

문화예술융합 특성화 설명 자료

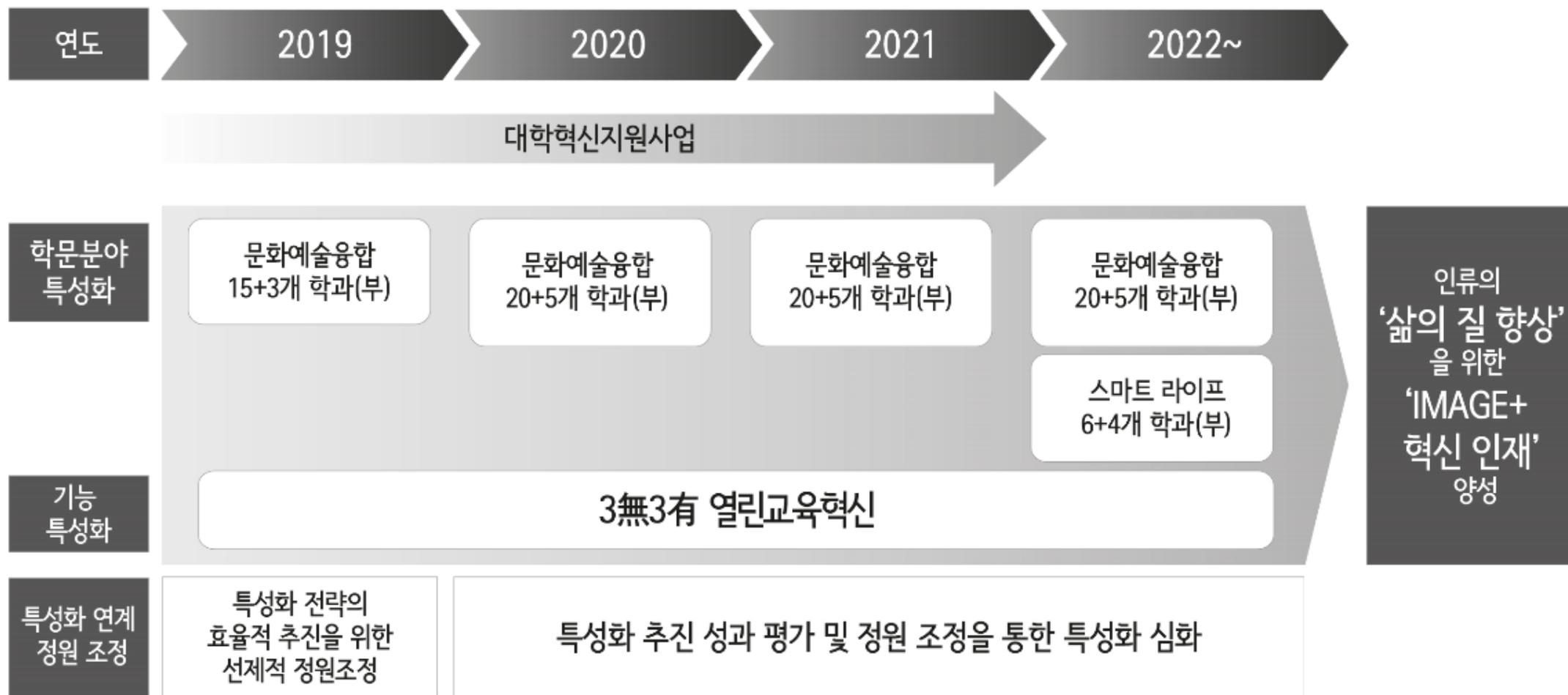
2019. 11.

