2	F423074	어드밴스 인터랙션 2	3	4	○				명칭변경(인터랙션디자인4→인터랙션 디자인4→어드밴스 인터랙션 2)
					F423064	퓨즈 프로젝트 4	3	4	○			명칭변경(특수운동기기3→퓨즈프로젝트4)
					F423034	커뮤니케이션디자인 IV	3	4	○			명칭변경(시각디자인IV→커뮤니케이션디자인IV)
					F423094	오브젝트디자인 IV	3	4	○			명칭변경(사용자중심인터페이스디자인IV→오브젝트디자인IV)

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부					비고
								비	개	방	원	내	
건축과 (*설계계열 선택)	전필	1	1	F432021	설계연구스튜디오 1	6	9	○					시수변경(8→9)
			2	F432022	설계연구스튜디오 2	6	9	○					시수변경(8→9)
건축과 (*역사계열 선택)	전필	1	1	FM00090	역사연구스튜디오 1	3	3	○					학기변경(2→1) 명칭변경(역사연구스튜디오→ 역사연구스튜디오1)
			2	FM00091	역사연구스튜디오 2	3	3	○					2015신설
건축과 (*이론계열 선택)	전필	1	1	FM00100	이론연구스튜디오 1	3	3	○					학기변경(2→1) 명칭변경(이론연구스튜디오→ 이론연구스튜디오1)
			2	FM00101	이론연구스튜디오 2	3	3	○					2015신설
건축과 (*구조계열 선택)	전필	1	1	FM00111	구조디자인스튜디오 1	6	6	○					
			2	FM00112	구조디자인스튜디오 2	6	6	○					
건축과	전필	수료생	1,2	S492010	졸업논문(작품)연구	0	1	○					S/U, 개별지도, 반복수강과목, 수료생수강
건축과 (*설계계열 선택)	전선	2	1	F433051	설계연구 1	6	9	○					학점변경(3→6), 시수변경(4→9)
			2	F433052	설계연구 2	6	9	○					학점변경(3→6), 시수변경(4→9)
건축과 (*역사계열 선택)	전선	2	1	FM00141	역사연구 1	3	3	○					
			2	FM00142	역사연구 2	3	3	○					
건축과 (*이론계열 선택)	전선	2	1	F433231	이론연구 1	3	4	○					
			2	F433232	이론연구 2	3	4	○					
건축과 (*구조계열 선택)	전선	2	1	F433171	건축구조연구 1	3	4	○					
			2	F433172	건축구조연구 2	3	4	○					
건축과 (*공동계열 선택)	전선	1~2	1	FM00120	아시아건축론	3	3	○					홀수해-1학기
				F433221	근현대건축	3	3	○					짝수해-1학기
건축과 (*공동계열 선택)	전선	1~2	2	F433241	주거론	3	3	○					짝수해-2학기
				F433030	한국건축론	3	3	○					홀수해-2학기
건축과 (*공동계열 선택)	전선	1~2	1,2	FM00150	이론과실천	3	3	○					매학기개설, 4회 반복수강 가능
미술이론과	전필	1	1	F441010	미술사연구방법론	3	3		○	○	○		
		2	2	F442100	졸업논문워크숍	3	3	○					S/U, 명칭변경(졸업논문세미나→ 졸업논문워크숍)
		수료생	1,2	F442110	졸업논문연구	0	1	○					S/U, 개별지도, 반복수강과목, 수료생수강,

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			비고	
								비 개	방 원	내 타 원		
미술이론과 (*공동계열 선택)	전선	1	1	F444010	예술철학연구	3	3		○	○	○	
			2	F443220	현대미술연구	3	3		○	○	○	
		2	1	FM00170	미술이론세미나 1	3	3	○				2013신설
			2	F443150	예술사회학연구	3	3		○	○	○	
				FM00180	미술이론세미나 2	3	3	○				2013신설
미술이론과 (*한국 및 동양미술 계열선택)	전선	1	1	F443611	한국미술사세미나 1	3	3		○	○	○	
				F443620	동양미술사세미나	3	3		○	○	○	4회 반복수강 가능
				F443630	불교미술세미나	3	3		○	○	○	
		1	2	F443612	한국미술사세미나 2	3	3		○	○	○	
미술이론과 (*한국 및 동양미술 계열선택)	전선	1	2	F443620	동양미술사세미나	3	3		○	○	○	4회 반복수강 가능
				F443640	동양회화사세미나	3	3		○	○	○	
	전선	2		F443650	동양조각사연구	3	3		○	○	○	
				F443660	아시아현대미술	3	3		○	○	○	서양미술계열과 공동개설
				F443670	한국근대미술연구	3	3		○	○	○	
		2		F443680	동양공예사연구	3	3		○	○	○	
				F443690	동양예술철학연구	3	3		○	○	○	
		F443700	한국현대미술	3	3		○	○	○	서양미술계열과 공동개설		
미술이론과 (*서양미술 계열선택)	전선	1	1	F443120	서양고대조각론	3	3		○	○	○	
				F443811	서양현대미술세미나 1	3	3		○	○	○	
미술이론과 (*서양미술 계열선택)	전선	1	1	F443710	당대미술과시각문화	3	3		○	○	○	
			2		F443130	현대미술과포스트미디어아트	3	3		○	○	○
				F443180	르네상스미술연습	3	3		○	○	○	
				F442030	서양근대미술세미나	3	3		○	○	○	4회 반복수강 가능
				F443700	한국현대미술	3	3		○	○	○	한국 및 동양미술 계열과 공동개설
				F443370	현대미술의주요쟁점	3	3		○	○	○	
	전선	1		F442030	서양근대미술세미나	3	3		○	○	○	
				F443400	중세기독교미술특론	3	3		○	○	○	
				F442040	서양현대미술작가론	3	3		○	○	○	4회 반복수강 가능
				F443660	아시아현대미술	3	3		○	○	○	한국 및 동양미술계열과 공동개설
		2		F443420	바로크미술연습	3	3		○	○	○	
				F443812	서양현대미술세미나 2	3	3		○	○	○	
				F443430	영상문화론	3	3		○	○	○	
		F443410	미디어 디지털 아트	3	3			○				

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
미술이론과 (*미술경영 및 비평 계열선택)	전선	1		F443440	미술비평론	3	3		○	○	○	
				F443140	문화정책론	3	3		○	○	○	
		2		F443210	미술관교육연구	3	3		○	○	○	
				F443190	미술경영과기획	3	3		○	○	○	
				F443450	서양현대미술비평사례	3	3		○	○	○	
		2	1,2	FM00160	전시기획	3	3		○	○		
		1		F443460	미술관학특론	3	3		○	○	○	
				F443470	한국현대미술비평사례	3	3		○	○	○	
				F443480	큐레이터인턴쉽	3	3		○	○	○	
		2		F443490	현장비평	3	3		○	○	○	

※ 미술이론과 이수규정:

1. 필수이수규정

- 전필 : 미술사 연구방법론, 졸업논문 세미나
- 공통계열 전선 : 1과목 이상
- 자신이 속하지 않은 타계열의 전선 과목을 각 1과목 이상 수강, 서양미술계열 소속 학생은 계열내의 전 현대와 현대 각 1과목 이상 수강
예) 한국 및 동양미술계열 학생은 한국 및 동양미술의 전선 과목 이 외 타 계열 과목을 아래와 같이 수강해야함.
- 전필 : 미술사 연구방법론, 졸업논문 세미나
- 공통계열 전선 : 1과목 이상
- 서양미술계열 전선 : 1과목 이상
- 미술경영 및 비평계열 전선 : 1과목 이상

2. 선수이수규정

입학시 학과에서 개별 면담을 통해 지정한 선수과목(최대 7강좌)을 이수해야 함.

조형예술과

<전공필수>

- 전공스튜디오 1~4(Studio 1~4) : 예술사과정의 스튜디오와 같은 성격의 교과목으로 지도교수의 개인지도를 중심으로 하는 집중적인 작가양성 교육을 실시한다.
- 졸업작품 발표(Graduation Exhibition & Presentation) : 교외전시관에서 2년 2학기 내 개인전시회발표와 본인이 준비한 A4 용지 3매 분량의 본인작업 Essay를 포함한 전시 Catalog(작품사진이나 기록 15매 이상)에 대해 교수 5인 이상으로 이루어지는 졸업 작품 심사위원회로 심사가 이루어지며, 심사위원 전원의 동의를 얻어야 한다.

