

# || 통합예술학과 ||

Department of Integrated Arts and Performance

## | 교육목적 |

대한민국의 교육이념과 기독교 정신에 기초한 지도자적 인격을 도야하고 예술에 관한 실기와 이론을 탐구하므로 창의적인 그리스도인 예술 분야 전문가 양성과 더불어 통합적 사고를 겸비한 통합예술교육 지도자 및 예술경영자, 음악가를 양성하여 인류사회 발전에 기여하는데 그 목적이 있다.

## | 교육목표 |

1. 그리스도인적 인격도야: 하나님과 사람에 대한 사랑과 전문적 윤리관, 도덕관을 바탕으로 인간의 생명과 존엄성을 존중하는 지도자적 인격을 도야한다.
2. 통합적 사고 및 융합 능력 배양: 음악, 미술, 무용, 연극 등 다양한 전공들과 함께 연구하면서 통합적 사고 및 융합 능력을 기른다.
3. 이론탐구 및 연구능력 배양: 음악을 실기와 이론을 통하여 탐구하고 새로운 창의적이고 분석적인 사고력과 독자적인 연구 능력을 갖춘다.
4. 경영마인드와 소통 능력 함양: 예술을 경영하는 전략적 사고와 리더십, 소통 능력을 기른다.

## | 내 규 |

제1조 (전공) 본 학과의 전공은 석사과정에 예술경영, 통합예술교육콘텐츠, 국제미술이론·시각실기 전공을 두며, 석박사통합 및 박사과정에 예술경영, 통합예술교육콘텐츠, 국제미술이론·시각실기, 국제예술큐레이팅·비평, 국제미술경영·관리 전공을 둔다.

제2조 (입학) 대학원 학칙과 시행세칙을 준한다.

## 제3조 (교육과정)

- ① 석사과정의 전공필수는 통합예술사 I로 한다. 박사과정의 전공필수는 통합예술사 II로 한다. 석박사통합과정의 전공필수는 통합예술사 I, II로 한다.
- ② 출신 전공과 관계없이 지도교수와 학과장의 지도에 따라 학부과정에 개설된 교과목을 선수과목으로 이수할 수 있다. 그러나 선수과목 학점은 졸업이수학점에 포함되지 않는다.
- ③ 문화예술교육사 자격증을 취득하고자 하는 자는 다음 교과목을 선수과목으로 이수해야 한다.

구 분	과목명 (학점)
선수과목	음악교수학습방법(3) 음악교육프로그램개발(3) 음악교육론(3) 문화예술교육현장이해와실습(3) 문화예술교육개론(3)

제4조 (이수학점 및 졸업요건) 아래의 학점을 이수하고 논문제출 자격시험(외국어시험, 종합시험), 논문심사에 합격하여야 한다.

1. 석사과정은 대학원 공통 3학점, 전공필수 3학점 및 전공선택 24학점 이상을 이수해야 한다.
2. 박사과정은 대학원 공통 6학점, 전공필수 3학점 및 전공선택 33학점 이상을 이수해야 한다.
3. 석박사통합과정은 대학원 공통 6학점, 전공필수 6학점 및 전공선택 48학점 이상을 이수해야 한다.
4. 대학원 공통 과목은 학과에서 지정한 과목(예술과 종교I,II)으로 대체할 수 있다.

구 분	석사과정	석박사통합과정	박사과정
대학원 공통	3	6	6
전공필수	3	6	3
전공선택	24	48	33
논문	P	P	P
합계	30	60	42

제5조 (외국어시험) 대학원 학칙과 시행세칙을 준한다.

제6조 (종합시험)

- ① 종합시험은 대학원 학칙과 시행세칙을 준한다.
- ② 석사과정의 시험과목은 통합예술사 I과 전공선택 1과목으로 한다. 석박사통합 및 박사과정의 시험과목은 통합예술사 II와 전공선택 2과목으로 한다.

제7조 (학위논문)

- ① 지도교수 및 학위논문과 관련된 사항은 대학원 학칙 및 시행세칙을 준한다.
- ② 석사과정은 학술지 논문, 공연, 전시, 영상 미디어, 기획, 연구, 교육/학술 프로젝트 발표로 대체할 수 있다. 공연, 전시, 영상 미디어, 기획, 연구, 교육/학술 프로젝트 발표로 대체할 경우 논문 대신 졸업프로젝트를 이수해야 한다.
  1. 학술지 논문은 한국연구재단 등재후보지 이상 학회지에 한하며 본인이 제1 저자로 지도교수는 교신저자로 게재된 논문이어야 한다.
  2. 공연은 개인 발표회로 교내 혹은 무대가 있는 소극장 이상 규모의 공연장에서 발표하여야 하며 심사위원 3인 이상으로부터 80% 이상의 평가 점수를 받아야 한다.
  3. 전시는 개인전 1회 이상 개최하며, 장소는 공인된 미술관, 갤러리, 또는 박물관에서 전시하여야 하며, 작품은 50호(116x91cm) 기준 10점 이상을 전시하되, 10페이지 이상의 도록을 제작하며 작품 컨셉을 1페이지로 요약 첨부한다. 도록에는 '본 전시는 석사학위 논문을 대신합니다'라고 표기한다.
  4. 영상 미디어는 본인이 주도적으로 참여한 영상물을 지도교수가 승인하는 매체에 기록하여 제출한다.
  5. 기획은 본인이 주도적으로 참여하거나 기획, 수주한 사업계획안 및 성과물을 발표

한다.

6. 연구는 본인이 주도적으로 연구한 실적을 연구보고서로 제출하고 발표한다.

7. 교육/학술 프로젝트는 본인이 주도적으로 참여한 실적물을 발표한다.

#### 제8조 (대학원 통합예술학과위원회)

① 목적: 대학원 운영에 관한 중요사항과 각 학과의 중요사항을 종합심의회하기 위하여 대학원 통합예술학과위원회를 둔다.

② 구성: 대학원 통합예술학과위원회는 학과장과 학과 교수들로 구성하고 학과장을 위원장으로 한다.

③ 임기: 위원장의 임기는 보직 재임기간으로 한다.

④ 기능: 대학원 통합예술학과위원회는 다음 사항을 연구 및 심의, 의결한다.

1. 교육목표의 설정 및 개정에 관한 사항
2. 본 학과 교육과정의 편성 및 수정
3. 대학원생의 학술활동 기획 및 시행
4. 입학사정 및 졸업사정
5. 논문지도 제반사항
6. 논문지도교수 및 논문심사위원 선정
7. 외국어시험 및 종합시험에 관한 사항
8. 장학생 선발
9. 학과운영예산
10. 강좌평가, 자료개발 및 제작

⑤ 회의: 위원회는 위원장이 필요하다고 인정할 때 위원장이 소집하며, 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개최하고 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다. 위원장은 의결권에 있어 위원과 동등한 권한을 갖는다.

제9조 (원우회) 학생들의 연구 및 협력을 도모하는 자치기구인 통합예술학과 원우회를 둘 수 있다.

제10조 (준용규정) 본 내규에 없는 사항은 대학원 학칙 및 시행세칙을 준한다.

#### | 부 칙 |

1. 본 내규는 학문의 발전과 교과과정의 개편을 반영하기 위하여 대학원 통합예술학과 위원회 회의에서 수정될 수 있다. 본 내규에 규정되지 않은 사항은 위원회 회의에서 정하는 바에 따른다.

2. 본 내규는 2019학년도 1학기 신입생부터 적용한다.

3. 본 내규는 2019학년도 2학기 신·재학생부터 적용한다.

4. 본 내규는 2020학년도 1학기 신·재학생부터 적용한다.

5. 본 내규는 2021학년도 1학기 신·재학생부터 적용한다.

6. 본 내규는 2022학년도 1학기 신·재학생부터 소급 적용한다.

7. 본 내규는 2023학년도 1학기 신·재학생부터 소급 적용한다.

| 교육과정 |

「석사 전공필수」

교과목코드	과목명	학점
2002476	통합예술사 I (Integrated History of Arts I)	3
2003152	졸업프로젝트 (Graduation Project)	P
2002694	논문 (Thesis for M.A. in Interdisciplinary Arts)	P

\*학술지 외 논문대체인 경우 논문 대신 졸업프로젝트로 이수

「박사 전공필수」

교과목코드	과목명	학점
2003590	통합예술사 II (Integrated History of Arts II)	3
2002693	논문 (Dissertation for Ph.D. in Interdisciplinary Arts)	P

「석박사통합 전공필수」

교과목코드	과목명	학점
2002476	통합예술사 I (Integrated History of Arts I)	3
2003590	통합예술사 II (Integrated History of Arts II)	3
2002693	논문 (Dissertation for Ph.D. in Interdisciplinary Arts)	P

「석사 전공선택(공통)」

교과목코드	과목명	학점
2002530	통합예술전공실기 I (Interdisciplinary Arts Lesson I)	3
2002546	통합예술전공실기 II (Interdisciplinary Arts Lesson II)	3
2002547	통합예술전공실기 III (Interdisciplinary Arts Lesson III)	3
2002548	통합예술전공실기 IV (Interdisciplinary Arts Lesson IV)	3
2001833	전공세미나 (Seminar (each major) I)	3
2002638	워크숍 I (Workshop I)	3
2002672	워크숍 II (Workshop II)	3
2003166	예술과 종교 I (Arts and Religion I)	3
2003161	예술과 종교 II (Arts and Religion II)	3
2002939	국제통합예술세미나 I (Global of Interdisciplinary Arts Seminar I)	3
2003132	통합예술콘텐츠분석 I (Analysis of Integrated artistic content I)	3
2003130	융복합예술방법론 I (Methodology of Convergent Art Education I)	3
2003018	인턴십 I (Internship I)	3
2003204	연구방법론 I (Research Methodology I)	3
2002732	문헌연구 I (Literature Research I)	3
2002987	논문세미나 I (Dissertation Seminar I)	3

「박사 전공선택(공통)」

교과목코드	과목명	학점
2002675	통합예술전공실기 V (Interdisciplinary Arts Lesson V)	3
2002674	통합예술전공실기 VI (Interdisciplinary Arts Lesson VI)	3
2002676	통합예술전공실기 VII (Interdisciplinary Arts Lesson VII)	3
2002677	통합예술전공실기 VIII (Interdisciplinary Arts Lesson VIII)	3
2001834	전공세미나II (Seminar(each major)II)	3
2002690	워크숍 III (Workshop III)	3
2002691	워크숍 IV (Workshop IV)	3
2003166	예술과 종교 I (Arts and Religion I)	3
2003161	예술과 종교 II (Arts and Religion II)	3
2002948	통합예술프로젝트 II (Interdisciplinary Arts Project II)	3
2002940	국제통합예술세미나 II (Seminar of Integrated Arts II)	3
2003131	통합예술콘텐츠분석 II (Analysis of Integrated artistic content II)	3
2003129	융복합예술방법론 II (Methodology of Convergent Art Education II)	3
2003019	인턴십 II (Internship II)	3
2002309	연구방법론 II (Research Methodology II)	3
2002687	문헌연구 II (Literature Research II)	3
2002988	논문세미나 II (Dissertation Seminar II)	3
2003024	전공심화연구 I (Intensive Major Research I)	3
2003160	전공심화연구 II (Intensive Major Research II)	3