경영전략실 * 대학교육혁신단 * 스톡스대학

향후 3년간 특성화 추진 로드맵

○ 특성화 추진 로드맵

특성화 전략 체계



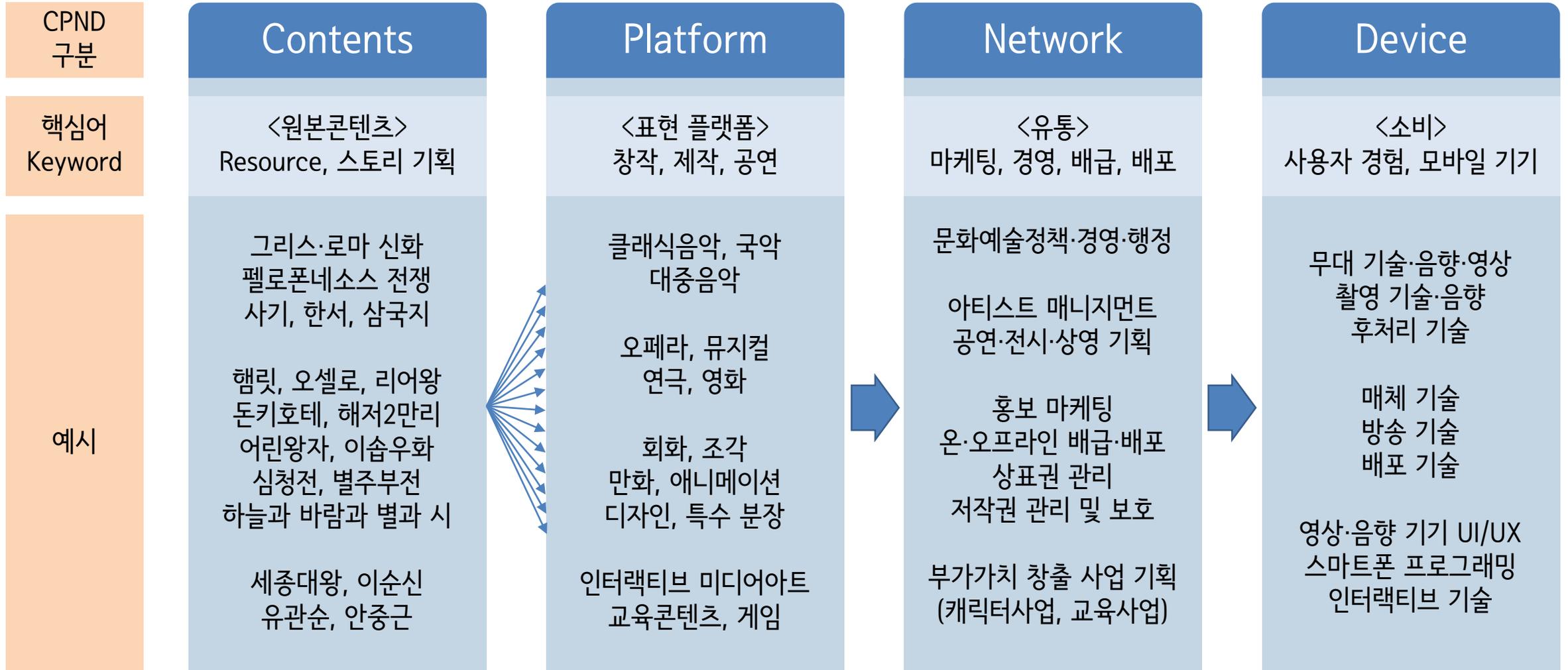
디지털콘텐츠 분야에서 “CPND 생태계”

○ CPND가치사슬 또는 CPND 생태계는 ICT분야(디지털콘텐츠분야)에서 사용되는 개념입니다



목원대학교의 “문화예술융합 CPND 생태계”

○ 대략적으로 쉽게 말하자면, 인문학-예술-사회과학-기술·공학분야를 문화예술융합이라는 키워드로 새롭게 엮는 목원대의 신개념



문화예술융합 특성화 분야의 개요

| C-P-N-D | 문화예술융합 분야의 특성화 추진 방향 |
|-----------------------------------|--|
| 문화예술 콘텐츠 기획 (Contents) | <ul style="list-style-type: none"> • 문학, 웹툰, 애니메이션, 게임, 영화, 방송, 공연, 음원 등 각종 문화예술 콘텐츠의 원천소스이자 근간인 스토리텔링의 개발과 이를 기반으로 한 문화예술 콘텐츠 기획을 통해 문화예술 산업의 토대를 강화 |
| 문화예술 창작·제작 (Platform) | <ul style="list-style-type: none"> • 문화예술의 근원 스토리를 소설, 음악, 미술, 연극, 뮤지컬, 영화, 게임, 미디어아트 등 콘텐츠 창작·제작 플랫폼 위에서 구현함으로써 문화예술 콘텐츠와 상품으로 만들고, 이를 통해 문화예술콘텐츠 스토리의 가치를 높임 |
| 문화예술 유통·배급 (Network) | <ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 창작·제작 플랫폼 위에서 구현된 문화예술 콘텐츠와 상품을 소비자에게 전달하기 위한 유통·배급·배포 경로를 구축, 관리함으로써 문화예술융합 콘텐츠의 이용을 활성화하고, 새로운 응용분야를 창출 |
| 문화예술 디지털 공학 (Device) | <ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 콘텐츠와 상품을 소비자에게 전달하는 다양한 디바이스를 개발하거나 정보통신기술(ICT)을 활용하여 소비자의 편의성을 증진시키는 디바이스 기술을 개발 • 문화예술 콘텐츠 기획, 창작·제작, 유통·배급을 디지털화하는 융합 분야 창출 |