<전공선택>

- 전문사세미나(Graduate Seminar) : 전문사과정 학생들을 대상으로 조형예술 전반에 관한 지식과 인문학적 소양을 심화시키기 위해 개설된 교과목이다. 동시대 작가, 동시대의 사상적 쟁점, 인접예술분야의 동향 등이 폭넓게 다루어진다.
- 현대사상 세미나 1~2(Comtemporary Philosophy Seminar 1~2) : 전문사과정을 마치고 조형예술가로 활동할 학생들에게 동시대 미술의 논리와 쟁점에 대한 심도 있는 이해를 제공하기 위한 교과목이다. 80년대 이후 미술과 관련된 서구와 한국 사상을 중심으로 다룬다.
- 독립연구(Individual Study) : 전문사과정 학생들이 각자 자신의 관심영역에 따라 자율적으로 연구목표와 연구방법 등을 설정하여 자신의 작품세계의 토대를 강화하도록 하기 위해 개설된 교과목이다. 학생은 지도교수에게 구체적인 연구계획을 제출하고 자문교수를 선정할 수 있다.
- 기술연구(Technical Workshop) : 독립연구 교과가 작품의 개념적인 측면의 연구에 초점을 두고 내용중심으로 운영되는 데 비해 본 기술연구 교과는 작품제작의 기술적 측면을 실질적으로 지원하는데 그 목표가 있다. 비디오워크숍, 그래픽스프로그래밍과 피지컬컴퓨팅, 사진과 홀로그래피, 평면과 회화성, 입체와 재료연구 등 다양한 영역으로 제공된다.

- 공동프로젝트 스튜디오(Collective Project-studio) : 한 주제를 정하여 공동으로 연구한다. 서로 다른 장르의 연구자들이 모여 유기적인 소통과정을 통한 공동작업의 실천을, 시너지 효과가 보여주는 새로운 결과물을 기대 한다.
- 목공·철공 워크숍(Wood·Metal Workshop) : 목공·철공의 기본적 이해와 공방 현장 실습을 통한 실무적 안전 교육을 바탕으로 매체에 성질과 기초 기법을 연마한다.

<전공필수>

- 전공스튜디오 I~IV(Studio I~IV) : 본교의 문화-예술 분야 연구와 협력해서 전통적인 제품 디자인 영역에서 벗어나 새로운 제품과 서비스 디자인 영역을 개척하는 실험을 한다. 학생은 자신이 원하는 새로운 디자인 영역의 개척을 위한 실험에 대해 자발적이고도 주도적으로 연구계획을 수립한 후, 과목 담당 교수와 상의하여 전문가로 강사진을 구성한다. 강사진에는 디자인과 전임 교수뿐만 아니라 타 원, 타과의 교수, 현장 실무 전문가가 참여할 수 있다
- 디자인비평 I, II(Design Critique I, II) : 디자인은 끊임없이 발생하는 물질문화, 사회문화, 정신문화 현상과의 조우를 통해 그 영역을 확대하고 심화한다. 인문학적 담론과 예술에 대한 이해를 통한 디자인 방향성의 모색, 기술과 미디어의 발전을 바탕으로 한 디자인 방법론의 개선, 제품과 서비스를 중심으로 하는 디자인과 환경의 상호작용은 디자이너의 영원한 관심사들이다. 이상의 이슈들을 중심으로 디자인 현장과 사회 각 분야의 전위에서 활동하는 각계 전문가들을 방문 또는 초청하여 국내외 디자인계의 현황을 이해하고 경향을 분석하며 혁신의 방법을 토론한다.
- 논문 연구 I, II(Thesis Research I, II) : 실기 프로젝트의 이론적 배경, 철학, 과학적 근거 등에 관하여 연구하고, 이를 논문 형식으로 정리·작성하는 요령을 학습한다. 학생의 구체적인 연구 계획에 대해 자문하며, 연구 과정에 따른 상담을 통해 수업을 진행한다.
- 졸업작품발표(Graduation Exhibition & Presentation) : 모든 학생은 졸업작품 심사를 통과해야 이 과목을 이수할 수 있고, 졸업이 가능하다.

<전공선택>

- 인터랙션 1-VR & 콘텐츠(Interaction 1-VR & Contents) : K'Arts 예술 분야 융합형 차세대 VR 콘텐츠 기획, 제작 수업. 인문, 사회, 과학기술, 산업화를 연계하는 전문사 교육을 기반으로 차세대 VR 융합 콘텐츠 교육, 창작과 연구, 제작과 유통의 선순환 구조 마련하여 “VR 콘텐츠 One-Stop 프로덕션 시스템”을 산학 연계 전문사 교과 과정으로 6개월 개방 전공 선택 과정으로 편성 운영 함.
 - 한예중 VR Arts 융합 분야 (예 : VR 공연 예술, VR 전시 예술, VR 융합 예술)
 - VR/AR 콘텐츠 개발 분야 (예 : VR future communication media, Designing VR Interactions, VR Design)

- 인터랙션 2-VR/AR융합(Interaction 2-VR/AR Convergence) : 한예종 6개원 예술 분야와 인문, 사회, 과학기술, 산업화를 연계하는 전문사 교육을 기반으로 차세대 VR 융합 콘텐츠 교육, 창작과 연구, 제작과 유통의 선순환 구조 마련하여 “VR/AR/MR 융합 콘텐츠 개발 시스템”을 산학 연계 전문사 교과 과정으로 6개원 개방 전공 선택 과정으로 편성 운영 함.
 - 한예종 VR Arts 융합 분야 (예 : VR 공연 예술, VR 전시 예술, VR 융합 예술)
 - VR/AR 콘텐츠 개발 분야 (예 : VR future communication media, Designing VR Interactions, VR Design)

- 어드밴스 인터랙션 1,2(Advance Interaction 1,2) : <인터랙션 디자인 전공 스튜디오 I ~IV> 수업과 연계하여 수행 프로젝트의 기획, 구현에 요구되는 인터랙션 디자인 이론과 기술 실습을 통해 학습하고 프로젝트에 응용한다. 본 교과목은 인터랙션에 대한 기본적인 원리 및 과정(Designing Interaction Process)과, 인터랙션 디자인 작품 제작에 필요한 다양한 디지털 미디어 기술을 습득하는 과정(영상 인터랙션, 디지털미디어 인터랙션)으로 구성된다.

- 커뮤니케이션디자인 I, II(Communication Design I, II) : 신제품개발과 브랜드 확장 전략에 따른 프로세스, BI 디자인, 사용자조사, 전략기획 등 연구. 브랜드 시스템에 대한 이해와 국내외 사례를 연구한다.

- 커뮤니케이션디자인 III, IV(Communication Design III, IV) : 홍보물디자인과 관련된 이론 연구와 프로젝트를 통해 과제를 연구 개발한다.

- 오브젝트디자인 I, II(Object Design I, II) : 조형적 형태를 가지고 있는 모든 산업제품 디자인을 하나의 통합과정으로 엮어 그러한 대상을 디자인해 나가는 과정에서 개념설정에서부터 실제 구현에 이르는 다양한 디자인 방법론의 프로세스에 대하여 학습하게 된다. 운송기기, 산업제품, 가구 등 모든 3차원 형상을 가진 디자인 대상물에 대한 개념을 Object로 설정하고 이 대상물의 실제구현을 위한 교과과정을 유연하게 진행한다.

- 오브젝트디자인 III, IV(Object Design III, IV) : 오브젝트디자인 I, II(Object Design I, II)의 심화과정으로서 운송기기, 산업제품, 가구 등 모든 3차원 형상을 가진 대상물에 대한 디자인 프로세스를 실제 현업에서 이루어지는 프로페셔널의 수준으로 진행한다.

- 퓨즈 프로젝트 1~4(Fuse Project 1~4) : 다 전공간 융복합 과제진행을 위한 프로젝트 기반의 유연한 프로그램으로 구성되어 있으며, 산업 및 시각디자인 영역의 한계를 넘어 공예, 기술, 과학 및 IT기반의 산업 분야와 연동하여 창의적이고 새로운 유, 무형의 결과물을 도출한다. 이 결과물의 지향점은 실제 비즈니스 현장에서 사업화가 가능하도록 여러 분야의 외부전문가들과 교과목 진행과정에서 사전협업을 통하여 단순개념 구현보다는 구체적인 비즈니스 모델로 발전시키는데 있다.

<전공필수-설계계열>

- 설계연구스튜디오 1, 2(Architectural Research Studio 1, 2) : 각 1년의 과정을 통해 선정된 대상영역을 mapping하고 그 중 보다 구체적인 과제를 선택하여 projecting하도록 한다. 그러한 과정을 통해 건축에 관계하는 제반사항들에 대한 폭넓은 시각과 각종 변수들의 통제능력 등을 기르게 된다. 연간의 작업은 외부 전시회와 함께 공적인 출판이 이루어지도록 한다.