「석박사통합 전공선택(공통)」

교과목코드	과목명	학점
2002530	통합예술전공실기 I (Interdisciplinary Arts Lesson I)	3
2002546	통합예술전공실기 II (Interdisciplinary Arts Lesson II)	3
2002547	통합예술전공실기 III (Interdisciplinary Arts Lesson III)	3
2002548	통합예술전공실기 IV (Interdisciplinary Arts Lesson IV)	3
2002675	통합예술전공실기 V (Interdisciplinary Arts Lesson V)	3
2002674	통합예술전공실기 VI (Interdisciplinary Arts Lesson VI)	3
2002676	통합예술전공실기 VII (Interdisciplinary Arts Lesson VII)	3
2002677	통합예술전공실기 VIII (Interdisciplinary Arts Lesson VIII)	3
2001833	전공세미나 I (Seminar (each major)I)	3
2001834	전공세미나 II (Seminar(each major)II)	3
2002638	워크숍 I (Workshop I)	3
2002672	워크숍 II (Workshop II)	3
2002690	워크숍 III (Workshop III)	3
2002691	워크숍 IV (Workshop IV)	3
2003166	예술과 종교 I (Arts and Religion I)	3
2003161	예술과 종교 II (Arts and Religion II)	3
2002947	통합예술프로젝트 I (Interdisciplinary Arts Project I)	3
2002948	통합예술프로젝트 II (Interdisciplinary Arts Project II)	3
2002939	국제통합예술세미나 I (Global of Interdisciplinary Arts Seminar I)	3
2002940	국제통합예술세미나 II (Global of Interdisciplinary Arts Seminar II)	3
2003131	통합예술콘텐츠분석 I (Analysis of Integrated artistic content I)	3
2003132	통합예술콘텐츠분석 II (Analysis of Integrated artistic content II)	3
2003130	융복합예술방법론 I (Methodology of Convergent Art Education I)	3
2003129	융복합예술방법론 II (Methodology of Convergent Art Education II)	3
2003018	인턴십 I (Internship I)	3
2003019	인턴십 II (Internship II)	3
2003204	연구방법론 I (Research Methodology I)	3
2002309	연구방법론 II (Research Methodology II)	3
2002732	문헌연구 I (Literature Research I)	3
2002687	문헌연구 II (Literature Research II)	3
2002987	논문세미나 I (Dissertation Seminar I)	3
2002988	논문세미나 II (Dissertation Seminar II)	3
2003024	전공심화연구 I (Intensive Major Research I)	3
2003160	전공심화연구 II (Intensive Major Research II)	3

예술경영 전공  
「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002793	예술경영 I (Arts Management I)	3
2002784	공연기획입문 I (Introduction to Performing Arts I)	3
2002787	문화예술론 I (Culture & Arts I)	3
2002708	공연기획세미나 I (Performing Arts Planning Seminar I)	3
2002709	공연기획세미나 II (Performing Arts Planning Seminar II)	3
2002710	공연기획세미나 III (Performing Arts Planning Seminar III)	3
2002774	공연기획세미나 IV (Performing Arts Planning Seminar IV)	3
2002785	공연홍보 I (Publicity & Public Relation in Performing Arts I)	3
2002788	문화예술 마케팅 I (The Marketing of the Arts I)	3
2002786	극장경영 I (Theater Management I)	3
2002783	공연기획실습 I (Practice of Performing Arts Planning I)	3
2002792	엔터테인먼트 산업론 I (Understanding of Entertainment Industry I)	3
2002730	공연제작 I (Performance Production I)	3
2002731	공연제작 II (Performance Production II)	3
2002844	예술경영 실습 I (Practice in Arts Management I)	3
2003157	국제문화예술경영개론 I (Introduction for International Culture & Arts Management I)	3
2002898	예술과 정책 I (Art & Policy)	3
2003155	관객 개발 I (Audience Development I)	3
2003056	상업 예술과 상징 이론, 기법 I (Commercial Art & Symbolism, Techniques I)	3
2003162	문화경제학과 경영개론 I (Introduction to Cultural Economics and Art Business I)	3
2003239	문화예술 재무와 회계 I (Finance and Accounting for Art and Culture I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002814	예술경영 II (Arts Management II)	3
2002808	공연기획입문 II (Introduction to Performing Arts II)	3
2002811	문화예술론 II (Culture & Arts II)	3
2002803	공연기획세미나 V (Performing Arts Planning Seminar V)	3
2002804	공연기획세미나 VI (Performing Arts Planning Seminar VI)	3
2002805	공연기획세미나 VII (Performing Arts Planning Seminar VII)	3
2002806	공연기획세미나 VIII (Performing Arts Planning Seminar VIII)	3
2002809	공연홍보 II (Publicity & Public Relation in Performing Arts II)	3
2002812	문화예술 마케팅 II (The Marketing of the Arts II)	3
2002810	극장경영 II (Theater Management II)	3
2002807	공연기획실습 II (Practice of Performing Arts Planning II)	3
2002813	엔터테인먼트 산업론 II (Understanding of Entertainment Industry II)	3
2002817	공연제작 III (Performance Production III)	3
2002818	공연제작 IV (Performance Production IV)	3
2002845	예술경영 실습 II (Practice in Arts Management II)	3
2003156	국제문화예술경영개론 II (Introduction for International Culture & Arts Management II)	3
2003254	예술과 정책 II (Art & Policy II)	3
2003154	관객 개발 II (Audience Development II)	3
2003057	상업 예술과 상징 이론, 기법 II (Commercial Art & Symbolism, Techniques II)	3
2003163	문화경제학과 경영개론 II (Introduction to Cultural Economics and Art Business II)	3
2003231	문화예술 재무와 회계 II (Finance and Accounting for Art and Culture II)	3



「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002793	예술경영 I (Arts Management I)	3
2002814	예술경영 II (Arts Management II)	3
2002784	공연기획입문 I (Introduction to Performing Arts I)	3
2002808	공연기획입문 II (Introduction to Performing Arts II)	3
2002787	문화예술론 I (Culture & Arts I)	3
2002811	문화예술론 II (Culture & Arts II)	3
2002708	공연기획세미나 I (Performing Arts Planning Seminar I)	3
2002709	공연기획세미나 II (Performing Arts Planning Seminar II)	3
2002710	공연기획세미나 III (Performing Arts Planning Seminar III)	3
2002774	공연기획세미나 IV (Performing Arts Planning Seminar IV)	3
2002803	공연기획세미나 V (Performing Arts Planning Seminar V)	3
2002804	공연기획세미나 VI (Performing Arts Planning Seminar VI)	3
2002805	공연기획세미나 VII (Performing Arts Planning Seminar VII)	3
2002806	공연기획세미나 VIII (Performing Arts Planning Seminar VIII)	3
2002785	공연홍보 I (Publicity & Public Relation in Performing Arts I)	3
2002809	공연홍보 II (Publicity & Public Relation in Performing Arts II)	3
2002788	문화예술 마케팅 I (The Marketing of the Arts I)	3
2002812	문화예술 마케팅 II (The Marketing of the Arts II)	3
2002786	극장경영 I (Theater Management I)	3
2002810	극장경영 II (Theater Management II)	3
2002783	공연기획실습 I (Practice of Performing Arts Planning I)	3
2002807	공연기획실습 II (Practice of Performing Arts Planning II)	3
2002792	엔터테인먼트 산업론 I (Understanding of Entertainment Industry I)	3
2002813	엔터테인먼트 산업론 II (Understanding of Entertainment Industry II)	3
2002730	공연제작 I (Performance Production I)	3
2002731	공연제작 II (Performance Production II)	3
2002817	공연제작 III (Performance Production III)	3
2002818	공연제작 IV (Performance Production IV)	3
2002844	예술경영 실습 I (Practice in Arts Management I)	3
2002845	예술경영 실습 II (Practice in Arts Management II)	3
2003156	국제문화예술경영개론 I (Introduction for International Culture & Arts Management I)	3
2003157	국제문화예술경영개론 II (Introduction for International Culture & Arts Management II)	3
2002898	예술과 정책 I (Art & Policy I)	3
2003254	예술과 정책 II (Art & Policy II)	3
2003155	관객 개발 I (Audience Development I)	3
2003154	관객 개발 II (Audience Development II)	3
2003056	상업 예술과 상징 이론, 기법 I (Commercial Art & Symbolism, Techniques I)	3
2003057	상업 예술과 상징 이론, 기법 II (Commercial Art & Symbolism, Techniques II)	3
2003162	문화경제학과 경영개론 I (Introduction to Cultural Economics and Art Business I)	3
2003163	문화경제학과 경영개론 II (Introduction to Cultural Economics and Art Business II)	3
2003239	문화예술 재무와 회계 I (Finance and Accounting for Art and Culture I)	3
2003231	문화예술 재무와 회계 II (Finance and Accounting for Art and Culture II)	3