학과별 교과목 구성 (예상)

| 구분 | Contents | Platform | Network | Device |
|----------|----------|----------|---------|--------|
| 인문대학 | 다수 | | | |
| 공과대학 | | 일부 | 일부 | 다수 |
| 사회과학대학 | 일부 | | 다수 | |
| 음악대학 | 일부 | 다수 | | |
| 미술·디자인대학 | 일부 | 다수 | | |
| TV·영화학부 | 일부 | 다수 | 일부 | |

문화예술융합 특성화 분야 2차 조사 현황

▣ 단과대학별 신청 현황

- 인문대학: 역사학과, 국제문화학과
- 테크노과학대학: 생의약화장품학부, 지식재산학과
- 공과대학: 융합컴퓨터·미디어학부, 정보통신융합공학부, 지능로봇공학과
- 사회과학대학: 광고홍보언론학과
- 음악대학: (모두) 성악·뮤지컬학과, 작곡·재즈학부, 관현악학부, 피아노학과, 국악과
- 미술·디자인대학: 미술학부, 조소과, 만화·애니메이션학과, 산업디자인학과, 섬유·패션디자인학과, 도자디자인학과
- 사범대학: 영어교육과, 음악교육과, 미술교육과, 수학교육과
- TV·영화학부

연계전공교육과정 설치 및 운영

○ 교육과정 = 교과과정(교양교육과정+전공교육과정) + 비교과과정

▨ 연계전공교육과정 (a.k.a. 연계전공)

- 2개 이상의 학과(전공)이 연계하여 설치·운영하는 교육과정
- 「학칙」 제34조의5(연계전공) 및 「연계전공 운영 규정」(제정 예정)
- 모집단위가 없으며, 최소 13개 교과목 이상을 개설해야 함

▨ 복수전공 이수율의 다변화

- 단일 전공 이수: 소속 전공교육과정에서 75학점(일부 학과 제외) 이수 ⇒ 단일 학사학위
- 복수 전공 이수: 주전공(제1전공) 39학점 이수, 제2전공 39학점 이수 ⇒ 2개의 학사학위
 - 기존: 제2전공을 타학과(전공) 중에서 선택하여 이수할 수 있음
 - 변화: 제2전공을 타학과(전공) 및 연계전공 중에서 선택하여 이수 가능

마이크로디그리 설치 및 운영

▣ 마이크로디그리 과정 (a.k.a. MD)

- 학생 수요 및 사회 수요에 대응하기 위해서 구성된 소규모 교육과정 (소학위 제도)
- 12학점 이상 이수로 완성 ⇒ 단일 학사학위 + 마이크로디그리 이수증 (졸업증명서에 표기)
- 「학칙」 제34조의6(마이크로디그리) 및 「마이크로디그리 운영 규정」
- 학생들이 복수 전공보다 가볍게 “해당 분야 기초 역량”을 증명할 수 있게 됨