<전공필수-역사계열>

- 역사연구스튜디오 1, 2(History Research Studio 1, 2) : 역사 연구스튜디오는 건축역사 연구 방법론 습득과 분석 실습을 통해 역사적 사실들을 개념화하고 비평적 사유를 전개시키는 방법을 훈련한다. 문헌 해석법과 사례 분석법을 통해 구체적 사실의 추상화, 개별적 사실의 보편화 능력을 배양함은 물론, 시대 배경의 역사학적 접근과 건축현상의 문화사적 접근을 통해 건축문화론을 구축하는 과목이다.

<전공필수-이론계열>

- 이론연구스튜디오 1, 2(Theory Research Studio1, 2) : 이 강의는 2010년도부터 처음 개설한다. 이 강의는 주로 전문사 과정 1학년 2학기에 개설하며 이론을 전공으로 하고자 하는 학생이 자신의 주제를 논리적으로 완성해가는 과정이다. 이를 위해서 학생은 자신의 주제 설정, 자료 조사, 논문 작성, 논문 검토 등, 논문 작성의 일반적인 과정을 경험한다. 건축과 전문사과정 학생의 논문이므로 일반적인 논문에 더해서 도표, 도면, 사진을 적극적으로 활용한다. 작성한 논문은 대한건축학회 또는 한국건축역사학회의 대회에서 발표할 예정이다.

<전공필수-구조계열>

- 구조디자인스튜디오 1, 2(Structure Design Studio 1, 2) : 구조디자인스튜디오 1은 구조이론(기술)과 디자인이 융합되어 구조 디자인 전문가에 필요한 기본 지식의 축적을 목적으로 운영될 예정이다. 기술은 강의, 디자인은 스튜디오로 진행된다. 구조디자인스튜디오 2는 구조이론(기술)과 디자인이 융합되어 구조 디자인 전문가에 필요한 기본 지식의 축적을 목적으로 운영될 예정이다. 기술은 강의, 디자인은 스튜디오로 진행된다.

<전공선택-설계계열>

- 설계연구 1, 2(Advanced Design Research 1, 2) : 현대건축에서 다루어야 할 주요 주제를 대상으로 참여하는 세미나의 형식으로 진행된다.

<전공선택-역사계열>

- 역사연구 1, 2(Advanced History Research 1, 2) : 건축역사 연구를 통해 여러 이슈를 추출하고, 추출한 이슈들의 비교평가를 통해 연구 주제를 선정하며, 그 선정한 주제에 대해 논리적 전개와 과학적 글쓰기 훈련을 하는 과목이다.

<전공선택-이론계열>

- 이론연구 1, 2(Advanced Theory Research 1, 2) : 논문 작성을 위한 정당성과 효용성, 현대적 가치에 대한 토론을 통해 건축적 주제를 정하고, 개별 연구의 전 과정을 발표하고 점검한다.

<전공선택-구조계열>

- 건축구조연구(Advanced Structure Research) : 건축구조디자인을 위한 기본적인 이론의 습득이 필수적이다.

<전공선택-공통>

- 아시아건축론(Asian Architectural Theory) : 이 강의는 동아시아의 도시와 건축을 다룰 것이다. 동아시아 중에서도 특히 중국의 도시와 건축을 다룰 예정이다. 중국 도시 계획의 전개를 전반에서 다루고, 베이징(北京)의 변화를 후반에서 다루고자 한다. 2008년 베이징 올림픽을 계기로 세계의 주목을 세삼 받고 있는 베이징은 그 도시와 건축에서 전근대에 다른 아시아 도시의 규범이 되어 왔다. 전문사과정의 과목인 만큼 수강생들의 적극적인 참여와 토론이 요구된다.
- 한국건축론(Theory of Korean Architecture) : 한국건축의 근간을 이루어왔던 불교와 유교, 그리고 고대의 자연관 등의 사상적 요인이 건축에 미쳐온 내용을 분석하고 그 현대적 의미를 반추한다. 특히 개별적 건축의 예들을 중심으로 사상적 발상이 건축개념으로 전환되고, 개념이 실제 공간과 형태로 구상화되는 과정을 추적하여 실천적 이론을 도출한다.

■ 이론과 실천(Theory & Practice) : 설계와 이론을 연계하는 과목으로써 매 학기 설계 주제와 관련된 쟁점을 이론적으로 뒷받침한다.

■ 주거론(Housing Study) : 인간 행태와 가족 구성의 문제, 근린 공동체와 재택근무의 문제, 경제성과 삶의 질 등 주택을 둘러싼 상충요소들을 분석하고, 새로운 주거 공동체의 가능성을 모색한다.

■ 근현대건축(Modern & Contemporary Architecture) : 건축에 관한 논의를 역사적으로 고찰한다.

미 술 이 론 과

<전공필수>

- 미술사연구방법론(Methodology of Art History Study) : 서양 미술사의 다양한 연구방법을 구성하는 중요한 논문의 내용과 그것들이 쓰여진 특정한 맥락을 이해하고, 그런 논문이 취하고 있는 방법론의 문제점이나 그에 관한 비평들을 함께 정리해 본다.
- 졸업논문워크숍(Directed Research) : 논문을 쓰기 위해 담당교수와 학생 사이에 충분한 의견과 토론을 나누는 수업이다.
- 졸업논문연구(Master's Thesis) : 졸업논문 지도 교과목이다.

<전공선택 - 공통>

- 예술철학 연구(Studies of Philosophy of Art) : 미학의 고전들을 검토함으로써 동시대의 예술적 상황을 통찰해보고, 인간의 “심미적 경험”을 이해한다. 현대적 인간의 삶 속에서 인간의 심미적 욕구와 실천이 어떻게 재구성될 수 있을 것인지 근대의 고전으로부터 현대의 고전에 이르기까지, 이들을 꼼꼼히 검토하면서 오늘의 새로운 “미학”을 모색해본다.
- 현대미학 연구(Studies on Modern Aesthetics) : 18세기에 하나의 분과로 자리 잡은 미학이 오늘날의 격변하는 정신사조 속에서 예술의 개념과 위치, 목적 등을 어떻게 파악하는지 다양한 사상사들을 통해 살펴본다.
- 문화연구(Cultural Studies) : 하나의 예술사조 혹은 작품 하나까지도 당시 다양한 문화 현상 중 하나로 파악하고 다양한 시각을 갖는 문화 비평의 안목을 기르는 수업이다.
- 예술사회학 연구(Studies of Sociology of Art) : 예술이 사회적 생산물이라는 전제 아래 예술의 생산과 수용의 구조를 마르크시즘과 포스트마르크시즘, 포스트모더니즘 등의 이론을 통해 탐구한다.
- 미술이론 세미나 1, 2(Seminar in Art Theory 1, 2) : 현대 국내외 미술계 현장에서 주요한 주제로 다루어지는 이론의 흐름을 파악하고 그 적용사례를 연구한다.

<전공선택 - 한국 및 동양미술 전공>

- 한국미술사 세미나 1, 2(Seminar in Korean Art 1, 2) : 한국미술사의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 세미나이다.
- 동양미술사 세미나 1, 2(Seminar in Asian Art 1, 2) : 동양미술사의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 세미나이다.
- 불교미술 세미나(Seminar in Buddhist Art) : 불교미술의 주요한 주제를 선정하여 심층적으로 논의하는 세미나이다.
- 동양회화사 세미나(Seminar in Asian Painting) : 중국을 중심으로 동아시아 회화 전통을 심층적으로 논의하는 세미나이다.
- 동양조각사 연구(Studies in Asian Sculpture) : 불교 조각으로 대표되는 아시아의 조각 전통을 심층적으로 연구한다.
- 아시아 현대미술(Contemporary Asian Art) : 20세기 이후 아시아 현대미술의 주요 문제를 연구한다.
- 한국근대미술 연구(Studies in Modern Korean Art) : 20세기 이후부터 50년대까지의 한국 미술을 연구한다.
- 동양공예사 연구(Studies in Asian Crafts) : 도자기로 대표되는 아시아의 공예 전통을 심층적으로 연구한다.
- 동양예술철학 연구(Studies in Philosophy of Asian Art) : 동양예술철학의 이론과 역사적 전개과정을 연구한다.
- 한국현대미술(Contemporary Korean Art) : 60년대부터 현재까지의 한국미술에 대해 연구한다. (서양미술계열과 공동개설)

<전공선택 - 서양미술 전공>

- 서양 고대 조각론(Seminar in Greek and Roman Sculpture) : 서양 고전주의 미술의 원형인 고대 그리스 미술 중 조각 부분을 주제로, 당시 정치 사회적인 배경과 미술의 영향 관계를 고찰함으로써 고대 그리스 미술의 폭넓은 맥락을 짚어낸다.