통합예술교육콘텐츠(공통) 전공  
「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002635	예술교육론 I (Theory of Arts Education I)	3
2002849	통합예술 교수법 I (Interdisciplinary Arts Pedagogy I)	3
2002453	달크로즈 국제공인자격증 워크숍 I (Dalcroze Eurhythmics Certificate Workshop I)	3
2002975	통합예술콘텐츠연구 (음악, 미술) I (Integrated Arts Contents Research (Music, Art) I)	3
2003012	통합예술콘텐츠연구(드라마, 무용) I (Integrated Arts Contents Research (Drama, Dance) I)	3
2003148	통합예술극작법연구 I (Integrated Art Drama Composition I)	3
2003278	통합예술 제작 워크숍 및 캡스톤 디자인 I (Integrated Arts Production Workshop and Capstone Design I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002682	예술교육론 II (Theory of Arts Education II)	3
2002688	통합예술 교수법 II (Interdisciplinary Arts Pedagogy II)	3
2003265	달크로즈 국제공인자격증 워크숍 II (Dalcroze Eurhythmics Certificate Workshop II)	3
2002976	통합예술콘텐츠연구 (음악, 미술) II (Integrated Arts Contents Research (Music, Art) II)	3
2003013	통합예술콘텐츠연구(드라마, 무용) II (Integrated Arts Contents Research (Drama, Dance) II)	3
2003064	통합예술극작법연구 II (Research Interdisciplinary Arts Play Writing II)	3
2003279	통합예술 제작 워크숍 및 캡스톤 디자인 II (Integrated Arts Production Workshop and Capstone Design II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002635	예술교육론 I (Theory of Arts Education I)	3
2002682	예술교육론 II (Theory of Arts Education II)	3
2002849	통합예술 교수법 I (Interdisciplinary Arts Pedagogy I)	3
2002688	통합예술 교수법 II (Interdisciplinary Arts Pedagogy II)	3
2002453	달크로즈 국제공인자격증 워크숍 I (Dalcroze Eurhythmics Certificate Workshop I)	3
2003265	달크로즈 국제공인자격증 워크숍 II (Dalcroze Eurhythmics Certificate Workshop II)	3
2002975	통합예술콘텐츠연구 (음악, 미술) I (Integrated Arts Contents Research (Music, Art) I)	3
2002976	통합예술콘텐츠연구 (음악, 미술) II (Integrated Arts Contents Research (Music, Art) II)	3
2003012	통합예술콘텐츠연구(드라마, 무용) I (Integrated Arts Contents Research (Drama, Dance) I)	3
2003013	통합예술콘텐츠연구(드라마, 무용) II (Integrated Arts Contents Research (Drama, Dance) II)	3
2003064	통합예술극작법연구 I (Research Interdisciplinary Arts Play Writing I)	3
2003064	통합예술극작법연구 II (Research Interdisciplinary Arts Play Writing II)	3
2003278	통합예술 제작 워크숍 및 캡스톤 디자인 I (Integrated Arts Production Workshop and Capstone Design I)	3
2003279	통합예술 제작 워크숍 및 캡스톤 디자인 II (Integrated Arts Production Workshop and Capstone Design II)	3

통합예술교육콘텐츠(음악) 전공

「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003317	연주 I (Weekly Recital I)	3
2003319	연주 II Weekly Recital II)	3
2002973	송라이팅 및 가사작법 I (Songwriting and Lyric Writing I)	3
2003346	엑셉 I (Excerpt I)	3
2003350	엑셉 II (Excerpt II)	3
2003359	오페라챔버앙상블 I (Opera Chamber Ensemble I)	3
2003361	오페라챔버앙상블 II (Opera Chamber Ensemble II)	3
2003362	오페라챔버앙상블 III (Opera Chamber Ensemble III)	3
2003364	오페라챔버앙상블 IV (Opera Chamber Ensemble IV)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003321	연주 III (Weekly Recital III)	3
2003322	연주 IV (Weekly Recital IV)	3
2002974	송라이팅 및 가사작법 II (Songwriting and Lyric Writing II)	3
2003353	엑셉 III (Excerpt III)	3
2003354	엑셉 IV (Excerpt IV)	3
2003365	오페라챔버앙상블 V (Opera Chamber Ensemble V)	3
2003367	오페라챔버앙상블 VI (Opera Chamber Ensemble VI)	3
2003369	오페라챔버앙상블 VII (Opera Chamber Ensemble VII)	3
2003370	오페라챔버앙상블 VIII (Opera Chamber Ensemble VIII)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003317	연주 I (Weekly Recital I)	3
2003319	연주 II Weekly Recital II)	3
2003321	연주 III (Weekly Recital III)	3
2003322	연주 IV (Weekly Recital IV)	3
2002973	송라이팅 및 가사작법 I (Songwriting and Lyric Writing I)	3
2002974	송라이팅 및 가사작법 II (Songwriting and Lyric Writing II)	3
2003346	엑셉 I (Excerpt I)	3
2003350	엑셉 II (Excerpt II)	3
2003353	엑셉 III (Excerpt III)	3
2003354	엑셉 IV (Excerpt IV)	3
2003359	오페라챔버앙상블 I (Opera Chamber Ensemble I)	3
2003361	오페라챔버앙상블 II (Opera Chamber Ensemble II)	3
2003362	오페라챔버앙상블 III (Opera Chamber Ensemble III)	3
2003364	오페라챔버앙상블 IV (Opera Chamber Ensemble IV)	3
2003365	오페라챔버앙상블 V (Opera Chamber Ensemble V)	3
2003367	오페라챔버앙상블 VI (Opera Chamber Ensemble VI)	3
2003369	오페라챔버앙상블 VII (Opera Chamber Ensemble VII)	3
2003370	오페라챔버앙상블 VIII (Opera Chamber Ensemble VIII)	3

통합예술교육콘텐츠(오페라) 전공

「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003020	오페라사 및 문헌 I (Opera History & Literature I)	3
2003372	오페라대본분석 I (Opera Script Analysis I)	3
2003381	오페라제작 및 기획실습 I (Opera Production & Planning Practice I)	3
2003382	오페라제작 및 기획실습 II (Opera Production & Planning Practice II)	3
2003065	오페라 코칭 I (Opera Coaching I)	3
2003022	예술가곡 실습 I (Art Song Practice I)	3
2003397	오페라연기실습 I (Opera Acting Practice I)	3
2003061	오페라워크샵 I (Opera Workshop I)	3
2003029	오페라워크샵 II (Opera Workshop II)	3
2003139	오페라성악앙상블 I (Opera Vocal Ensemble I)	3
2003030	오페라성악앙상블 II (Opera Vocal Ensemble II)	3
2003400	오페라성악앙상블 III (Opera Vocal Ensemble III)	3
2003403	오페라성악앙상블 IV (Opera Vocal Ensemble IV)	3
2003147	통합딕션 I (Integrated Diction I)	3
2003423	통합딕션 II (Integrated Diction II)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003021	오페라사 및 문헌 II (Opera History & Literature II)	3
2003373	오페라대본분석 II (Opera Script Analysis II)	3
2003385	오페라제작 및 기획실습 III (Opera Production & Planning Practice III)	3
2003386	오페라제작 및 기획실습 IV (Opera Production & Planning Practice IV)	3
2003066	오페라 코칭 II (Opera Coaching II)	3
2003023	예술가곡 실습 II (Art Song Practice II)	3
2003398	오페라연기실습 II (Opera Acting Practice II)	3
2003062	오페라워크샵 III (Opera Workshop III)	3
2003141	오페라워크샵 IV (Opera Workshop IV)	3
2003140	오페라성악앙상블 V (Opera Vocal Ensemble V)	3
2003405	오페라성악앙상블 VI (Opera Vocal Ensemble VI)	3
2003407	오페라성악앙상블 VII (Opera Vocal Ensemble VII)	3
2003409	오페라성악앙상블 VIII (Opera Vocal Ensemble VIII)	3
2003146	통합딕션 III (Integrated Diction III)	3
2003424	통합딕션 IV (Integrated Diction IV)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003020	오페라사 및 문헌 I (Opera History & Literature I)	3
2003021	오페라사 및 문헌 II (Opera History & Literature II)	3
2003372	오페라대본분석 I (Opera Script Analysis I)	3
2003373	오페라대본분석 II (Opera Script Analysis II)	3
2003381	오페라제작 및 기획실습 I (Opera Production & Planning Practice I)	3
2003382	오페라제작 및 기획실습 II (Opera Production & Planning Practice II)	3
2003385	오페라제작 및 기획실습 III (Opera Production & Planning Practice III)	3
2003386	오페라제작 및 기획실습 IV (Opera Production & Planning Practice IV)	3
2003065	오페라코칭 I (Opera Coaching I)	3
2003066	오페라코칭 II (Opera Coaching II)	3
2003022	예술가곡 실습 I (Art Song Practice I)	3
2003023	예술가곡 실습 II (Art Song Practice II)	3
2003398	오페라연기실습 I (Opera Acting Practice I)	3
2003398	오페라연기실습 II (Opera Acting Practice II)	3
2003061	오페라워크샵 I (Opera Workshop I)	3
2003029	오페라워크샵 II (Opera Workshop II)	3
2003062	오페라워크샵 III (Opera Workshop III)	3
2003141	오페라워크샵 IV (Opera Workshop IV)	3
2003139	오페라성악앙상블 I (Opera Vocal Ensemble I)	3
2003030	오페라성악앙상블 II (Opera Vocal Ensemble II)	3
2003400	오페라성악앙상블 III (Opera Vocal Ensemble III)	3
2003403	오페라성악앙상블 IV (Opera Vocal Ensemble IV)	3
2003140	오페라성악앙상블 V (Opera Vocal Ensemble V)	3
2003405	오페라성악앙상블 VI (Opera Vocal Ensemble VI)	3
2003407	오페라성악앙상블 VII (Opera Vocal Ensemble VII)	3
2003409	오페라성악앙상블 VIII (Opera Vocal Ensemble VIII)	3
2003147	통합딕션 I (Integrated Diction I)	3
2003424	통합딕션 II (Integrated Diction II)	3
2003146	통합딕션 III (Integrated Diction III)	3
2003424	통합딕션 IV (Integrated Diction IV)	3

통합예술교육콘텐츠(뮤지컬) 전공

「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003138	뮤지컬 극작의 이해 I (Understanding of Musical Script I)	3
2003425	뮤지컬 연기 I (Musical Acting I)	3
2003429	뮤지컬 레파토리 연구 I (Study of Musical Repertoire I)	3
2003440	뮤지컬 발성 I (Musical Vocalization I)	3
2003447	뮤지컬 무대의 이해 I (Understanding of Musical Stage I)	3
2003453	뮤지컬 공연제작 워크숍 I (Workshop of Musical Performance Production I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003137	뮤지컬 극작의 이해 II (Understanding of Musical Script II)	3
2003426	뮤지컬 연기 II (Musical Acting II)	3
2003431	뮤지컬 레파토리 연구 II (Study of Musical Repertoire II)	3
2003442	뮤지컬 발성 II (Musical Vocalization II)	3
2003448	뮤지컬 무대의 이해 II (Understanding of Musical Stage II)	3
2003455	뮤지컬 공연제작 워크숍 II (Workshop of Musical Performance Production II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003138	뮤지컬 극작의 이해 I (Understanding of Musical Script I)	3
2003137	뮤지컬 극작의 이해 II (Understanding of Musical Script II)	3
2003425	뮤지컬 연기 I (Musical Acting I)	3
2003426	뮤지컬 연기 II (Musical Acting II)	3
2003429	뮤지컬 레파토리 연구 I (Study of Musical Repertoire I)	3
2003431	뮤지컬 레파토리 연구 II (Study of Musical Repertoire II)	3
2003442	뮤지컬 발성 I (Musical Vocalization I)	3
2003442	뮤지컬 발성 II (Musical Vocalization II)	3
2003447	뮤지컬 무대의 이해 I (Understanding of Musical Stage I)	3
2003448	뮤지컬 무대의 이해 II (Understanding of Musical Stage II)	3
2003453	뮤지컬 공연제작 워크숍 I (Workshop of Musical Performance Production I)	3
2003455	뮤지컬 공연제작 워크숍 II (Workshop of Musical Performance Production II)	3