▣ 다양한 마이크로디그리 설치 및 운영 가능

- 기존 학과(전공)에도 마이크로디그리 설치 가능
- 교양교육과정에도 마이크로디그리 설치 가능
- 연계전공교육과정에도 마이크로디그리 설치 가능

문화예술융합전공 (연계전공교육과정) 신설 및 운영

▣ 교육 목표 및 전공 역량

- (교육 목표) 동시대가 요구하는 다양한 유형의 문화예술 CPND 생태계 활성화에 기여하고자
 - 콘텐츠 소스의 발굴·기획(C), 창작·제작·공연·전시(P), 유통·배급·배포(N), 서비스·향유(D)하는 전 과정을 다루는 문화 예술 전문가를 양성하는 것을 목적으로 함
 - **예술계열 학생**들은 CND분야 학습을 통해, 기존의 P역량에 인문,경영,마케팅,디지털,프로듀싱 역량을 가지게 됨
 - **비예술계열 학생**들은 P분야에 대한 이해와 협업을 체험함으로써, 특화된 전문가 역량을 가지게 됨
- (전공 역량) 본 전공을 성공적으로 이수한 학생은 아래의 역량이 형성되어야 함
 - 문화예술콘텐츠기획 트랙 : 콘텐츠 기획 역량, 융합 콘텐츠 기획 역량, 대중문화 비평 역량
 - 문화예술창작·제작 트랙 : 비주얼 콘텐츠 창작·제작 기본 역량, 오디오 콘텐츠 창작·제작 기본 역량, 영상 콘텐츠 창작·제작 기본 역량
 - 문화예술유통·배급 트랙 : 문화예술경영 활동에 필요한 자원 활용 역량, 문화예술정책 기획 역량, 문화예술콘텐츠 최적 유통 경로 설정 역량
 - 문화예술디지털공학 트랙 : 사용자경험 설계 역량, 인터랙티브 미디어아트 구현 역량, 문화예술콘텐츠 SW개발 역량



문화예술융합전공 MD 및 CORE 교과목 구성 전략

| 구분 | Contents | Platform | Network | Device |
|--------------------|----------|----------|---------|---------|
| 문화예술융합전공 (연계전공) | CORE교과목 | CORE교과목 | CORE교과목 | CORE교과목 |
| 구분 | Contents | Platform | Network | Device |
| 인문대학 | 다수 | | | |
| 공과대학 | | 일부 | 일부 | 다수 |
| 사회과학대학 | 일부 | | 다수 | |
| 음악대학 | 일부 | 다수 | | |
| 미술·디자인대학 | 일부 | 다수 | | |
| TV·영화학부 | 일부 | 다수 | 일부 | |

문화예술융합전공 MD 및 CORE 교과목 구성 전략

▣ 참여학과 별 교과목 특성화분야 전공혁신교과목 인증

○ 특성화분야 전공혁신교과목 인증의 의미

- 담당 교원들께서 기존의 전공교과목의 수업목표, 내용, 방법 등을 일부 개선하여,
- 수강하는 학생들이 해당 교과목이 문화예술융합 CPND 생태계 내에서의 어떤 위치와 역할에 해당하는 지를 이해할 수 있도록 돕고
- 수업 중에 문화예술융합전공 교과목을 1~2과목 이수 또는 마이크로디그리를 이수할 수 있도록 권면

○ 점차적으로 참여학과의 모든 교과목에 대해 “특성화 분야 전공혁신교과목” 인증 추진 예정

- 2019-2학기부터 여러 차례 교과목 인증 신청을 받고, 소정의 심사 및 컨설팅을 거쳐 인증을 부여할 예정
- 인증 교과목에 대한 강의계획서 및 혁신운영계획서를 평가하여, 우수한 교과목 담당 교원에게 소정의 상금 지급

▣ 문화예술융합전공 교육과정

○ 학생들이 자신의 제1전공 분야를 더욱 강화·보완할 수 있도록 운영

- CPND 마이크로디그리를 선택적으로 이수함으로써, 문화예술융합 전분야를 학습하고 졸업할 수 있도록 유도

문화예술융합 특성화 분야 참여 학과의 발전적 참여

▣ 참여학과의 우수한 교과목을 CORE교과목으로 개설

- 참여학과 기존 교과목 중 문화예술융합전공의 취지와 방향에 매우 적합한 교과목이 있다면,
- CORE교과목으로 개설할 수도 있음
- 「학칙」 제39조의 3(마이크로디그리 중복인정)
 - 제1전공에서 이수한 교과목과 마이크로디그리의 교과목이 동일 할 경우 중복이수 인정

▣ 참여학과 별 마이크로디그리 설치 및 운영

- 참여학과 내에서도 임팩트 있는 마이크로디그리를 설치하고 운영한다면,
- 다양한 전공 학생들이 학과 내에 설치된 마이크로디그리를 이수할 것으로 예상됨
- 초기 1~2과목 수강 ⇒ 마이크로디그리 이수 ⇒ 복수전공 이수로 발전적 참여가 가능