- **당대미술과 시각문화(Contemporary Art and Visual Culture)** : 최근의 미술 동향과 시각문화에 대한 특별 주제를 선정하여 연구한다.
- **현대미술과 포스트미디어 아트(Contemporary and Postmedium Art)** : 미디어 중시의 현대미술은 아직도 계속되고 있지만 새로운 세기를 맞이하여 기존의 매체에 대한 심각하고도 근본적인 검토와 재고가 이루어지고 있는 것도 사실이다. 이 과목에서는 변화하는 현대미술의 모습을 조망할 수 있는 이론들을 읽고 토론함으로써 포스트 미디어 아트의 실상에 대해 접근해 보고자 한다.
- **르네상스 미술 연습(Seminar in Renaissance Art)** : 서양 15, 16세기 미술문화상을 본격적으로 탐구하는 과목으로 각 학기마다 채플, 초상 이미지, 색채 등 세부 주제가 설정된다.
- **서양근대미술 세미나 1, 2(Seminar on Western Pre-Modern Art 1, 2)** : 서양미술사와 근대에 대한 지식을 바탕으로 철저한 자료조사로 심도 있게 토론한다.
- **한국현대미술(Contemporary Korean Art)** : 60년대부터 현재까지의 한국미술에 대해 연구한다.
- **현대미술의 주요쟁점(Issues in Contemporary Art)** : 현대미술의 주요쟁점과 토픽을 다양한 각도에서 조명함으로써 현대미술의 흐름을 파악해 본다.
- **중세기독교미술 특론(Seminar in the Art, Society and Religion of the Middle Ages)** : 중세시기의 미술에 대한 심화된 연구과정으로 학기마다 중세 필사본, 초기 기독교 조각, 도상과괴운동기의 비잔틴 미술, 프랑스 고딕 조각 등과 같은 연구영역을 설정하여 진행한다.
- **서양현대미술작가론(Modern Western Artists)** : 20세기 작가들 중 마르셀 뒤샹과 앤디워홀을 집중 분석함으로써 그들의 미술사적인 위상을 재조명하고 서양현대미술을 원론적으로 고찰한다.
- **아시아 현대미술(Contemporary Asian Art)** : 20세기 이후 아시아 현대미술의 주요 문제를 연구한다. (한국 및 동양미술계열과 공동개설)
- **미술이론 워크숍(Workshop of Art Theory)** : 미술과 관련된 시사적인 주제를 중심으로 현장과 연계하여 토론하며 현대 미술계의 흐름을 이해함과 동시에 비판적인 안목을 기른다.
- **바로크미술연습(Seminar in Baroque Art)** : 17세기 유럽미술 문화를 근대적 미술시장의 형성과 부르주아 시각세계의 성장 등의 논쟁을 중심으로 연구한다.

■ 미디어 디지털 아트(Media Digital Art) : 디지털에 대한 개념을 잡으며, 디지털 아트의 의미와 미술과 미술사에서 차지하는 디지털 아트의 위치를 규명하고자 한다.

■ 영상문화론(Seminar in Visual Culture) : 영상문화에 대해 학습함으로써 타 영역에서 미술사를 새롭게 바라볼 수 있는 가능성을 타진한다.

<전공선택 - 미술경영 및 비평 전공>

■ 미술비평론(Seminar in Art Criticism) : 미술비평의 역사와 현대 미술비평의 전개 및 실제 비평들을 살펴봄으로써 현대 미술을 이해하는 폭을 넓히며 비평을 기술 할 수 있는 능력을 키운다.

■ 문화정책론(Seminar in Cultural Policy) : 문화예술을 둘러싸고 있는 공공제도를 주된 대상으로 삼아 미술기관과 미술가의 활동에 영향을 미치는 법적, 행정적 환경에 대한 이해를 도모하고, 사례연구 및 현장조사 등을 통해 관련 분야에 대한 실무적이고 체험적인 이해와 사고력을 기른다.

■ 미술관교육연구(Studies on Museum Education) : 공공성을 갖는 미술관이 진행하는 여러 가지 일들 중에서 교육 프로그램에 관한 수업이다. 미술관에서 행하는 교육의 목적과 의미에서부터 프로그램의 기획에까지 이론과 실재를 겹쳐서 진행된다.

■ 미술경영과 기획(Art Administration and Planning) : 미술관 자체의 운영에서부터 미술관에서 하는 모든 일들, 작품 수집, 연구, 전시 등 다양한 활동들을 살펴봄으로써 미술사로만 배워온 작품들이 어떻게 하나의 전시로 그 의미와 맥락을 달리하는지 이해할 수 있게 한다.

■ 서양현대미술비평사례(Western Contemporary Art Criticism) : 외국에서 이루어지고 있는 서양현대미술의 비평 동향을 파악하면서 메타비평의 가능성을 열고, 현대미술비평의 방향을 타진한다.

■ 미술관학특론(Seminar in Museum Studies) : 예술사과정에서 수강했던 미술관학의 내용을 심화시켜 미술관 운영에 관한 실제적인 이론과 지식 등을 학습한다.

■ 한국현대미술비평사례(Korean Contemporary Art Criticism) : 국내 미술비평계의 현재적 상황을 비판적으로 검토하여 한국 미술 비평의 가능성을 탐색한다. 비평사례는 개개의

비평문보다는 현장 비평가 중심으로 정리될 것이며, 사례검토 이전에 국내에 통용되는 미술이론에 대한 간단한 정리가 선행될 것이다.

- 큐레이터 인턴십(Curating and Internship) : 지금까지 쌓아온 미술비평의 이론을 바탕으로 실제 전시 현장에서 전시를 기획할 수 있는 기회를 갖는다.
- 현장비평(Criticism of Field Studies) : 국내외에서 현재 이루어지고 있는 전시에 대해 미술사 지식에 기반을 둔 정확한 비평을 수행함으로써 이론과 실재를 겸비하는 연습을 한다.
- 전시기획(Exhibition Planning) : 전시기획에 대한 이론을 검토하고, 실제 전시 기획을 진행한다.

전통예술원

예술전문사과정은 전통예술원의 예술사과정을 심화시켜 전문예술인을 양성하기 위한 대학원의 석사과정에 상당하는 과정이다. 1999년에는 한국예술학과 및 음악과의 예술전문사과정이 설립되었고, 연희과와 무용과의 예술전문사과정은 2002년에 설립되었다.

한국예술학과와 예술전문사과정에는 예술학 전공 및 예술사학 전공이 있고, 음악과의 예술전문사과정은 기악(가야금·거문고·해금·대금·피리·아쟁·타악)전공, 성악(판소리·정가·경서도소리)전공으로 나뉘어져 있다. 또한 작곡·지휘 전공으로 나뉘어 있는 한국음악작곡가와 무용과, 연희과가 예술전문사 과정으로 개설되어 있다.