통합예술교육콘텐츠(무용) 전공

「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003135	무대 움직임 I (Stage Movement I)	3
2003449	무대 움직임 II (Stage Movement II)	3
2003450	연출실습 I (Practice of Directing I)	3
2003451	공연예술 콘텐츠개발과 실습 I (Performing Arts Contents Development & Practice I)	3
2003054	무용음악예술론 I (Dance Music Art Theory I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003136	무대 움직임 III (Stage Movement III)	3
2003452	무대 움직임 IV (Stage Movement IV)	3
2003454	연출실습 II (Practice of Directing II)	3
2003456	공연예술 콘텐츠개발과 실습 II (Performing Arts Contents Development & Practice II)	3
2003055	무용음악예술론 II (Dance Music Art Theory II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003135	무대 움직임 I (Stage Movement I)	3
2003449	무대 움직임 II (Stage Movement II)	3
2003136	무대 움직임 III (Stage Movement III)	3
2003452	무대 움직임 IV (Stage Movement IV)	3
2003450	연출실습 I (Practice of Directing I)	3
2003454	연출실습 II (Practice of Directing II)	3
2003451	공연예술 콘텐츠개발과 실습 I (Performing Arts Contents Development & Practice I)	3
2003456	공연예술 콘텐츠개발과 실습 II (Performing Arts Contents Development & Practice II)	3
2003054	무용음악예술론 I (Dance Music Art Theory I)	3
2003055	무용음악예술론 II (Dance Music Art Theory II)	3



통합예술교육콘텐츠(아트애펬테크놀로지, 디자인, 미술) 전공  
「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003031	아트애펬테크놀로지 I (Art & Technology I)	3
2003014	창의적 코딩 I (Creative Coding I)	3
2003211	기술 시스템 개론 I (Introduction of Technological System I)	3
2003214	피지컬 컴퓨팅 I (Physical Computing I)	3
2003032	인터랙티브 미디어 프로그래밍 I (Interactive Media Programming I)	3
2003228	인터랙티브 음악 I (Interactive Music I)	3
2003234	가상현실 I (Virtual Reality I)	3
2003016	몰입형 공간 설계 I (Immersive Space Design I)	3
2003041	인터랙션 디자인 워크숍 I (Interaction Design Workshop I)	3
2003248	예술 창작을 위한 인공지능 I (Artificial Intelligence for Art Creation I)	3
2003142	인간중심 서비스 디자인 I (Human-Centered Service Design I)	3
2003153	디지털 미디어 프로젝트 I (Digital Media Project I)	3
2003457	디지털 미디어아트 프로젝트 I (Digital Media Art Project I)	3
2003252	오디오 및 멀티미디어 프로그래밍 I (Audio & Multimedia Programming I)	3
2003258	디지털 색채와 연구 I (Digital color & Research I)	3
2003262	통합적 미학연구 및 실습 I (Integrated Aesthetics Research & Practice I)	3
2003264	시지각과 스마트디자인 I (Visual Perception and Smart Design I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003208	아트애펬테크놀로지 II (Art & Technology II)	3
2003015	창의적 코딩 II (Creative Coding II)	3
2003213	기술 시스템 개론 II (Introduction of Technological System II)	3
2003215	피지컬 컴퓨팅 II (Physical Computing II)	3
2003216	인터랙티브 미디어 프로그래밍 II (Interactive Media Programming II)	3
2003229	인터랙티브 음악 II (Interactive Music II)	3
2003238	가상현실 II (Virtual Reality II)	3
2003017	몰입형 공간 설계 II (Immersive Space Design II)	3
2003244	인터랙션 디자인 워크숍 II (Interaction Design Workshop II)	3
2003251	예술 창작을 위한 인공지능 II (Artificial Intelligence for Art Creation II)	3
2003143	인간중심 서비스 디자인 II (Human-Centered Service Design II)	3
2003151	디지털 미디어 프로젝트 II (Digital Media Project II)	3
2003458	디지털 미디어아트 프로젝트 II (Digital Media Art Project II)	3
2003255	오디오 및 멀티미디어 프로그래밍 II (Audio & Multimedia Programming II)	3
2003261	디지털 색채와 연구 II (Digital color & Research II)	3
2003263	통합적 미학연구 및 실습 II (Integrated Aesthetics Research & Practice II)	3
2003266	시지각과 스마트디자인 II (Visual Perception and Smart Design II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003031	아트애펜크놀로지 I (Art & Technology I)	3
2003208	아트애펜크놀로지 II (Art & Technology II)	3
2003014	창의적 코딩 I (Creative Coding I)	3
2003015	창의적 코딩 II (Creative Coding II)	3
2003211	기술 시스템 개론 I (Introduction of Technological System I)	3
2003213	기술 시스템 개론 II (Introduction of Technological System II)	3
2003214	피지컬 컴퓨팅 I (Physical Computing I)	3
2003215	피지컬 컴퓨팅 II (Physical Computing II)	3
2003032	인터랙티브 미디어 프로그래밍 I (Interactive Media Programming I)	3
2003216	인터랙티브 미디어 프로그래밍 II (Interactive Media Programming II)	3
2003228	인터랙티브 음악 I (Interactive Music I)	3
2003229	인터랙티브 음악 II (Interactive Music II)	3
2003234	가상현실 I (Virtual Reality I)	3
2003238	가상현실 II (Virtual Reality II)	3
2003016	몰입형 공간 설계 I (Immersive Space Design I)	3
2003017	몰입형 공간 설계 II (Immersive Space Design II)	3
2003041	인터랙션 디자인 워크숍 I (Interaction Design Workshop I)	3
2003244	인터랙션 디자인 워크숍 II (Interaction Design Workshop II)	3
2003248	예술 창작을 위한 인공지능 I (Artificial Intelligence for Art Creation I)	3
2003251	예술 창작을 위한 인공지능 II (Artificial Intelligence for Art Creation II)	3
2003142	인간중심 서비스 디자인 I (Human-Centered Service Design I)	3
2003143	인간중심 서비스 디자인 II (Human-Centered Service Design II)	3
2003457	디지털 미디어아트 프로젝트 I (Digital Media Art Project I)	3
2003458	디지털 미디어아트 프로젝트 II (Digital Media Art Project II)	3
2003252	오디오 및 멀티미디어 프로그래밍 I (Audio & Multimedia Programming I)	3
2003255	오디오 및 멀티미디어 프로그래밍 II (Audio & Multimedia Programming II)	3
2003258	디지털 색채와 연구 I (Digital color & Research I)	3
2003261	디지털 색채와 연구 II (Digital color & Research II)	3
2003262	통합적 미학연구 및 실습 I (Integrated Aesthetics Research & Practice I)	3
2003263	통합적 미학연구 및 실습 II (Integrated Aesthetics Research & Practice II)	3
2003264	시지각과 스마트디자인 I (Visual Perception and Smart Design I)	3
2003266	시지각과 스마트디자인 II (Visual Perception and Smart Design II)	3

통합예술교육콘텐츠(통합예술치료) 전공  
 「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003272	예술교육 대상 심리 연구 I (Psychological Research for Arts Education Target I)	3
2003269	통합예술치료이론 I (Integrated Arts Therapy Theory I)	3
2003277	통합예술치료실습 I (Integrated Arts Therapy Practice I)	3
2003025	예술치료기법 I (Arts Therapy Techniques I)	3
2003280	상담 및 심리치료 이론 I (Counseling and Psychotherapy Theory I)	3
2003283	집단 예술치료 I (Integrated Arts Group Therapy I)	3
2003027	인간발달과 예술치료 I (Human Development & Arts Therapy I)	3
2003134	이상심리와 예술치료 I (Abnormal Psychology & Arts Therapy I)	3
2003285	미술치료와 놀이치료 I (Arts Therapy & Play Therapy I)	3
2003287	예술치료사례 연구 I (Arts Therapy Case Studies I)	3
2003291	정동과 예술치료 I (Affective & Arts Therapy I)	3
2003295	영상 치료 I (Video Therapy I)	3
2003297	문학치료 I (Literary Therapy I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2002683	예술교육 대상 심리 연구 II (Psychological Research for Arts Education Target II)	3
2003299	통합예술치료이론 II (Integrated Arts Therapy Theory II)	3
2003301	통합예술치료실습 II (Integrated Arts Therapy Practice II)	3
2003026	예술치료기법 II (Arts Therapy Techniques II)	3
2003302	상담 및 심리치료 이론 II (Counseling and Psychotherapy Theory II)	3
2003303	집단 예술치료 II (Integrated Arts Group Therapy II)	3
2003028	인간발달과 예술치료 II (Human Development & Arts Therapy II)	3
2003133	이상심리와 예술치료 II (Abnormal Psychology & Arts Therapy II)	3
2003306	미술치료와 놀이치료 II (Arts Therapy & Play Therapy II)	3
2003310	예술치료사례 연구 II (Arts Therapy Case Studies II)	3
2003311	정동과 예술치료 II (Affective & Arts Therapy II)	3
2003313	영상 치료 II (Video Therapy II)	3
2003314	문학치료 II (Literary Therapy II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003272	예술교육대상 심리연구 I (Psychological Research for Arts Education Target I)	3
2002683	예술교육대상 심리연구 II (Psychological Research for Arts Education Target II)	3
2003269	통합예술치료이론 I (Integrated Arts Therapy Theory I)	3
2003299	통합예술치료이론 II (Integrated Arts Therapy Theory II)	3
2003277	통합예술치료실습 I (Integrated Arts Therapy Practice I)	3
2003301	통합예술치료실습 II (Integrated Arts Therapy Practice II)	3
2003025	예술치료기법 I (Arts Therapy Techniques I)	3
2003026	예술치료기법 II (Arts Therapy Techniques II)	3
2003280	상담 및 심리치료 이론 I (Counseling and Psychotherapy Theory I)	3
2003302	상담 및 심리치료 이론 II (Counseling and Psychotherapy Theory II)	3
2003283	집단 예술치료 I (Integrated Arts Group Therapy I)	3
2003303	집단 예술치료 II (Integrated Arts Group Therapy II)	3
2003027	인간발달과 예술치료 I (Human Development & Arts Therapy I)	3
2003028	인간발달과 예술치료 II (Human Development & Arts Therapy II)	3
2003134	이상심리와 예술치료 I (Abnormal Psychology & Arts Therapy I)	3
2003133	이상심리와 예술치료 II (Abnormal Psychology & Arts Therapy II)	3
2003285	미술치료와 놀이치료 I (Arts Therapy & Play Therapy I)	3
2003306	미술치료와 놀이치료 II (Arts Therapy & Play Therapy II)	3
2003287	예술치료사례 연구 I (Arts Therapy Case Studies I)	3
2003310	예술치료사례 연구 II (Arts Therapy Case Studies II)	3
2003291	정동과 예술치료 I (Affective & Arts Therapy I)	3
2003311	정동과 예술치료 II (Affective & Arts Therapy II)	3
2003295	영상 치료 I (Video Therapy I)	3
2003313	영상 치료 II (Video Therapy II)	3
2003297	문학치료 I (Literary Therapy I)	3
2003314	문학치료 II (Literary Therapy II)	3