C트랙_ 문화예술콘텐츠기획 MD 교과목 예시

○ (현대미술과음악/3학점)

- 현대 미술과 현대 음악의 이론, 요소, 방향을 이해하고, 문화예술콘텐츠 기획을 위한 기본적인 이론과 방법을 학습하는 교과목
- 다양한 전공분야의 학생들로 구성된 팀활동과 Team-driven 프로젝트 수행을 통해서 미술과 음악의 경계를 대중문화콘텐츠로 확장하는 융합 기획 역량을 평가함

○ (문화예술내러티브/3학점)

- 인문학의 원천소스(Original Source)인 문화예술 내러티브에 대한 다각적 탐구를 시도하는 교과목.
- 모든 문화예술분야를 대상으로 적용가능한 밀도 높은 콘텐츠 스토리를 기획하고 구성해내는 과제를 수행하게 됨.
- 다양한 문화예술 스토리 밸류(Story Value)를 기획하는 역량과 문화예술콘텐츠를 구성하는 역량을 평가함

○ (동시대콘텐츠연구/3학점)

- 대중문화콘텐츠의 흐름을 이해하고, 대중문화의 요소와 특성에 따른 다양한 이론과 실재를 다루는 교과목.
- 시대와 사조에 따라 대중문화가 형성되는 과정에 대한 이해를 기반으로, 동시대 유명 문화예술콘텐츠에 대한 분석 과제를 수행하게 됨. 대중의 취향과 영향, 특징적 요인을 파악하는 대중문화 비평 역량을 평가함

○ (콘텐츠기획 워크숍/4학점)

- 대중적이면서도 차별적인 콘텐츠를 기획하고 구성해내는 과정을 실습하는 교과목.
- 도전기반학습(Challenge-based Learning)의 개념을 도입하여, 실세계 플랫폼에 학생들의 문화예술콘텐츠 기획안을 오픈한 후, 대중의 호응도와 비판을 파악하는 프로젝트 중심의 워크숍을 실시. 문화예술콘텐츠 기획의 모든 역량을 평가함

P트랙_ 문화예술창작·제작MD 교과목 예시

○ (문화예술드로잉/3학점)

- 스토리텔링을 포함하는 드로잉 실습과정을 통해서 비주얼 대중문화예술콘텐츠 창작 과정에 대한 이해를 돕는 교과목
- 개인 드로잉 과제 및 팀 드로잉 과제 등을 수행하게 됨. 비주얼 콘텐츠 창작·제작에 대한 기본 역량을 평가함

○ (음원제작실험/3학점)

- 예술적 모티브와 대중문화에 대한 이해를 중심으로 개인 스튜디오 및 전문 스튜디오에서 음원을 제작하는 과정에 대한 이해를 돕는 교과목
- 세션을 구성하여 음원을 제작하는 전과정을 실습하는 과제를 수행하게 됨. 오디오 콘텐츠 창작·제작에 대한 기본 역량을 평가함

○ (영상제작실험/3학점)

- 영상 콘텐츠 제작에 대한 기본부터 실제까지를 모두 경험하는 것을 중점에 두는 교과목
- 영화를 비롯한 다큐멘터리, CF, TV프로그램, 뮤직비디오 등을 포함하는 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 팀과제를 수행하게 됨. 영상 콘텐츠 창작·제작에 대한 기본 역량을 평가함

○ (문화예술창작·제작 워크숍/4학점)

- 연주회, 연극, 뮤지컬 등의 콘텐츠를 무대에 올리는 공연 프로젝트, 또는 드로잉, 음원, 영상 등의 디지털콘텐츠를 제작하여 전시·스트리밍·상영하는 프로젝트 중심의 워크숍을 실시. 문화예술창작·제작의 모든 역량을 평가함

N트랙_ 문화예술유통·배급MD 교과목 예시

○ (문화예술경영/3학점)

- 문화예술경영의 생산주체인 창작자·제작자와 소비주체인 관객·대중에 대해 이해하고, 문화예술의 본질적 가치를 높이기 위한 경영 활동 전반에 대해 학습하는 교과목
- 문화콘텐츠, 예술작품, 예술행위 등이 관객과 효율적으로 만날 수 있도록 하는 과제를 수행하게 됨. 문화예술경영 활동에 필요한 자원 활용 역량을 평가함