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
전학과	공필	2	2	T401030	전공연구	3	1	○			
		수료생		TM00010	졸업논문(작품)연구	0	1	○			
	일선	1~2	1, 2	TM00070	국악교육론	2	2		○		
		1~2	1, 2	TM00080	국악교수학습방법	2	2		○		
		1~2	1, 2	TA00270	국악교육프로그램개발	2	2		○		
한국예술학과 (예술사학)	전필	1	1	T401010	한국예술원서강독	3	3	○			
				T412010	한국예술시대사연구	3	3	○			
			2	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
				T412020	한국예술사료연구	3	3		○		
		2	1	T412050	전공지도	3	3	○			
				TM00020	한국예술사상사주제연구	3	3			○	
			2	T412070	예술이론세미나	3	3		○		
	전선	1	1		전통음악 채보 및 분석	3	3				
					전통무용작품분석	3	3				
한국예술학과 (예술학)	전필	1	1	T401010	한국예술원서강독	3	3	○			
			1	TM00030	문화예술정책방법과 실제 1	3	3			○	
			2	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
				T412121	문화연구와 문화이론 1	3	3			○	
		2	1	T412050	전공지도	3	3	○			
			1	T412130	현대공연예술조사연구	3	3	○			
			2	T412122	문화연구와 문화이론 2	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
한국예술학과 (공통)	전선	1	1	T412030	동양예술철학	3	3			○	
				T413010	한국무용시대사연구	3	3			○	
				T413020	한국문화지형연구	3	3		○		
				TM00051	공연예술기획현장실습 1	3	3		○		
			2	T413040	동아시아문화연구	3	3			○	
				TM00040	문화예술정책방법과실제 2	3	3			○	
		2	1	T414060	한국음반학연구	3	3		○		
				T413050	문화서사연구	3	3		○		
			2	T413060	문화현장관찰기록	3	3		○		
				TM00052	공연예술기획현장실습 2	3	3		○		
음악과 (기악)	전필	1	1	T422151	국악문헌연구 1	3	3	○			
			2	T422152	국악문헌연구 2	3	3	○			
		1~2	1, 2	T422040	가야금전공실기	3	2	○			
				T422050	거문고전공실기	3	2	○			
				T422060	대금전공실기	3	2	○			
				T422070	피리전공실기	3	2	○			
				T422080	해금전공실기	3	2	○			
				T422090	아쟁전공실기	3	2	○			
				T422100	타악전공실기	3	2	○			
		2	1	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
		1	1	TM00211	성악문헌연구 1	3	3		○		
			2	TM00212	성악문헌연구 2	3	3		○		
		1~2	1,2	T422120	판소리전공실기	3	2	○			
				T422130	정가전공실기	3	2	○			
				T422140	민요전공실기	3	2	○			
				T422180	가야금병창전공실기	3	2	○			
		2	1	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
음악과 (성악전공)	전선	1	1	T422151	국악문헌연구 1	3	3	○			
			2	T422152	국악문헌연구 2	3	3	○			
음악과	전선	1	1	T414060	한국음반학연구	3	3		○		
			2	T401010	한국예술원서강독	3	3		○		
				T424010	채보및분석	3	3	○			
				T422030	음악학연구	3	3		○	○	
		2	1	T423031	지휘법기초실습 1	3	3	○			
			1	T423010	실내악연습	3	3	○			
				T423040	전통성악사설연구	3	3		○	○	
		2	2	T423032	지휘법기초실습 2	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
한국음악 작곡과 (공통)	전필	1	1	T422151	국악문헌연구 1	3	3	○			
			2	T422152	국악문헌연구 2	3	3	○			
		1~2	1, 2	TM00120	창작워크샵	3	3	○			
		2	1	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
한국음악 작곡과 (작곡)	전필	1	1, 2	TM00131~2	관현악법 1~2	3	3		○	○	
		1~2	1, 2	T422110	창작전공실기	3	2	○			
		2	1, 2	TM00151~2	창작음악분석 1~2	3	3		○		
한국음악 작곡과 (지휘)	전필	1~2	1, 2	T422160	지휘전공실기	3	2	○			
		1	1, 2	T422171~2	총보독법 1~2	3	3		○		
		2	1, 2	T422191~2	지휘실습 1~2	3	3	○			
무용과	전필	1~2	1, 2	TM00061~4	전공실기 1~4	3	3	○			
		1	1	T401010	한국예술원서강독	3	3	○			
		1	2	T401020	예술연구방법론	3	3	○			
		2	1	T433010	무용민속학	3	3		○		
	전선	1	1	T413010	한국무용시대사연구	3	3			○	
		1	1, 2	TM00191~2	공연제작 1~2	3	3	○			
		1	2	T432020	동작학	3	3		○		
연희과	전필	1~2	1, 2	T442010	전공실기	3	2	○			
		1	2	TM00200	전통연희컨텐츠 개발워크샵	3	3		○		
		1	1, 2	T442031~2	전통연희론 1~2	3	3		○		
		1	1	T401010	한국예술원서강독	3	3	○			
	전선	1	1	T443041	무속과풍물	3	3		○		
		1	2	T443010	신화와 상상력	3	3		○		
		1	2		전통연희세미나	3	3				
		2	1	T443030	공연기획 및 마케팅	3	3		○		
		2	1	TM00140	전통연희의 문화정책	3	3		○		
		2	2	T442021	전통연희 현장연구	3	3		○		

전 학 과

<공통필수>

- 전공연구(졸업논문지도)(A study on the major (Writing Master's Thesis)) : 예술전문사 자격을 획득하기 위하여 필수적인 졸업논문의 내용과 체제를 담당교수가 구체적으로 지도하는 과목이다.
- 졸업논문(작품)연구(Graduation Thesis) : 수료생들의 졸업논문과 졸업연주를 위한 수업으로 졸업을 위한 1:1 개인적인 수업으로 심도 있게 진행한다.

<전공필수>

- 한국예술원서강독(Source Reading in Korean Performing Arts) : 한국공연예술관련의 1차 자료(primary source), 예컨대 삼국사기 악지 또는 악학궤범등의 중요한 예술문헌의 원전을 통하여 예술사료에 대한 이해의 폭을 넓힘을 목적으로 개설된 과목임.
- 한국예술시대사연구 (Periodical Study in Korean Arts History) : 고대부터 현재까지의 공연예술사연구에 무엇이 문제점 또는 쟁점인지 검토하고, 시대별 문제점과 쟁점에 대하여 심층적으로 학습하는 과목으로 이러한 학습경험을 통해 예술사학자로서 기본 연구능력과 이해력을 키운다.
- 예술연구방법론(Research Method of Performing Arts) : 연구자의 연구 주제를 중심으로 선행연구를 통해 전통음악 연구 방법론을 살펴본다. 동일한 연구방법론을 실제 사례에 적용하여 타당성과 효용성을 검증해 본다. 자신의 연구주제에 가장 적절한 연구 방법을 선택하여 논의를 구체화시켜 본다.
- 한국예술사료연구(Studies in Source Material of Korean Arts) : 음악·무용·연희를 포괄하는 공연예술사료를 시대별로 선정하여 예술사 연구를 위한 기초과적을 심화시키는 과목이다.
- 전공지도(Study of Major) : 한국예술학 관련 분야에서 개인의 연구수행능력의 배양하기 위한 과목으로, 예술학의 여러 분야 중에서 자신의 관심분야의 연구주제를 선정하여 그 연구주제를 졸업논문의 주제로 연계시키도록 지도교수가 유도한다.
- 한국예술사상사 주제연구(Topic Study for Korean Thought in Arts) : 고대부터 근대까지 한국예술사상의 역사적 발전과정을 점검하는 과목이다. 시대별 예술사상의 연구성과 및 쟁점을 심층적으로 검토함으로써 공연예술학의 기초연구를 위한 소양을 정진시킨다.
- 예술이론세미나(Seminar in Korean Arts Theory) : 한국예술의 다양한 연구 성과 및 이론에 대한 견해와 이해력을 증진시키기 위한 과목으로 담당교수가 학생 개인에게 과제를 나누어 주고, 이에 대한 연구발표를 시킴으로써 토론을 통해서 학습하도록 한 과목이다.

- 문화예술정책방법과 실제 1, 2(Methods and Practices of Arts and Culture Policy 1, 2) : 한국 문화예술현상들을 이해하고 그 정책을 수립하는 제반 과정들을 학습하는 과목이다. 더불어 학생이 직접 문화예술에 대한 정책을 만들어가는 과정을 수업을 통해 배우게 된다.
- 문화연구와 문화이론 1, 2(Culture Study and Culture Theory 1, 2) : 현재 벌어지고 있는 한국 내 문화현상들을 이해하고 분석하는 과목이다. 서양의 문화이론을 기본적으로 이해시키고 나아가 한국적 문화이론 구축을 위해 연구하고 학습한다.
- 현대공연예술조사연구(Research and Investigation of Modern Performing Arts) : 전통예술 뿐 아니라 한국에서 벌어지는 다양한 공연예술을 조사하여 현대공연예술의 흐름을 파악하고 분석하는 과목이다. 이를 토대로 새로운 한국적 공연예술의 밑거름이 되는 이론을 재생산해 내는데 도움을 준다.