통합예술교육콘텐츠(AI예술콘텐츠) 전공  
「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003324	3D VR/AR 특론 I (3D VR/AR Special Review I)	3
2003326	VFX&3D 응용 제작 I (VFX&3D Application Production I)	3
2003145	인공지능 미디어아트 워크샵 I (Artificial Intelligence Media Art Workshop I)	3
2003329	인공지능 미디어아트 테크닉 I (Artificial Intelligence Media Art Technique I)	3
2003332	인공지능 비주얼 스토리텔링 I (Artificial Intelligence Visual Storytelling I)	3
2003335	인공지능 비주얼 스토리텔링 테크닉 I (Artificial Intelligence Visual Storytelling Technique I)	3
2003336	디지털 이미징 워크샵 I (Digital Imaging Workshop I)	3
2003337	디지털 이미징 테크닉 I (Digital Imaging Technique I)	3
2003338	메타버스 전시 워크샵 I (Metabus Exhibition Workshop I)	3
2003339	메타버스 콘텐츠 기획 및 제작 I (Metabus content planning and production I)	3
2003340	문화예술 360VR 제작 I (Culture and Arts 360 VR Production I)	3
2003341	문화예술 XR 제작 I (Culture and Arts XR Production I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003344	3D VR/AR 특론 II (3D VR/AR Special Review II)	3
2003347	VFX&3D 응용 제작 II (VFX&3D Application Production II)	3
2003144	인공지능 미디어아트 워크샵 II (Artificial Intelligence Media Art Workshop II)	3
2003348	인공지능 미디어아트 테크닉 II (Artificial Intelligence Media Art Technique II)	3
2003351	인공지능 비주얼 스토리텔링 II (Artificial Intelligence Visual Storytelling II)	3
2003355	인공지능 비주얼 스토리텔링 테크닉 II (Artificial Intelligence Visual Storytelling Technique II)	3
2003356	디지털 이미징 워크샵 II (Digital Imaging Workshop II)	3
2003357	디지털 이미징 테크닉 II (Digital Imaging Technique II)	3
2003358	메타버스 전시 워크샵 II (Metabus Exhibition Workshop II)	3
2003360	메타버스 콘텐츠 기획 및 제작 II (Metabus content planning and production II)	3
2003363	문화예술 360VR 제작 II (Culture and Arts 360 VR Production II)	3
2003366	문화예술 XR 제작 II (Culture and Arts XR Production II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003324	3D VR/AR 특론 I (3D VR/AR Special Review I)	3
2003344	3D VR/AR 특론 II (3D VR/AR Special Review II)	3
2003326	VFX&3D 응용 제작 I (VFX&3D Application Production I)	3
2003347	VFX&3D 응용 제작 II (VFX&3D Application Production II)	3
2003145	인공지능 미디어아트 워크샵 I (Artificial Intelligence Media Art Workshop I)	3
2003144	인공지능 미디어아트 워크샵 II (Artificial Intelligence Media Art Workshop II)	3
2003329	인공지능 미디어아트 테크닉 I (Artificial Intelligence Media Art Technique I)	3
2003348	인공지능 미디어아트 테크닉 II (Artificial Intelligence Media Art Technique II)	3
2003332	인공지능 비주얼 스토리텔링 I (Artificial Intelligence Visual Storytelling I)	3
2003351	인공지능 비주얼 스토리텔링 II (Artificial Intelligence Visual Storytelling II)	3
2003335	인공지능 비주얼 스토리텔링 테크닉 I (Artificial Intelligence Visual Storytelling Technique I)	3
2003355	인공지능 비주얼 스토리텔링 테크닉 II (Artificial Intelligence Visual Storytelling Technique II)	3
2003336	디지털 이미징 워크샵 I (Digital Imaging Workshop I)	3
2003356	디지털 이미징 워크샵 II (Digital Imaging Workshop II)	3
2003337	디지털 이미징 테크닉 I (Digital Imaging Technique I)	3
2003357	디지털 이미징 테크닉 II (Digital Imaging Technique II)	3
2003338	메타버스 전시 워크샵 I (Metabus Exhibition Workshop I)	3
2003358	메타버스 전시 워크샵 II (Metabus Exhibition Workshop II)	3
2003339	메타버스 콘텐츠 기획 및 제작 I (Metabus content planning and production I)	3
2003360	메타버스 콘텐츠 기획 및 제작 II (Metabus content planning and production II)	3
2003340	문화예술 360VR 제작 I (Culture and Arts 360 VR Production I)	3
2003363	문화예술 360VR 제작 II (Culture and Arts 360 VR Production II)	3
2003341	문화예술 XR 제작 I (Culture and Arts XR Production I)	3
2003366	문화예술 XR 제작 II (Culture and Arts XR Production II)	3

통합예술교육콘텐츠(애니메이션콘텐츠) 전공  
 「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003371	애니메이션 역사 I (Animation History I)	3
2003374	연구애니메이션 분석론 I (Research Animation Analysis I)	3
2003375	스토리와 표현 I (Story and expression I)	3
2003376	디지털 사운드 세미나 I (Digital Sound Seminar I)	3
2003377	웹 콘텐츠 기획론 I (Web Content Planning Theory I)	3
2003378	애니메이션 워크샵 I (Animation Workshop I)	3
2003379	애니메이션 워크샵 II (Animation Workshop II)	3
2003380	디지털 만화 워크샵 I (Digital Cartoon Workshop I)	3
2003383	디지털 만화 워크샵 II (Digital Cartoon Workshop II)	3
2003384	애니메이션과 법 I (Animation and Law I)	3
2003387	증강현실 I (Augmented Reality I)	3
2003388	사진연구 I (Photographic Research I)	3
2003389	특수영상 합성기술 I (Special Image Synthesis Technology I)	3
2003390	음성인식/처리/합성기술 I (Speech Recognition/Processing/Synthetic Technology I)	3
2003391	뉴미디어아트 I (New Media Art I)	3
2003392	물리기반애니메이션 I (Physical based animation I)	3
2003393	콘텐츠 자동제작 기술 I (Content Autocreation Technology I)	3
2003394	콘텐츠 프로그래밍 I (Content Programming I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003395	애니메이션 역사 II (Animation History II)	3
2003396	연구애니메이션 분석론 II (Research Animation Analysis II)	3
2003399	스토리와 표현 II (Story and expression II)	3
2003401	디지털 사운드 세미나 II (Digital Sound Seminar II)	3
2003402	웹 콘텐츠 기획론 II (Web Content Planning Theory II)	3
2003404	애니메이션 워크샵 III (Animation Workshop III)	3
2003406	애니메이션 워크샵 IV (Animation Workshop IV)	3
2003408	디지털 만화 워크샵 III (Digital Cartoon Workshop III)	3
2003411	디지털 만화 워크샵 IV (Digital Cartoon Workshop IV)	3
2003412	애니메이션과 법 II (Animation and Law II)	3
2003414	증강현실 II (Augmented Reality II)	3
2003415	사진연구 II (Photographic Research II)	3
2003417	특수영상 합성기술 II (Special Image Synthesis Technology II)	3
2003418	음성인식/처리/합성기술 II (Speech Recognition/Processing/Synthetic Technology II)	3
2003419	뉴미디어아트 II (New Media Art II)	3
2003420	물리기반애니메이션 II (Physical based animation II)	3
2003421	콘텐츠 자동제작 기술 II (Content Autocreation Technology II)	3
2003422	콘텐츠 프로그래밍 II (Content Programming II)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003371	애니메이션 역사 I (Animation History I)	3
2003395	애니메이션 역사 II (Animation History II)	3
2003374	연구애니메이션 분석론 I (Research Animation Analysis I)	3
2003396	연구애니메이션 분석론 II (Research Animation Analysis II)	3
2003375	스토리와 표현 I (Story and expression I)	3
2003399	스토리와 표현 II (Story and expression II)	3
2003376	디지털 사운드 세미나 I (Digital Sound Seminar I)	3
2003401	디지털 사운드 세미나 II (Digital Sound Seminar II)	3
2003377	웹 콘텐츠 기획론 I (Web Content Planning Theory I)	3
2003402	웹 콘텐츠 기획론 II (Web Content Planning Theory II)	3
2003378	애니메이션 워크샵 I (Animation Workshop I)	3
2003379	애니메이션 워크샵 II (Animation Workshop II)	3
2003404	애니메이션 워크샵 III (Animation Workshop III)	3
2003406	애니메이션 워크샵 IV (Animation Workshop IV)	3
2003380	디지털 만화 워크샵 I (Digital Cartoon Workshop I)	3
2003383	디지털 만화 워크샵 II (Digital Cartoon Workshop II)	3
2003408	디지털 만화 워크샵 III (Digital Cartoon Workshop III)	3
2003411	디지털 만화 워크샵 IV (Digital Cartoon Workshop IV)	3
2003384	애니메이션과 법 I (Animation and Law I)	3
2003412	애니메이션과 법 II (Animation and Law II)	3
2003387	증강현실 I (Augmented Reality I)	3
2003414	증강현실 II (Augmented Reality II)	3
2003388	사진연구 I (Photographic Research I)	3
2003415	사진연구 II (Photographic Research II)	3
2003389	특수영상 합성기술 I (Special Image Synthesis Technology I)	3
2003417	특수영상 합성기술 II (Special Image Synthesis Technology II)	3
2003390	음성인식/처리/합성기술 I (Speech Recognition/Processing/Synthetic Technology I)	3
2003418	음성인식/처리/합성기술 II (Speech Recognition/Processing/Synthetic Technology II)	3
2003391	뉴미디어아트 I (New Media Art I)	3
2003419	뉴미디어아트 II (New Media Art II)	3
2003392	물리기반애니메이션 I (Physical based animation I)	3
2003420	물리기반애니메이션 II (Physical based animation II)	3
2003393	콘텐츠 자동제작 기술 I (Content Autocreation Technology I)	3
2003421	콘텐츠 자동제작 기술 II (Content Autocreation Technology II)	3
2003394	콘텐츠 프로그래밍 I (Content Programming I)	3
2003422	콘텐츠 프로그래밍 II (Content Programming II)	3



