

하이테크아트학과 내규(안)

(Department of High-tech Arts)

웹툰·디지털드로잉전공 애니메이션·VR캐릭터디자인전공

2022.06.21.

1. 교육목표

4차산업혁명 첨단 미래시대를 선도하는 IMAGE+ 하이테크예술 전문인재 양성

가. 대내·외여건분석

- 1) 디자인 비즈니스 영역의 확장으로 디자인 기술의 역할 집중 부각
- 2) ICT와 예술디자인 융합연구와 관심 증가
- 3) 통합적 문제해결 능력을 갖춘 기술융합 전문인력 양성을 위한 융합교과목 개발 필요

나. 교육 수요자 요구분석

- 1) 현장실습, 프로젝트 실습을 통한 전공능력강화 프로그램 요구 증가
- 2) 지속적인 현장의 산업트렌드를 반영한 전공실무능력 강화

다. 발전계획 연계성 검토

- 1) 직무역량기반 전공강화
- 2) 현장중심 교육 활성화
- 3) 문화예술콘텐츠 기획, 문화예술창작·제작 분야 특성화 연계

2. 학위과정

석사과정: 학위청구논문 심사에 통과하고 졸업에 필요한 제반요건을 갖춘 자에게는

가. 웹툰·디지털드로잉 석사 Webtoon & Digital Drawing MFA(Master of Fine Art)

나. 애니메이션·VR캐릭터디자인 석사 Animation & VR Character Design MFA(Master of Fine Art) 학위가 수여된다.

3. 전공분야

가. 웹툰·디지털드로잉전공

나. 애니메이션·VR캐릭터디자인전공

4. 전임교원명단

직급	성명	학위	전공	연구분야
조교수	최원재	박사수료	애니메이션	영상학,애니메이션
조교수	김현우	박사	애니메이션	프로젝션맵핑, 인터랙티브아트
조교수	전영재	박사	웹툰	스토리텔링, 연출, 웹툰
조교수	김낙일	석사	애니메이션	만화, 웹툰
교수	현승훈	박사수료	게임디자인학	모션그래픽,영화제작
부교수	여상수	박사	알고리즘 및 정보보호	컴퓨터공학
교수	이상욱	박사	정보기전공학	전기공학

5. 교과과정 운영(실기전공)

- 가. 각 전공별로 개설한 과목들 중 27학점 이상을 이수하여야 함.
 나. 연구작품발표 : Pass
 다. 논문 : Pass(선택)

6. 학기당 이수학점

- 가. 석사학위 과정 학생은 매 학기 12학점을 초과하여 취득할 수 없다.
 나. 대학에서 전공한 학과와 다른 학과에 입학한 학생은 주임교수의 지도에 따라 선수과목을 수강할 수 있다. 다만, 선수과목과 전공과목을 합하여 매 학기 18학점을 초과하여 이수할 수 없으며, 선수과목의 학점은 수료에 필요한 학점으로 인정하지 아니한다.

7. 종합시험

- 가. 각 전공별로 본인이 이수한 과목 중 지도교수의 승인을 받아 전공 3과목을 선택한다.
 나. 종합시험 응시일을 기준으로 종합시험 응시자격을 충족한 자 중에서 다음 각 호의 1에 해당하는 경우 종합시험을 면제할 수 있다. (해당 신청기간에 종합시험 면제신청서 제출)
 1) 취득학점의 총 평균평점 4.0(4.5만점 기준) 이상인 석,박사 과정생
 2) 해당 학위과정 재학 및 수료기간 내에 한국연구재단 등재학술지(등재후보지 포함) 또는 SCI(SSCI)급 등재학술지에 제1저자로 논문이 실린 석,박사 과정생

8. 석사학위 수여자격

- 가. 27학점 이상 취득한 자

- 나. 취득학점의 총 평점 평균이 3.0 이상인 자
- 다. 외국어시험 자격시험에 합격한 자[2012.08.08.개정]
- 라. 종합시험 자격시험에 합격한 자
- 마. 학위청구논문 심사에 합격한 자 또는 학위청구논문을 대체하여 아래 각 목의 모든 자격을 갖춘 자[2018.02.14.개정][2019.03.06.전문개정]
 - 1) 연구지도과목 3학점을 포함하여 총 30학점 이상을 취득한 자.
 - 2) 학위청구논문에 상응하는 결과물을 제출한 자
 - 가) 학위청구작품전 심사 통과 확인서 및 청구작품집