<전공선택>

- 동양예술철학(Philosophy of Oriental Arts) : 우리나라 전통예술에 큰 영향을 준 중국 도가의 예술철학 및 유가의 예악사상에 관련된 예술미학과 사상을 개관하는 과목이다.
- 한국무용시대사연구(Periodical Study in Korean Dance History) : 한국무용의 역사적 흐름을 고대로부터 중세, 근세, 근대, 현대에 이르기까지 무용사의 역사적 맥락을 문헌자료와 고고학, 미술사, 민속학적 자료를 활용하여 폭넓은 관점에서 다루는 과목이다.
- 한국문화지형연구(Studies in Korean Culture Topography1) : 문화연구는 기존학문의 관습적인 한계(문화주의 혹은 정치경제 편향)를 넘어서 새로운 질문을 던지게 하며 ‘다르게’ 관찰하고 분석하는 이론이자 방법론으로서, 보다 나은 사회를 위해 노력하는 사회운동(social activism)이라 할 수 있고 그러한 움직임들을 살펴본다.
- 공연예술기획 현장 실습 1, 2(Fieldwork for Performing Arts Planning 1, 2) : 전통 예술기획 현장 실습은 전통공연예술의 현장을 답사하고 이를 무대화, 혹은 축제로의 전환을 하는 데에 있어서 필요한 것을 살피고, 이를 통해 실제의 기획서를 만들어 보는 시간이다.
- 음악학 연구(Introduction to Musicology) : 한국전통음악의 여러가지 문제들을 학문적인 차원에서 연구할 수 있도록 1차 문헌사료를 바탕으로 여러 문제들의 해결방안 연구를 교과내용으로 한다.

- 동아시아문화연구(Study of East Asian Culture) : 동아시아의 문화이론을 기본적으로 이해시키고 나아가 한국적 문화이론 구축을 위해 연구하고 학습한다.
- 한국음반학연구(Discography of Korean Traditional Music) : 한국전통음악을 담은 고음반(SP·LP)의 문헌 및 음반의 실제음악 연구를 통해서 우리 음악의 역사적 변모 등을 익히도록 하기 위한 과목이다.
- 문화현장관찰기록(Field Observation and Recording of Culture) : 문화는 대중이 만들어낸 삶의 양식 및 그에 대한 가능한 의미화 실천 모두를 포괄한다. 따라서 문화는 고급과 저급 혹은 아름다움과 추함 등의 가치서열로 평가될 수 없다. 그러한 문화현장을 폭넓은 시각으로 관찰해본다.
- 전통음악 채보 및 분석(Transcription and Analysis of Korean traditional music) : 향토민요와 판소리, 산조 등을 중심으로 한 채보 훈련을 통해 전통예술 본연의 현장에 대한 이해를 도모하며, 도식화된 음계론적·선법론적 이론들의 제시가 아니라 삶과 역사의 생성공간 차원에서 예술이해의 폭을 넓힐 수 있는 교과목이다.
- 전통무용 작품분석(Analysis on traditional Dance Artworks) : 현재 공연되는 무용 작품에 대한 다각적 조명을 통해 무용작품 이해의 폭을 확장시키기 위한 교과목이다.

음 악 과

<전공필수>

- 전공실기(Practice of Major) : 기악전공, 성악전공 학생들의 전공부문 실기를 연마하는 수업으로 해당 전공 전 장르의 다양한 레파토리를 익힌다.
- 국악문헌연구 1, 2(A study on the korean music text 1, 2) : 한국전통음악 관련 여러 논문들을 읽고 분석하여 자신의 전공분야와 관련시켜 한국음악 이론을 정립하고 연구한다.
- 예술연구방법론(Research Method of Performing Arts) : 연구자의 연구 주제를 중심으로 선행연구를 통해 전통음악 연구 방법론을 살펴본다. 동일한 연구방법론을 실제 사례에 적용하여 타당성과 효용성을 검증해 본다. 자신의 연구주제에 가장 적절한 연구 방법을 선택하여 논의를 구체화시켜 본다.

<전공선택>

- 한국음반학연구(Discography of Korean Traditional Music) : 한국전통음악을 담은 고음반(SP·LP)의 문헌 및 음반의 실제음악 연구를 통해서 우리 음악의 역사적 변모 등을 익히도록 하기 위한 과목이다.
- 한국예술사상사 주제연구(Studies in History of Korean Thought in Arts) : 고대부터 근대까지 한국예술사상의 역사적 발전과정을 점검하는 과목이다. 시대별 예술사상의 연구성과 및 쟁점을 심층적으로 검토함으로써 공연예술학의 기초연구를 위한 소양을 정진시킨다.
- 한국예술원서강독(Source Reading in korean Performing Arts) : 한국공연예술관련의 1차자료(primary source), 예컨대 삼국사기 악지 또는 악학궤범등의 중요한 예술문헌의 원전을 통하여 예술사료에 대한 이해의 폭을 넓힘을 목적으로 개설된 과목임
- 채보 및 분석(Transcription and Analysis) : 전통음악의 채보와 그 분석을 통해서 음악의 구조 및 특징을 알게 하기 위한 과목이다.
- 음악학연구(Introduction to Musicology) : 한국전통음악의 여러 가지 문제들을 학문적인 차원에서 연구할 수 있도록 1차 문헌사료를 바탕으로 여러 문제들의 해결방안 연구를 교과내용으로 한다.

- 지휘법 1~2(Method of Conducting 1~2) : 국악관현악단, 실내악단, 합창단 등을 지휘할 수 있는 능력을 키워주며 전통음악의 장단연주, 악기별 음량 및 음색 조화 등을 함께 연주한다.
- 실내악연습(Practice in Chamber Ensemble) : 작은 편성의 실내악을 통하여 여러 파트의 악기소리를 화합하고 보다 섬세한 음악들을 다뤄 자신의 악기소리 외 다른 악기소리를 함께 들을 수 있는 시간을 가지기 위함이다. 또한 이로써 자기 전공악기를 더욱 연마하게 한다.
- 전통성악사설연구(A study on the korean traditional vocal story) : 노래 말의 흥겨움과 슬픔이 노래 가락에 투영되는 것이므로 노래 말을 올바르게 이해했을 때 전통성악의 참맛을 이해하게 될 것이다. 그러므로 본 강좌에서는 전통성악의 어려운 사설들을 풀어서 이해하는 것을 중요 목표로 삼는다.

무 용 과

<전공필수>

- 전공실기 I~IV (Major in Traditional Dance I~IV) : 궁중무용, 민속무용, 불교무용, 신무용 등 한국 전통무용의 모든 레파토리의 심화와 자신의 전공을 심화하는 과정의 수업이다.
- 한국예술원서강독(Source Reading in korean Performing Arts) : 한국공연예술관련의 1차자료(primary source), 예컨대 삼국사기 악지 또는 악학궤범 등의 중요한 예술문헌의 원전을 통하여 예술사료에 대한 이해의 폭을 넓힘을 목적으로 개설된 과목임.
- 예술연구방법론(Research Method of Performing Arts) : 연구자의 연구 주제를 중심으로 선행연구를 통해 전통음악 연구 방법론을 살펴본다. 동일한 연구방법론을 실제 사례에 적용하여 타당성과 효용성을 검증해 본다. 자신의 연구주제에 가장 적절한 연구 방법을 선택하여 논의를 구체화시켜 본다.
- 무용민속학(Theory of Traditional Folk Dance) : 무용학에서 민속학의 중요성과 학문적 역할을 이해하고, 무용민속학의 개념과 현장 연구방법을 터득한다.

<전공선택>

- 한국무용시대사연구(Periodical Study in Korean Dance History) : 한국무용의 역사적 흐름을 고대로부터 중세, 근세, 근대, 현대에 이르기까지 무용사의 역사적 맥락을 문헌자료와 고고학, 미술사, 민속학적 자료를 활용하여 폭넓은 관점에서 다루는 과목이다.
- 동작학(Movements Theory) : 무용에 나타나는 여러 가지 움직임들을 유형별로 나누어 각 움직임 유형이 갖는 개념과 특징을 살펴보고, 이것을 간단한 기호체계로 상징화할 수 있는 모티프(Motif) 이론을 학습하여 춤의 구조를 분석, 기록해 보도록 한다.
- 공연제작 1~2(Performance Production 1~2) : 공연제작에 있어 전문성과 창의력을 키울 수 있는 수업이다.

<전공필수>

- 전공실기 1~4(Shamanistic and Pungmul Performance 1~4) : 무속연희·풍물연희·탈춤연희 등 전문예인으로서의 기반을 다지고, 더 나아가 한국전통연희를 총체적으로 익혀 연주하는 과정으로 이루어진다.
- 전통연희론 1, 2(Theory of Traditional Theatrics 1, 2) : 한국 전통연희사를 시대 순으로 살펴 보면서, 전통연희에 대한 전반적 이해를 도모하는 과목이다. 나아가 현대적 의미의 연희를 연구하고 개발하는 과정을 학습한다.
- 한국예술원서강독(Source Reading in Korean Performing Arts) : 한국공연예술관련의 1차자료(primary source), 예컨대 삼국사기 악지 또는 악학궤범 등의 중요한 예술문헌의 원전을 통하여 예술사료에 대한 이해의 폭을 넓힘을 목적으로 개설된 과목임
- 전통연희컨텐츠 개발 워크숍(Workshop for developing Korean traditional performing Arts contents) : 전통예술의 시대적 변화와 21세기 문화산업 및 공연예술의 트렌드를 파악하고 예술과 기술전반에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 전통연희의 다양한 예술적 요소와 디지털 기술의 접목을 시도해봄으로써 전통연희의 새로운 확장력과 표현의 가능성을 탐구한다.