글로벌인재 국제미술이론·시각실기 전공  
「석사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003427	현대이론과 통합예술언어연구 I (Modern Art Theory & Intergrated Art Language Research I)	3
2003035	회화 언어 연구 및 실습 I (Research & Practice of Painting Language I)	3
2003428	통합적 미술연구 및 실습 I (Integrated Art Research & Practice I)	3
2002977	예술 및 과학기술 미학연구 I (Art & Science Technology Aesthetic Research I)	3
2003430	조각 및 설치미술 언어연구 I (Sculpture & Installation Art Language Research I)	3
2003432	글로벌비전과 아시아 현대미술 I (Global Vision and Asian Contemporary Art I)	3
2002978	동/서양 현대 전통 미술창작 실습 I (Eastern & Western, Contemporary & Traditional Art Creation Practice I)	3
2003037	아시아의 도시 및 농촌 미학실습 I (A Study of Asian Urban & Rural Aesthetic Practice I)	3
2003433	디지털 미디어 및 영상예술언어 연구와 실습 I (Digital Media & Visual Arts Language Research & Practice I)	3
2003150	현대이론과 프로젝트 I (Modern Theories and Projects I)	3

「박사 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003434	현대이론과 통합예술언어연구 II (Modern Art Theory & Intergrated Art Language Research II)	3
2003036	회화 언어 연구 및 실습 II (Research & Practice of Painting Language II)	3
2003435	통합적 미술연구 및 실습 II (Integrated Art Research & Practice II)	3
2002980	예술 및 과학기술 미학연구 II (Art & Science Technology Aesthetic Research II)	3
2003436	조각 및 설치미술 언어연구 II (Sculpture & Installation Art Language Research II)	3
2003437	글로벌비전과 아시아 현대미술 II (Global Vision and Asian Contemporary Art II)	3

2002981	동/서양 현대 전통 미술창작 실습 II (Eastern & Western, Contemporary & Traditional Art Creation Practice II)	3
2003038	아시아의 도시 및 농촌 미학실습 II (A Study of Asian Urban & Rural Aesthetic Practice II)	3
2003438	디지털 미디어 및 영상예술언어 연구와 실습 II (Digital Media & Visual Arts Language Research & Practice II)	3
2003439	현대이론과 프로젝트 II (Modern Theories and Projects II)	3
2002942	글로벌시각과 문화 I (Global Perspective & Culture I)	3
2002943	큐레이션 연구와 실습 I (Curation Research & Practice I)	3
2002979	현대이론과 비평 I (Modern Theory and Criticism I)	3
2003441	글로벌현대예술과 큐레이션 I (Global Contemporary Art and Curation I)	3
2003033	예술관리 I (Art Management I)	3
2002957	예술비평방법론 I (Art Criticism Methodology I)	3
2003443	예술경제학연구 I (Art Economics Research I)	3
2003444	예술상업관리연구 및 실습 I (Arts & Commerce Management Research & Practice I)	3
2003445	예술상업관리연구 I (Arts & Commerce Management Research I)	3
2003446	현대국제예술정책연구 I (Contemporary International Art Policy Research I)	3

「석박사통합 전공선택」

교과목코드	과목명	학점
2003427	현대이론과 통합예술언어연구 I (Modern Art Theory & Intergrated Art Language Research I)	3
2003434	현대이론과 통합예술언어연구 II (Modern Art Theory & Intergrated Art Language Research II)	3
2003035	회화 언어 연구 및 실습 I (Research & Practice of Painting Language I)	3
2003036	회화 언어 연구 및 실습 II (Research & Practice of Painting Language II)	3
2003428	통합적 미술연구 및 실습 I (Integrated Art Research & Practice I)	3
2003435	통합적 미술연구 및 실습 II (Integrated Art Research & Practice II)	3
2002977	예술 및 과학기술 미학연구 I (Art & Science Technology Aesthetic Research I)	3
2002980	예술 및 과학기술 미학연구 II (Art & Science Technology Aesthetic Research II)	3
2003430	조각 및 설치미술 언어연구 I (Sculpture & Installation Art Language Research I)	3
2003436	조각 및 설치미술 언어연구 II	3

2003432	(Sculpture & Installation Art Language Research II) 글로벌비전과 아시아 현대미술 I (Global Vision and Asian Contemporary Art I)	3
2003437	글로벌비전과 아시아 현대미술 II (Global Vision and Asian Contemporary Art II)	3
2002978	동/서양 현대 전통 미술창작실습 I (Eastern & Western, Contemporary & Traditional Art Creation Practice I)	3
2002981	동/서양 현대.전통 미술창작실습 II (Eastern & Western, Contemporary & Traditional Art Creation Practice II)	3
2003037	아시아의 도시 및 농촌 미학실습 I (A Study of Asian Urban & Rural Aesthetic Practice I)	3
2003038	아시아의 도시 및 농촌 미학실습 II (A Study of Asian Urban & Rural Aesthetic Practice II)	3
2003433	디지털 미디어 및 영상예술언어 연구와 실습 I (Digital Media & Visual Arts Language Research & Practice I)	3
2003438	디지털 미디어 및 영상예술언어 연구와 실습 II (Digital Media & Visual Arts Language Research & Practice II)	3
2003150	현대이론과 프로젝트 I (Modern Theories and Projects I)	
2003439	현대이론과 프로젝트 II (Modern Theories and Projects II)	3
2002942	글로벌시각과 문화 I (Global Perspective & Culture I)	3
2002943	큐레이션 연구와 실습 I (Curation Research & Practice I)	3
2002979	현대이론과 비평 I (Modern Theory and Criticism I)	3
2002943	글로벌현대예술과 큐레이션 I (Global Contemporary Art and Curation I)	3
2003033	예술관리 I (Art Management I)	3
2002957	예술비평방법론 I (Art Criticism Methodology I)	3
2003443	예술경제학연구 I (Art Economics Research I)	3
2003444	예술상업관리연구 및 실습 I (Arts & Commerce Management Research & Practice I)	3
2003445	예술상업관리연구 I (Arts & Commerce Management Research I)	3
2003446	현대국제예술정책연구 I (Contemporary International Art Policy Research I)	3

## | 교과목 안내 |

### 2002476, 2002477 통합예술사 I, II (Integrated History of Arts I, II)

음악과 시각 예술을 중심으로 각 시대별 예술현상과 특성을 연구하여 문학, 미술, 건축, 조각, 연극, 무용, 음악 등에 대한 통합적 이해와 활용의 가능성을 다각적으로 탐구한다.

### 2003152 졸업프로젝트 (Graduation Project)

졸업프로젝트 수행을 위한 과목으로 석사과정에서 이수한 과목을 종합적으로 적용하여, 각 학생들이 관심 분야에 있는 교수의 지도를 받아 주제에 대한 프로젝트를 수행한다.

### 2002530, 2002546, 2002547, 2002548, 2002675, 2002674, 2002676, 2002677

### 통합예술전공실기 I ~ VIII (Interdisciplinary Arts Lesson I ~ VIII)

학생의 전공분야별, 혹은 통합적 실기를 지도하는 과정으로 3인 이상의 수강신청 시 개설된다.

### 2001833, 2001834 전공세미나 I, II (Seminar I, II)

각 분야별 기초이론, 고등이론 또한 실기를 종합적으로 탐구하며 훈련하도록 고안된 과목이다.

### 2002638, 2002672, 2002690, 2002691 워크숍 I, II, III, IV (Workshop I, II, III, IV)

이 과목은 예술현장에서 체계적이고 효율적으로 활용할 수 있도록 고안된 실무적 과목이며 다양한 현장의 필요에 창의적으로 대처할 수 있는 능력을 배양한다.

### 2003166, 2003161 예술과 종교 I, II (Arts and Religion I, II)

예술의 탄생은 종교의 탄생과 밀접한 연관이 있으며, 긴 역사 속에서 서로 영향을 미쳐 왔으며, 뿌리 깊은 상호 연관성이 있다. 따라서 예술과 종교의 관계를 연구하는 것은 중요하며 예술과 세계를 이해하는 데에 중요한 길이기도 하다.

### 2002947, 2002948 통합예술프로젝트 I, II (Interdisciplinary Arts Project I, II)

연주회, 전시회, 공연 등 예술분야 프로젝트의 제작 및 실습과정을 위한 과목이다.

### 2002939, 2002940 국제통합예술세미나 I, II (Global of Interdisciplinary Arts Seminar I, II)

글로벌 예술 장르간의 융합을 통해 새로운 교육콘텐츠를 개발하기 위한 시각을 형성하고 이에 필요한 방법론을 습득한다. 이 과목은 음악, 미술, 무용, 드라마 분야를 중심으로 이루어진다.

### 2003131, 2003132 통합예술콘텐츠분석 I, II (Analysis of Integrated artistic content I, II)

본 교과는 통합예술에 대한 다양한 콘텐츠를 만들기 위한 개념과 철학을 이해하고, 통합 예술적 관점을 기반으로 한 통합예술에 대한 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 더불어 통합예술 콘텐츠의 측면에서 목적, 의미, 역할, 역사, 적용에 대한 안목과 비전을 형성하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 통합예술에 대한 자신의 철학을 완성하고, 전문적인 콘텐츠를 제작 및 개발하여 수행할 수 있는 역량을 기를 수 있도록 한다.

본 교과목의 교수 목표는 첫째, 통합예술에 적용에 관한 이론적 기초를 탐색한다. 둘째, 통합예술 콘텐츠 제작 및 개발자로서 기대되는 직무를 수행할 수 있는 교수역량을 기르기 위한 기초지식과 기능을 습득한다. 셋째, 통합예술에 대한 다양한 매체에 대한 이해

및 다양한 사례 연구를 통해 주체적 관점을 확립하여 자신만의 주체적 관점을 확립한다.  
2003130, 2003129 융복합예술방법론 I, II (Methodology of Convergent Art Education I, II)

본 과목은 현시대의 변화에 대응하는 예술기획 및 제작을 위해 융복합 예술의 경향 및 사례 분석을 시행하며, 테크놀로지를 활용한 다양한 예술 방법론을 적용하는 과목이다. 각 분야의 경계를 기술을 활용한 실습으로 메타버스를 기반으로 도구화하고 분석하며 예술을 방법론적으로 나타낼 수 있는 기본적인 소양을 기르고, 자신이 가진 예술의 정체성과 창의성을 표현할 수 있도록 하는 것에 중점을 둔다. 본 교과목의 교수 목표는 첫째, 현시대의 흐름을 빅데이터를 통하여 분석할 수 있는 능력을 갖춘다. 둘째, 다양한 테크놀로지 도구 활용 방법론을 통해 융복합의 필요성과 원리 및 적용 방법을 익힌다. 셋째, 메타버스를 기반으로 한 가상세계에서의 자신의 예술 장르를 나타낼 수 있는 역량을 기른다.

2003018, 2003019 인턴십 I, II (Internship I, II)

현장 경험을 위한 실제적 과목으로 예술경영 전공은 문화재단, 공연단체, 기업 등에서 실무, 공연 전공은 뮤지컬, 오페라, 댄스씨어터 공연 등에서 직접 실무를 체험해 본다. 자신의 역량과 특성을 현장과 매칭시켜 실무적인 일을 진행하는데 장, 단점을 발견하고 적성과 특이점을 토대로 진취적인 자기 발전에 실질적 도움이 되는 과목이다. 졸업 후, 직장으로 연계가 이루어질 수 있도록 각 단체에서 수료증 발급이 되며, 경력 사항에 도움이 된다. 현장과 학교 교육 연계의 중요성, 직장인들의 경우 현직 경력을 프로젝트로 구성, 공유하여 학점으로 전환할 수 있는 장점이 있다.