○ (문화예술정책/3학점)

- 문화예술 및 콘텐츠를 향유할 수 있는 정책을 기획하고 적용하는 전반 과정을 학습하는 교과목
- 문화예술 및 콘텐츠에 관련된 정책적 문제를 찾아내고 그를 해결하기 위한 대안을 제시하는 과제를 수행하게 됨. 문화도시조성 정책, 문화비전 2030 정책, 문화예술교육 정책, 청소년 문화예술참여 정책, 지역 문화예술 전문인력 양성 정책, 국내·외 문화예술 교류정책 등에 대한 문화예술정책 기획 역량을 평가함

○ (콘텐츠유통·배급/3학점)

- 문화예술콘텐츠 산업에 대한 이해를 기반으로 문화예술콘텐츠를 유통·보급·배급하는 과정에 대한 이해를 목표로 하는 교과목
- BEP 달성을 위한 유통 경로의 효과적 설정에 대한 이해를 바탕으로, 가능한 저렴한 비용으로 높은 가치를 창출할 수 있는 저비용 고가치 유통 구조를 수립하는 과제를 수행하게 됨. 해당 문화예술콘텐츠를 위한 최적의 유통 경로를 설정하는 역량을 평가함

○ (문화예술유통 워크숍/4학점)

- 교내에서 제작된 문화예술콘텐츠를 유통·배급·보급하기 위한 가장 최적의 유통 경로 설정하는 면대면 및 비대면 유통 채널을 구축하는 프로젝트 중심의 워크숍을 실시. 문화예술유통·배급 경로 설정에 대한 모든 역량을 평가함

D트랙_ 문화예술디지털공학MD 교과목 예시

○ (사용자경험혁신/3학점)

- 문화예술콘텐츠가 사용자에게 어떤 가치를 줄 수 있는지 콘텐츠 소비주체인 '사람'을 중심으로 고민하는 방법을 학습하는 것을 목적으로 하는 교과목
- 사용자의 입장을 대변하고 사용자가 얻게 될 최종 경험(UX)을 설계하는 '인터랙션 디자인'을 만들어내는 팀별과제를 수행하게 됨
- 문화예술콘텐츠에 따라 적용가능한 다양한 프로세스와 콘텐츠디자인 전략을 파악하고 실무에 적용하는 사용자경험 설계역량 평가

○ (인터랙티브 미디어아트/3학점)

- 문화예술콘텐츠 분야 중 예술과 기술이 만나는 곳에 위치하고 있는 인터랙티브 미디어아트에 대한 이해와 실습을 경험하는 교과목
- 소프트웨어 전공자와 인문사회·예체능 주전공인 소프트웨어 비전공자가 팀을 이루어 공동 과제를 수행하게 됨. 인터랙티브 미디어아트 구현 역량을 평가함

○ (아두이노 프로그래밍/3학점)

- 아두이노 개발환경에서 HW 구현 및 SW 개발을 동시에 학습하는 교과목
- 문화예술디지털공학에 대한 이해를 높이고 비소프트웨어전공자들의 적극적 참여를 필요로 하는 팀별 과제를 수행하게 됨
- 문화예술콘텐츠 SW개발 역량을 평가함

○ (문화예술디지털공학 워크숍/4학점)

- 디지털화된 문화예술콘텐츠를 소비하는 과정에 있는 디바이스에 대한 내용과 문화예술콘텐츠 유통과 관련한 IT기술 관점의 내용을 다루는 교과목
- HW를 사용하는 인터랙티브 미디어아트를 구현하는 팀별 프로젝트 중심의 워크숍을 실시. 문화예술디지털공학에 대한 모든 역량을 평가함