<전공선택>

- 무속과 풍물(Shamanistic and Pungmul Performance) : 악·가·무를 바탕으로 상고 시대부터 다양한 제의식 형태로 발전해온 호남, 영남, 경기이북 등지의 무속연희와 풍물을 학습함으로써 전통 악·가·무에 대한 이해를 높인다.
- 신화와 상상력(Myth with imagination) : 한국의 바리데기 서사무가 등 신화적 이야기는 민중 문화의 상징적 의미가 집적되어 있는 일종의 집단의 기억 저장고로 우리 민족의 문화적 근원과 세계관을 가장 잘 엿볼 수 있는 문화원형이다. 문학작품은 물론 예술작품에 까지 폭 넓게 등장하는 다양한 한국의 신화적 모티브를 중심으로 인문학적 소양을 가꾸는 동시에 신화적 상상력을 통해 창작활동에 도움을 준다.

- 공연기획 및 마케팅(Performance planning and Marketing) : 공연작품 개발을 위한 단계별 접근방식을 이해하고 시장조사, 트렌드 연구 등 리서치와 아이디어 발상을 통해 학습자별 공연기획 및 마케팅 전략을 작성할 수 있는 능력과 현장감을 높일 수 있는 수업이다.
- 전통연희의 문화정책(Cultural policy of Korean traditional performing Arts) : 전통연희는 국가 차원에서 보존하고 진흥하기 위한 여러 정책들이 마련되어 있다. 이 수업에서는 이 정책들을 면밀하게 살펴보고 이후 잘 활용할 수 있도록 하는 것을 목표로 삼는다. 나아가 보다 나은 전통연희 보존과 진흥책 제안까지도 시도해 본다.
- 전통연희 현장연구(Korean traditional performing Arts field research) : 전통연희의 다양한 공연 현장을 직접 접함으로써 공연예술현장의 이해와 더불어 특정 주제를 선정하여 조사, 분석 등 현장론적 연구를 수행한다.
- 전통연희세미나(Seminar for Korean traditional performing Arts) : 진행되는 전통연희를 논리적이고 체계적인 글로 표현하기 위한 제반 과정을 배우고 논의한다.

<공통필수>

- 국악문헌연구 1, 2(A study on the korean music text 1, 2) : 한국전통음악 관련의 여러 논문들을 읽고 분석하여 자신의 전공분야와 관련시켜 한국음악 이론을 정립하고 연구한다.
- 예술연구방법론(Research Method of Performing Arts) : 연구자의 연구 주제를 중심으로 선행연구를 통해 전통음악 연구 방법론을 살펴본다. 동일한 연구방법론을 실제 사례에 적용하여 타당성과 효용성을 검증해 본다. 자신의 연구주제에 가장 적절한 연구 방법을 선택하여 논의를 구체화시켜 본다.
- 창작워크숍 1~4(Workshop 1~4) : 다양한 분야의 심도있는 주제를 다루며, 융·복합적인 창의성을 기르는 내용을 다루는 수업으로서 학생작품 발표 및 토론을 병행한다.

<작곡전공 전공필수>

- 창작전공실기(Practice of Composition Major) : 창작전공학생들의 전공부문 실기를 연마하는 수업으로 해당 전공 전 장르의 다양한 레퍼토리를 익힌다.
- 관현악법 1, 2(Orchestration 1, 2) : 전통음악의 레퍼토리 확장을 위해서 다양한 갈래의 음악을 창작해야 함에는 모두가 동의한다. 그런데 이를 위해서 현실적으로 요구되는 학습량은 엄청나다. 전통음악의 갈래 중 큰 부분을 차지하는 것이 관현악이다. 관현악의 연주와 다양한 작품의 창작을 위해서 관현악법에 대한 학습이 필요하다.
- 창작음악분석 1, 2(Analysis of Compositions) : 한국음악작곡과 학생들의 작곡 어법 향상과 창작음악 문헌 연구를 위해 1960년대부터 최근까지의 창작음악 작품 분석이 필수적으로 요구됨으로 “창작음악분석” 수업을 신설함.

<지휘전공 전공필수>

- 지휘전공실기(Practice of Conducting Major) : 지휘전공학생들의 전공부문 실기를 연마하는 수업으로 해당 전공 전 장르의 다양한 레퍼토리를 익힌다.

- 총보독법 1, 2(Score Reading 1, 2) : 한국음악과 전통음악의 총보를 읽고 분석함으로써 ‘총보음악 이해의 지평’을 넓히는데 목적이 있다.
- 지휘실습 1, 2(Conducting Practice 1, 2) : 지휘전공 학생이 실제로 지도교수의 참관 아래 관현악 및 실내악을 직접 지휘해보면서 공부하는 실제적인 지휘법 실기

음악극창작협동과정

141

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개	원내	타원	타교	
공통	전필	1	1, 2	CM00011~2	작사·작곡 협업실습 1~2	5	6	0				2회 필수
				CM00021~2	음악극의 역사와 문헌 1~2	2	2			0		2회 필수
				CM00191~2	공연 실습 1~2	1	0	0				2015년 신설
		2	1, 2	CM00091~2	고급작사작곡협업실습 1~2	5	6	0				2회 필수
				CM00101~2	음악극작품분석 1~2	2	2			0		2회 필수
		3	1, 2	CM00080	졸업작품	0	0	0				S/U
대본 및 작사 전공	전필	1~3	1, 2	CM00030	음악극대본 및 작사실기	2	1	0				6회 필수
작곡 전공	전필	1~3	1, 2	CM00040	음악극작곡실기	2	1	0				6회 필수
공통	전선	1~3	1, 2	CM00170	스토리텔링	2	2	0				반복회수변경 : 1회→2회 과목형태변경 : 일반→단순
				CM00180	미디어작곡실습	3	3	0				
				CM00130	음악극연출실습	2	2	0				
				CM00120	전통음악극연구	3	3	0				
				CM00050	대본 및 작사실기	3	3			0		비전공자 대상, 반복수강가능(2회), 학점 및 시수(2→3)
				CM00060	작곡실기	3	3			0		비전공자 대상, 반복수강가능(2회), 학점 및 시수(2→3)
				CM00140	주제별특강	3	3	0				반복수강가능(4회)
				CM00150	인턴쉽	2	0	0				S/U, 01반~2학점, 02반~3학점, 03반~4학점
				CM00160	개별연구	1	1	0				반복수강가능(2회)
				CM00193~4	공연실습 3~4	1	0	0				2015년 신설

교육과정

예술전문사과정·음악극창작협동과정

음 악 극 창 작 협 동 과 정

교육목표

음악극창작협동과정은 미국 브로드웨이나 영국 웨스트엔드에서 비롯된 외래유산을 그대로 답습하는 소극적 의미의 음악극이 아닌 우리의 뛰어난 음악극 전통을 계승하고, 이를 새로운 감각으로 여과시켜 미래지향적이고 대안적인 한국의 창작음악극을 제시하고자 한다. 다원예술의 성격을 가진 음악극창작 교육은 어느 한 장르에 치중되는 것이 아니기에 장르 집합적 효율을 극대화하기 위해 협동과정에 신설되었다. 교육과정이 곧 생산을 의미하는, 즉 제작에서 마케팅까지의 창작시스템을 갖춘 유일한 학교인 한국예술종합학교에 개설된 음악극창작협동과정은 국내 최초로 본격적인 음악극창작 교육시스템을 갖추어 수준 높고 다양한 형태의 창작음악극을 창조하여 한국의 음악극 발전에 중추적 역할을 수행할 것이다. 음악극창작협동과정은 대본 및 작사 전공과 작곡전공으로 세분화 된다. 음악극 대본작성·작사, 음악극 작곡 등의 실습과목을 중심으로 음악극의 역사와 문헌 작품 분석, 작사·작곡협업실습, 음악극 연출실습, 인턴십 등의 이론과 실기수업이 함께 이루어진다.