2003204, 2003590 연구방법론 I, II (Research Methodology I, II)

연구에 사용되는 기초적인 연구 방법을 이해하고 해석하는 데 중점을 둔 과목이다. 논문의 개념, 특성에 대한 지식을 함양하고 스스로 연구를 설계하고 분석하는 능력을 키우는 수업이다.

2002732, 2002687 문헌연구 I, II (Literature Research I, II)

문화예술 분야의 다양한 주제 및 사례를 중심으로 조사 및 개발 프로세스를 연구함으로써 문화예술 전문가로서의 시각과 연구방법론을 갖추도록 한다.

2002987, 2002988 논문세미나 I, II (Dissertation Seminar I, II)

학위 논문을 준비하는 학생이 논문작성 및 발표를 위한 지도를 받으며 독립적으로 논문을 쓰는 능력을 기를 수 있도록 한다.

2003024, 2003160 전공심화연구 I, II (Intensive Major Research I, II)

이 과목은 논문, 대체논문의 원활한 지도를 위하여 해당 전공의 지도교수에 의해 개설하는 과정으로 3~5명 단위 개설을 원칙으로 한다.

2002793, 2002814 예술경영 I, II (Arts Management I, II)

예술경영의 역사, 탄생 배경과 발전에 대해 알아보고 예술경영에 필요한 경영이론, 마케팅이론, 자원조성방법 등을 개괄적으로 이해하고 공부한다.

2002784, 2002808 공연기획입문 I, II (Introduction to Performing Arts I, II)

공연의 기본 개념을 이해하고, 각 분야(장르)별 공연의 특성을 파악한다. 공연기획에 필요한 이론과 용어 등을 학습하고, 사례 연구 등을 통하여 공연기획자로서의 소양을 기른다.

2003595, 2003596 융복합 공연기획 I, II (Convergence Performing Arts Planning I, II)  
미디어 융합시대에 신속하게 대응하고 주도할 수 있도록 공연기획 전반에 대한 이론적 방법론들을 토대로 멀티미디어의 특성과 속성들을 이해하며, 실제 융복합 공연에서 어떻게 활용될 수 있는지 다양한 사례들을 파악한다. 학생들은 워크숍 형태로 외부 공연에 참여, 혹은 참관하면서 융복합 공연 실전에 투입 될 수 있는 인재로 훈련된다.

2002787, 2002811 문화예술론 I, II (Culture & Arts I, II)  
문화예술에 대한 전반적인 이해를 통해 문화예술의 개념 및 이론을 정립하고 이해하며, 공연예술경영인으로서 갖추어야 할 문화적, 예술적 안목을 갖게 한다.

2002708, 2002709, 2002710, 2002774, 2002803, 2002804, 2002805, 2002806  
공연기획세미나 I ~ VIII (Performing Arts Planning Seminar I ~ VIII)  
공연예술기획에 필요한 기초이론과 방법, 공연제작의 전 과정을 학습하고 기획안 작성과 토론, 발표 등을 통하여 공연기획의 실무능력을 다진다.

2002785, 2002809 공연홍보 I, II (Publicity & Public Relation in Performing Arts I, II)  
공연홍보·PR 계획을 수립하고 이를 실행하는데 필요한 홍보기획, 조사, 매체전략, 매체 선정, 예산편성, 주제선정, 제작, 효과측정 등 전 과정에 대한 이해를 통하여 공연예술경영인으로서의 가져야 할 홍보업무의 실재를 학습한다.

2002788, 2002812 문화예술 마케팅 I, II (The Marketing of the Arts I, II)  
마케팅의 기본 원리를 이해하고, 문화예술마케팅 성공 사례 연구를 통하여 문화예술 시장의 환경을 분석하여 문화예술 소비자의 니즈와 목표 소비자에게 효과적으로 접근할 수 있는 전략을 수립해본다. 공연장 및 문화예술단체의 관객개발과 기업의 문화예술마케팅을 위한 새로운 마케팅 기법을 개발하는 능력을 배양하고자 공부한다.

2002786, 2002810 극장경영 I, II (Theater Management I, II)  
다양한 규모와 성격의 민간 및 국공립 공연장 운영에 따른 시설관리, 공연기획, 홍보마케팅, 재원조성, 조직관리 등 극장 경영 전반에 관한 포괄적인 내용을 이해하고 학습한다.

2002783, 2002807 공연기획실습 I, II (Practice of Performing Arts Planning I, II)  
공연기획 전반에 대해 학습한 이론을 실제 현장에서의 실습을 통해 적용해 봄으로써 이론과 실제의 차이를 이해하며, 공연을 실제 기획·평가해 보고 공연기획 실무역량과 현장 적응력을 키운다.

2002792, 2002813 엔터테인먼트 산업론 I, II (Understanding of Entertainment Industry I, II)  
엔터테인먼트 산업의 규모가 성장하고 지식기반산업이 국가 경쟁력에 미치는 중요성이 인식되면서 체계적이고 과학적인 경영의 필요성이 부각되고 있는 바, 뮤지컬, 콘서트 등을 중심으로 한 공연산업의 구조를 이해하고, 시장 중심의 공연예술의 기획과 제작과정, 국내외 공연시장의 흐름과 양상 등을 분석하여 공연 비즈니스 시스템을 이해한다.

2002730, 2002731, 2002817, 2002818 공연제작 I ~ IV (Performance Production I ~ IV)

통합예술학과의 공통 필수과목으로 통합예술진공과 예술경영진공 학생들이 음악, 미술, 무용, 연극 등을 통합적으로 활용하여 공연을 제작하고 무대의 올리는 실습 위주의 수업이다.

2002844, 2002845 예술경영 실습 I, II (Practice in Arts Management I, II)

실제 현장 공연 및 예술경영 업무에 투입되어 실무를 체험하고 현직의 전문가들을 만나 인적 네트워크를 형성하여 학생들에게 예술경영분야 전문인으로서의 진로탐색을 돕는다. 특히 단순한 실무체험이 아니라 한 학기 프로젝트가 취업 및 예술창업 코칭으로 연결될 수 있게 하여, 학생들의 진로탐색을 돕는다.

2003157, 2003156 국제문화예술경영개론 I, II (Introduction for International Culture & Arts Management)

문화중심 패러다임으로 변화하는 세계경제 안에서, 급변하는 국제교류 환경을 이해하고, 문화교류의 내용과 방향을 논의함에 있어 구체적 주제별로 접근한다.

또한 문화예술 분야에 관련된 다양한 국제 법률 및 관련 제도에 대해 이해하고, 실제 문화예술 현장에서 발생하는 여러 국가 간 법적 문제에 대한 사례들을 분석한다.

2003155, 2003154 관객 개발 I, II (Audience Development I, II)

본 과목은 관객 개발의 이론과 해외 사례들을 경험하고, 현장에서 실제 쓰일 수 있는 관객개발 프로젝트를 운영한다. 이를 통하여 사회적·문화적·정치적 상황에 따른 관객들 삶의 변화를 이해하며 전략적인 관객 개발을 할 수 있다.

2002898, 2003254 예술과 정책 I, II (Art & Policy I, II)

급변하는 현대사회의 문화예술정책의 역사와 성과를 살펴보면서 현장과 정책 사이의 다양한 의견 교류 및 정책 방향에 대하여 전문 능력을 배양하고자 한다.

2003056, 2003057 상업 예술과 상징 이론, 기법 I, II (Commercial Art & Symbolism, Techniques I, II)

의미표현(Representation)에 관한 기본 내용, 기본 시각, 주요 이론을 파악한다. 또한 표현 이론의 관점에서 상업 예술의 기본 특징, 기본 방법을 이해하고 상업 예술의 기본 표현의 논리를 파악한다. 그 바탕 위에서 자신의 판단을 내리고, 자신의 문화적 관점을 확립한다.

2003162, 2003163 문화경제학과 경영개론 I, II (Introduction to Cultural Economics and Art Business I, II)

경제와 문화의 상호작용을 분석하는 문화경제학을 기초로 예술과 문화생활과의 관계를 문화산업론(Cultural Industry)적 측면에서 살펴보고 4차 산업혁명 이후의 미래를 예측한다. 또한 문화예술 경영에 필수적인 경영, 제작, 조직, 인사 관리 등 경영학 전반에 대해 이론적 기반을 다짐으로써 문화예술기업경영에 대한 지식을 습득하여 실무형 인재로 육성한다.

2003239, 2003231 문화예술 재무와 회계 I, II (Finance and Accounting for Art and Culture I, II)

문화예술 경영에서 가장 취약한 지점인 재무관리와 회계학 개론을 학습함으로써, 모든 기업이나 조직이 처할 수 있는 위험요소를 대비하고, 기업의 수익의 창출과 수익관리에

대한 재무 운영원리와 문화예술 사업에서 실제 반드시 필요한 기초 회계 프로그램과 기술을 이해하고 습득하여, 이론과 실제를 겸비한 문화예술인이 되도록 돕는다.

2002635, 2002682 예술교육론 I, II (Theory of Arts Education I, II)

본 교과는 예술의 의미, 예술교육의 철학적, 심리학적 기초, 그리고 예술교육 이론들과 같은 예술 교육학 전반의 기본 이론학습과 함께 통합예술교육현장에서의 예술교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 지도력을 형성하는 데 중점을 둔다.

2002849, 2002688 통합예술 교수법 I, II (Interdisciplinary Arts Pedagogy I, II)

통합예술 교수법의 이론과 실체는 예술가에게는 예술성과 표현력을, 교사에게는 창의와 통합의 교수법을, 어린이에게는 예술과 즐거움을, 청소년에게는 자기표현과 탐색을, 그리고 노인에게는 자극을 통한 건강과 활동을 증진시킨다. 본 교과는 유아부터 노인까지 교육과 치료의 도구로 사용되는 통합예술 교수법의 이론과 실체를 다룬다.

2002453, 2003265 달크로즈 국제공인자격증 워크숍 I, II (Dalcroze Eurhythmics Certificate Workshop I, II)

달크로즈 국제공인자격증(Dalcroze Eurhythmics Certificate)을 취득하려는 학생을 위한 특별 워크숍이다. 자격증 준비 항목을 체계적으로 접근하여 국제자격증 시험을 위한 요소들을 집중적으로 다룬다.