9. 연구작품발표 <석사학위청구 작품전>

- 가. 웹툰·디지털드로잉 전공 : 소논문을 제출할시 만화, 동화, 캐릭터 등의 분야는 20p이상의 단행본 형태로 제출
 애니메이션·VR캐릭터디자인 전공 : 2분 이상의 영상물을 제출하여야 하며, 소논문의 분량은 11point 26行으로 20페이지 이상으로 한다.
- 나. 그밖에 뉴미디어 형식의 작품은 위에 준하는 분량의 파일 형태 결과물을 작품발표로 인정할 수 있다. 작품 도록에는 5매 이상의 작품 사진과 작품이 업로드 되어있는 온라인페이지로 링크되는 큐알코드가 수록되어야한다.
- 다. 작품의 분량이 부족할 시 졸업예정자는 학과 교수 회의에 작품을 제출하고, 인원 2/3의 동의를 득할시, 작품으로 인정된다.

10. 학위청구논문

- 학위청구 논문 선택 시 일반논문 제출을 원칙으로 한다.
- 가. 일반논문 : 본 대학원 일반논문의 규정에 준한다.
 11point 26行으로 60페이지 이상의 연구자 작품론을 중심으로 작성한다.

11. 교과목 해설

가. 웹툰·디지털드로잉 전공

웹툰제작프로젝트 1,2 (Webtoon Project) 3학점 3시수

웹툰 주요플랫폼과 협업을 통해 팀 단위의 프로젝트 수업을 개설하여 실무 역량을 강화하고자 함.

멀티카툰 세미나 1,2 (Multi-Cartoon Seminar) 3학점 3시수

디지털만화, 웹툰의 급변하는 시장환경에 능동적으로 대처하고 디지털만화의 창작 기법과 노하우를 실전적으로 익히는 역량을 강화하고자 함.

예술카툰연구 1,2 (Studies of Art Cartoon) 3학점 3시수

카툰의 예술적 깊이를 살피고 다양한 작품 감상르 통해 국내외 카툰의 예술적 가치를 발견하는 탐구 과정.

인터랙티브 아트 연구 1,2 (Study of Interactive Arts) 3학점 3시수

인공지능을 바탕으로한 디지털 드로잉의 원리와 기술을 학습하는 과정.

프로젝션맵핑 프로젝트 1,2 (Projection Mapping Project) 3학점 3시수

포스트모더니즘 이후 현대 미술의 다양한 예술사조와 경향을 학습하고 카투닝 및 미디어 아트, 실감콘텐츠, 미디어파사드 등 만화애니메이션분야와 밀접한 현대미술에 대한 이해와 역량강화

웹툰·디지털드로잉산업 세미나 1,2 (Seminar of Webtoon & Digital drawong) 3학점 3시수

웹툰 및 디지털드로잉 산업의 구조를 이해하고 미래 산업동향을 연구함으로써 현장실무의 감각을 증진시키고자 함.

웹툰 스토리텔링 연구 1,2 (Study of Webtoon Story) 3학점 3시수

만화, 웹툰의 이야기 구조를 이해하고 내러티브 중심의 만화, 웹툰을 창작해 보는 이론과 실기 역량을 함께 충족하고자 함

하이테크아트 웹툰제작 워크숍 1,2 (High-tech Art Workshop for Webtoon) 3학점 3시수

최신 디지털기술의 웹툰제작을 통해 미래사회 디지털아트산업의 트렌드를 연구해 보고자 함.

하이테크아트 디지털드로잉 워크숍 1,2 (High-tech Art Workshop for Digital Drawing) 3학점 3시수

최신 디지털기술의 디지털 드로잉 제작실습을 통해 미래사회 디지털 드로잉 분야의 가치를 평가하고 기존 드로잉과의 차별성을 연구해 보고자 함.