<공통필수>

- 작사·작곡 협업실습 1, 2(Workshop for Lyrics and Composition 1, 2) : 작사/대본 전공생과 작곡 전공생이 함께 음악극의 구상부터 작품 구현에 이르기까지의 과정을 체험한다.
- 음악극의 역사와 문헌 1, 2(History and Literature of Musical Theatre 1, 2) : 19세기 뮤지컬 코미디로부터 웨스트엔드, 브로드웨이, 프린지, 오프브로드웨이 및 국내 음악극의 역사와 레퍼토리들을 심층적으로 소개하고 분석한다.
- 공연실습 1, 2(Musical Theatre Production 1, 2) : 음악극창작협동과정 내 선배들의 공연에 참여하여 공연을 돕고 진행함으로써, 전문 진행인력으로서의 역할을 수행한다.
- 고급 작사·작곡 협업실습 1, 2(Advanced Workshop for Lyrics and Composition 1, 2) : 작사/대본 전공생과 작곡 전공생이 같이 하는 수업으로, 음악극의 구상부터 작품 구현에 이르기까지의 전 과정을 깊이 있게 탐색하고 참여한다.

- 음악극 작품분석 1, 2(Analysis of Musical Theatre 1, 2) : 기존의 국내외 유명 음악극들을 대상으로 작품의 구성방식과 연출방법 등을 분석한다.

- 졸업작품(Thesis Project) : 졸업을 위해 제출된 심사물을 평가하여 급락을 결정한다.

<대본 및 작사전공 전공필수>

- 음악극대본 및 작사실기(Book and Lyrics) : 음악극 대본 및 작사 전공생의 개별전공 실기 교육을 위해 개설된 과목이다.

<작곡전공 전공필수>

- 음악극작곡실기(Musical Theatre Composition) : 음악극 작곡 전공생의 개별전공 실기 교육을 위해 개설된 과목이다.

<전공선택>

- 스토리텔링(Storytelling) : 뮤지컬 창작을 위한 소재개발을 탐색하고, 뮤지컬에 적합한 플롯에 대해 연구한다.
- 미디작곡실습(Midi Composition) : 컴퓨터 음악프로그램(누엔도)을 이용하여 세부적인 기능과 사용법을 익히고 음악극에 쓰이는 여러 스타일에 맞는 작곡과 편곡, 믹싱작업을 연구하고 훈련한다.
- 음악극연출실습(Musical Theatre Directing) : 음악극의 구현에 있어 연출가가 수행하는 작업의 과정들을 체험하도록 실습한다.
- 전통음악극연구(Traditional Music Theatre) : 판소리 · 창극 · 노 · 가부키 · 경극 · 카타타리 등 아시아의 여러 음악극의 발생, 변천과정, 발전양상 등을 연구한다.
- 대본 및 작사실기(Book and Lyrics Practicum) : 비전공생을 대상으로 한 대본/작사 실기 교육이다.
- 작곡실기(Composition Practicum) : 비전공생을 대상으로 한 작곡 실기 교육이다.

- 주제별 특강(Issue and Topics) : 매학기 특정 주제를 선정하여 집중 탐구함으로써 창작음악극의 과제를 풀어나가며 창작동기를 유발하는 연구를 한다.
- 인턴십(Internship) : 방학기간을 이용하여 학과 수업을 통해 체득한 이론과 실기를 실제 현장에 적응해본다.
- 개별연구(Independent Study) : 한정된 교과목 안에서 충족시킬 수 없는 개개인의 관심사나 연구목표 등을 반영하여 그것에 맞는 주제를 정하고 그에 따르는 과제들을 부과하여 기대되는 최대한의 성과를 올리도록 한다.
- 공연실습 3, 4(Musical Theatre Production 3, 4) : 음악극창작협동과정 내 공연에 참여하여 공연을 돕고 창작함으로서, 전문 창작인력으로서의 역할을 수행한다.

예술교양학부

145

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학 점	시 간	개방여부				비고
								비개방	원내	타원	타교	
전체원 공통	일선	전체	1~2	UM00040	문화예술교육개론	2	2		○	○		문화예술교육사 2급 과목
				UM00130	문화예술교육 현장의 이해와 실습	2	2	○	○			문화예술교육사 2급 과목
	교선			LM00081	사회봉사	1	0		○	○		명칭변경 : 사회봉사Ⅰ → 사회봉사Ⅱ
				LM00111	예술봉사 Ⅰ	1	0		○	○		
				LM00112	예술봉사 Ⅱ	1	0		○	○		명칭변경 : 사회봉사Ⅱ→예술봉사Ⅱ
				LM00121	한국어 초급	2	2		○	○		AMA장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상
				LM00101	한국어 기초	2	2		○	○		AMA장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상
				CM00070	한국어 중급	2	2		○	○		AMA장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상
				LM00102	한국어 고급	2	2		○	○		AMA장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상

교육과정

예술전문사과정 · 예술교양학부

예 술 교 양 학 부

- 문화예술교육개론(Introduction to Arts and Culture Education) : 본 교과목은 문화예술 교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한, 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술교육사로서의 정체성과 책무성을 인식할 수 있는 기초를 마련한다. 이를 통해 자신의 문화예술교육 철학을 형성하고 문화예술 교육사로서의 전문성과 진로를 지속적으로 개발해 갈 수 있는 기초역량을 개발하는 데에 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화 예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.
- 문화예술교육 현장의 이해와 실습(Arts Education Understanding and Practicum) : 본 과목은 2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육 대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정이다. 실습에 앞서 교육현장에 대한 조사, 분석의 과정을 통해 교육 대상의 요구를 파악하고 문화예술교육 현장에 적절한 교육의 내용과 방법을 선정할 수 있는 능력을 기른다. 이러한 실습 계획과 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한 자체평가서를 작성하면서 지속적해서 자신의 교육 실천을 반성하고 개선하는 문화예술 교육사로서의 태도를 형성한다.
- 사회봉사(Volunteer Social Service) : 본 수업은 사회봉사활동을 처음 시작하는 학생들을 대상으로 하여 봉사에 대한 기본적인 소양 함양과 실천 방향을 제시하고 기본지식을 전달한다. 구체적인 내용으로는 ‘사회봉사의 개념과 의의’, ‘각 활동 분야에 대한 정보’, ‘봉사대상자의 특성’, ‘실천의 기본태도’, ‘봉사자로서 갖추어야 할 자세’등이 있다. 학생들은 이러한 기본 지식을 습득하고 실천현장에서 직접 봉사활동을 한다.
- 예술봉사 I (Volunteer Art Service I) : 본 수업은 예술봉사활동의 의의와 방법론에 대해 강의하는 형식을 통해 학생들에게 설명하고 학생들로 하여금 그 실천을 위한 워크숍과 실습, 구체적인 계획수립활동을 진행하게 함으로써 실질적인 예술봉사활동을 준비케 하는데 목적이 있다.

- 예술봉사II(Volunteer Art Service II) : 예술봉사 I 수료자 중 예술봉사 프로젝트에도 참여한 학생에게 학점을 부여하기 위한 수업으로 실질적인 강의는 진행되지 않는다.
- 한국어 초급(Korean Language Beginning) : This class is for those who cannot speak or read korean at all or can read only Korean alphabets. It will teach Korean alphabets and basic expressions, modulating pace according to learners' levels. It will help learners get accustomed to the overall structure of Korean language. *AMA 장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상 수업
- 한국어 기초(Korean Language Basic) : This class is for those who cannot speak or read Korean at all or can read only Korean alphabets. It will teach Korean alphabets and basic expressions, modulating pace according to learners' levels. It will help learners get accustomed to the overall structure of Korean language. #but, every class content can be changed after level test at first class. *AMA 장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상 수업
- 한국어 중급(Korean Language Intermediate) : 본 강의는 이미 한국어 2급 정도의 기본 문장구성 능력을 배운 학생들을 대상으로 한다. 즉 2급에서 4급 정도의 학생들이 새로운 문형을 더 익힘은 물론 이미 배운 문법들을 정리해 나갈 수 있도록 진행될 것이다. *AMA 장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상 수업
- 한국어 고급(Korean Language Advance) : 본 수업은 1학기에 이어서 이미 한국어 2급 정도의 기본 문장구성 능력을 배운 학생들을 대상으로 한다. 즉 2급에서 4급 정도의 학생들이 2학기에 10과까지 배운 진도를 이어 나갈 수 있도록 계획하고 있다. 또한 중급이기에 이미 배운 문법들도 정리해 나갈 수 있도록 진행될 것이다. *AMA 장학생 및 교환학생, 외국인학생 대상 수업