문화예술융합 특성화 분야의 발전 로드맵

문화예술융합 분야

=

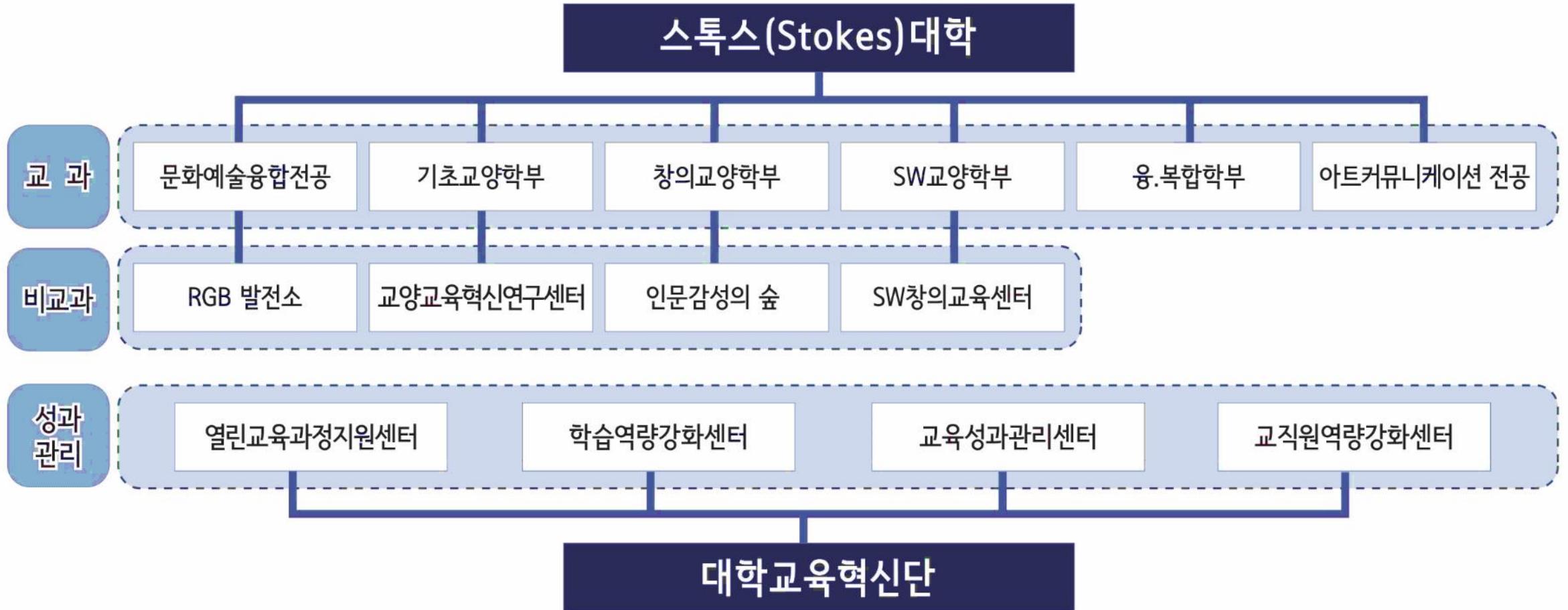
제1 특성화 분야 현재 15학과참여 + 3학과지원 → 2021년 전체학과 60% 참여+지원



문화예술융합 특성화 분야 혁신 과제

- 문화예술융합전공 신설 및 운영 ⇒ 문화예술융합 창의인재 양성
- RGB발전소 신설 및 운영 ⇒ 자율적 문화예술융합 학습생태계 구축 + 차별화된 실용교육 실현
- 학사제도 개편 ⇒ 체험형 융합전공 교육 확대 (특성화 분야 및 전체 학문 분야)
- 문화예술융합 지역사회테스트베드 ⇒ 지역사회와 함께 상생 발전하는 지-산-학 모델 실현

교육과정혁신 사업 추진 체계



지원 사항

▣ 참여 교원 지원 사항

- 교과목 개발에 참여 시 소정의 연구비 지급, 비교과 프로그램 운영 시 소정의 강사료 지급
- 관련 비교과 프로그램 운영 시, 참여 학과 전임교원 우선권 부여 및 책임시수 일부 인정 추진

▣ 참여 학과 지원 사항

- 대학혁신지원사업 1차년도 계획에는 특성화분야 참여학과에 직접 예산 지원 없음
 - 2~3차년도 사업에는 참여학과에 대한 실습기자재, 장학금, 교과목 개발 연구비 등의 재정적 지원을 고려

▣ 학과 평가 관련한 부분

- 문화예술융합전공으로 개발한 교과목을 참여 학과에서 전공교과목으로 개설 가능
- 문화예술융합전공 교과목 이수학생 수가 학과 평가 반영될 가능성 있음

감사합니다

경영전략실 * 대학교육혁신단 * 스톡스대학