나. 애니메이션·VR캐릭터디자인 전공

인공지능과 예술 세미나 (AI & Art Seminar) 1,2 3학점 3시수

분야별 경계가 허물어진 예술이 가진 특징을 분석하고 인공생명 예술과 창발성 개념, 지각과 신체, 존재에 대한 사유를 비롯하여 인공지능이 만든 디지털 아트에 대해 연구함.

애니메이션 미학 (Animation Esthetics) 1,2 3학점 3시수

예술이론의 개념과 미학적논의를 근거로 애니메이션의 특성을 살펴보고 분석하고자 함.

메타버스연구 (Study of Metaverse) 1,2 3학점 3시수

현실 세계와 가상의 세계를 점차 효율적으로 혼합하여 사용자가 능동적이며 동시에 편리하게 사용할 수 있는 다양한 메타버스 구현 기술 및 방법에 대해 연구함.

융합예술론 (Study of Convergence of Arts) 1,2 3학점 3시수

융합예술의 기초개념과 활용방안을 이해하고 작품제작자의 다중적인 시각을 발전시키고자 함.

인터랙티브 아트 워크숍 (Interactive Art Workshop) 1,2 3학점 3시수

피지컬 컴퓨팅(Physical Computing)을 활용한 인터랙티브 인스톨레이션(Interactive Installation)작품 제작의 기술 선택 및 구현과정을 연구함.

NFT 게임캐릭터제작 연구 (Study of NFT Game Charaters) 1,2 3학점 3시수

기존의 머천다이징과 라이선싱을 활용한 수익창출방안외에 새롭게 부상하는 NFT 기술을 활용한 게임 및 애니메이션 캐릭터 비즈니스 모델에 대해 연구함

실험애니메이션 (Experimental Animaion) 1,2 3학점 3시수

주관적인 표현방식으로 새롭고, 신선하고, 임팩트있는 작품 분석 및 제작하고자 함.

하이테크 아트 애니메이션제작 워크샵 1,2 (High-tech Art Workshop for Animation Production) 3학점 3시수

최신 디지털기술의 디지털 애니메이션제작을 통해 미래사회 디지털아트산업의 트렌트를 연구해보고자 함.

하이테크 아트 VR캐릭터디자인 워크숍 1,2 (High-tech Art Workshop for VR Character Design) 3학점 3시수

메타버스 활용을 위한 VR캐릭터를 디자인해 보고 디지털아트산업의 트렌드를 연구해 보고자 함.

다. 공통

MFA 파운데이션 (MFA Foundation) 3학점 3시수

하이테크아트학과의 애니메이션·VR캐릭터디자인 전공을 위한 기초 파운데이션 수업.

정보보안과 블록체인 (Infosec & Blockchain Technology) 1,2 3학점 3시수

블록체인 응용 사례 연구를 통하여 비즈니스 모델과 성공 사례, 위험성 그리고 대책을 연구함.

시각예술 빅데이터 세미나 (Big data for Visual Arts) 1,2 3학점 3시수

시각예술분야에서 인공지능을 통한 빅데이터 이미지 분석과 함께 창작의 역할에 대해 연구함.

NFT기술 및 산업 연구 (Study of NFT Technology & Economy) 1,2 3학점 3시수

블록체인 기반의 게임 및 엔터테인먼트 산업에 사용되는 NFT기술(이더리움기술)의 원리를 학습하고 미래산업동향을 연구 분석함.

작품발표 (Graduate Presentation) P학점 0시수

실기를 통하여 제작된 작품을 개인 발표전을 개최함으로써 지역사회로부터 미술 분야의 지도자적 역량을 평가받는다.

석사논문연구지도 (Research for the Master's Degree) 3학점 0시수

석사학위 논문 준비 개별지도 하는 것으로서 주제선정의 타당성, 참고문헌조사, 선행 연구검토, 이론적 배경 및 실증연구, 분석들을 지도한다. 연구자가 작성한 개요를 중심으로 독창성과 논리성을 점검하고 스스로 문제점을 찾아 보완토록 지도하며, 초고가 완성되면 학위논문으로서의 가치를 재확인하고 지도한다.