2002975, 2002976 통합예술콘텐츠연구 (음악, 미술) I, II (Integrated Arts Contents Research (Music, Art) I, II)

예술 장르간의 융합을 통해 새로운 교육콘텐츠를 개발하기 위한 시각을 형성하고 이에 필요한 방법론을 습득한다. 이 과목은 음악, 미술 분야를 중심으로 이루어진다.

2003012, 2003013 통합예술콘텐츠연구(드라마, 무용) I, II (Integrated Arts Contents Research (Drama, Dance) I, II)

예술 장르간의 융합을 통해 새로운 교육콘텐츠를 개발하기 위한 시각을 형성하고 이에 필요한 방법론을 습득한다. 이 과목은 드라마, 무용 분야를 중심으로 이루어진다.

2003148, 2003064 통합예술극작법연구 I, II (Integrated Art Drama Composition I, II)

장르가 융합된 공연을 완성함으로써 학과의 특성을 홍보할 수 있고 더 나아가 국제콘텐츠로 상품화될 수 있는 통합예술작품 완성을 위한 대본 완성에 목적을 둔다. 석사과정 동안 경험할 수 있는 기획, 홍보, 마케팅, 연출, 등 결정체의 시작은 대본(컨셉) 구성에서 시작이 되므로, 예술적, 대중적으로 상품성 가치를 높일 수 있는 극작법을 경험하는 과목으로 예술경영과 기획, 공연을 위한 기초교육이라 할 수 있다.

2003278, 2003279 통합예술 제작 워크숍 및 캡스톤 디자인 I, II (Integrated Arts Production Workshop and Capstone Design I, II)

통합 예술의 흐름을 파악하고 아이디어 창출로 이어져 다양한 융복합예술 콘텐츠를 개발하는데 목표를 둔다 대학원생들의 자발적이며 추진력이 동반된 과목이다. 캡스톤 디자인으로 각각이 역할을 이행하면서 작품이 완성되는 과정을 경험하는 전문적인 과목이다.

2003317, 2003319, 2003321, 2003322 연주 I~ IV (Weekly Recital I~ IV)

개인 실기 발표의 계획, 연습, 연주와 교수 및 수강생들의 감상평을 통하여 연주력 향상



을 도모한다.

2003346, 2003350, 2003353, 2003354 엑서프 I~ IV (Excerpt I~ IV)

다양한 스탠다드 레퍼토리를 전공별로 집중분석하여, 연주기량을 쌓는 훈련을 한다.

2003359, 2003361, 2003362, 2003364, 2003365, 2003367, 2003369, 2003370

오페라챔버앙상블 I~VIII (Opera Chamber Ensemble I~VIII)

앙상블을 만들어가는 전반적인 능력을 만들어가기 위해 마련된 과목이다.

2002973, 2002974 송라이팅 및 가사작법 I, II (Songwriting and Lyric Writing I, II)

본 교과는 인문학적 소양을 기르고 반드시 알아야 하는 음악활동의 밑거름으로 본인의 곡을 작사, 작곡하고 연주할 수 있는 기회를 제공한다.

2003020, 2003021 오페라사 및 문헌 I, II (Opera History and Literature I, II)

각 시대별로 이어지는 오페라 역사의 문헌들을 통해 오페라 전문 가수로서의 능력을 키운다.

2003372, 2003373 오페라대본분석 I, II (Opera Script Analysis I, II)

오페라의 대본을 심도있게 분석하여 음악에 적용하는 과목

2003381, 2003382, 2003385, 2003386 오페라제작 및 기획실습 I~ IV (Opera Production and Planning Practice I~IV)

공연이 이루어지기까지 세부적인 제작 과정 및 기획실습을 통하여 공연의 완성도를 높일 수 있는 교육을 한다.

2003065, 2003066 오페라 코칭 I, II (Opera Coaching I, II)

오페라 가수로서 필요한 음악성, 연기력 등 모든 부분을 전문적으로 배우는 과목이다.

2003022, 2003023, 2003598, 2003599 예술가곡 실습 I, II (Art Song Practice) I, II

오페라 공연을 직접 참여해보는 기회를 제공하기 위한 실습과목이다

2003397, 2003398 오페라연기실습 I~IV (Opera Acting practice I~IV)

오페라과정의 졸업 학위 논문 대체를 위한 과목이다.

2003061, 2003029, 2003062, 2003141 오페라워크샵 I~ IV (Opera Workshop I~ IV)

공연이 이루어지기까지 세부적인 제작 과정 및 기획에 대한 연구와 실습을 하기 위한 과정이다.

2003139, 2003030, 2003400, 2003403, 2003140, 2003405, 2003407, 2003409

오페라성악앙상블 I~VIII (Opera Vocal Ensemble I~VIII)

앙상블을 만들어가는 전반적인 능력을 만들어가기 위해 마련된 과목이다.

2003147, 2003423, 2003146, 2003424 통합딕션 I~ IV (Integrated Diction I~ IV)

본 교과는 언어별로 연주되는 오페라 곡의 효율적인 반주를 위하여 이태리어, 불어, 러시아어 등을 문헌별로 연구한다.

2003605, 2003602, 2003603, 2003604 성악기법 패다고지 I~ IV (Vocal Techniques Pedagogy I~ IV)

의학적 지식을 기초로 하여 발성법과 발음의 기본구조를 음성학의 범주 안에서 연구. 성대와 후두, 공명기관과 호흡기관, 발음기관과 연관된 근육과 구조 등 악기로서의 인체

를 이해하고, 보다 합리적이고 체계적인 발성과 딕션의 원리를 이해하여 완성도 높은 연주를 추구하여 이를 활용하여 체계적인 발성 지도법 습득.

2003138, 2003137 뮤지컬 극작의 이해 I, II (Understanding of Musical Script I, II)

뮤지컬의 극작과 희곡의 구성, 인물의 캐릭터, 가사 작법을 연구 하며 뮤지컬의 기본을 이해할 수 있다.

2003425, 2003426 뮤지컬 연기 I, II (Musical Acting I, II)

뮤지컬 연기법의 연구와 더불어 연기의 구성요소를 이해하고 연구한다.

2003429, 2003431 뮤지컬 레파토리 연구 I, II (Study of Musical Repertoire I, II)

본 교과는 창작 뮤지컬의 가창 실기와 분석법을 연구 하고 반드시 알아야 하는 뮤지컬 창작 활동의 밑거름이 될 수 있다.

2003440, 2003442 뮤지컬 발성 I, II (Musical Vocalization I, II)

뮤지컬 발성법의 연구와 이해를 할 수 있다.

2003447, 2003448 뮤지컬 무대의 이해 I, II (Understanding of Musical Stage I, II)

뮤지컬 무대에서의 펼쳐지는 공간을 이해하고 그의 역할에 대해 습득 할 수 있다.

2003453, 2003455 뮤지컬 공연제작 워크숍 I, II (Workshop of Musical Performance Production I, II)

뮤지컬 기획에 필요한 기초이론과 방법, 뮤지컬 제작의 전 과정을 학습하고 기획안 작성과 토론, 발표 등을 통하여 실무능력을 다진다.

2003135, 2003449, 2003136, 2003452 무대 움직임 I~ IV (Stage Movement I~ IV)

공연예술 행위자들이 무대에서 캐릭터에 맞는 움직임 구사, 상황과 시, 공간에 맞는 전문적인 자세와 동작 표현 필요에 따른 현대무용, 발레, 한국무용 등의 기본을 심화시켜 적용할 수 있는 과목이다. 뮤지컬, 오페라, 댄스씨어터 등에 필수요소인 순수무용을 전문적으로 습득하고, 그 활용법을 심화시켜서 현장에서 직접 행위자, 안무자, 지도자로 연계 되는 데 목적을 두는 과목이다. 특히, 현대무용과 발레는 오페라, 뮤지컬, 댄스씨어터에 가장 많이 활용되는 기초 필수과목으로 본 과목에서 전문성을 구축한다.

2003450, 2003454 연출실습 I, II (Practice of Directing I, II)

공연, 행사, 세미나, 페스티벌 등의 총괄 컨셉구성 및 작품 진행을 지휘하고 창의력을 발휘하는 연출의 역할을 직접 실습해 본다. 국가행사, 국제교류 행사, 뮤지컬, 오페라, 음악회, 무용, 연극 등의 총괄 지휘자로 거듭나기 위한 과목으로 이론과 실습이 겸비되어 현장에 바로 투입이 되는데 최고의 기회를 경험하게 해주는 과목이다. 한국 공연예술계는 기능인 양성에 편중되어 있으므로 진정으로 한국 예술계를 이끌어갈 인재 배출이 절실한 만큼, 연출가, 작가, 드라마 트루기 등의 인재 수요가 시급한 현시대에 필요한 과목이며 다양한 이론적 근거를 형상화 시키고 창작할 수 있는 리더 인재 양성으로 거듭난다.

2003451, 2003456 공연예술 콘텐츠개발과 실습 I, II (Performing Arts Contents Development & Practice I, II)

한류의 핵심인 공연예술, k-pop의 흐름을 파악하고 아이디어 창출로 이어져 다양한 공

연 예술 콘텐츠를 개발하는데 목표를 둔다. 예술적, 대중적으로 상품성 가치를 높일 수 있는 제작자, 공연 예술 콘텐츠 전문가 양성에 지표가 될 수 있다. 예술경영과 기획을 위한 핵심 교육으로 이론과 실습이 접목되는 과목이다.

#### 2003054, 2003055 무용음악예술론 I, II (Dance Music Art Theory I, II)

본 교과목은 발레 음악을 통한 예술 교과 간의 연계성을 고려한 상세한 교수, 학습 지도 방안을 모색하는 데 있다. 발레 음악은 종합예술로서 통합적 문화예술교육을 효과적으로 적용할 수 있는 한 분야이다. 본 교과목은 기존의 음악 감상 및 음악사를 위주로 하는 수업과 더불어 보다 분석적이고 통합적인 시각에서 발레 음악을 문화예술교육의 총체로 감상할 수 있는 지도 방안을 제시한다. 본 교과목과 같은 통합적 교육은 학생들의 예술 활동에 긍정적 영향을 줄 뿐만 아니라 문화예술 공연계의 적극적인 생산과 소비활동으로 이어질 수 있다.

#### 2003031, 2003208 아트애펜테크놀로지 I, II (Art & Technology I, II)

본 교과목은 오늘날 새로운 형식의 예술 분야에 적용되는 디지털 미디어 기술을 소개한다. 학생들은 다양한 디지털 미디어가 제공하는 잠재력을 바탕으로 표현된 예술 및 엔터테인먼트의 실무 및 연구 트렌드에 관한 다양한 사례와 주제를 탐구한다. 이를 통해 디지털 미디어에 대해 파악하고 예술 및 기술 연구의 전반적인 구조를 이해함으로써 창작 활동과 연구 활동의 이론적 기반을 다질 수 있다.

#### 2003014, 2003015 창의적 코딩 I, II (Creative Coding I, II)

본 교과목은 예술적 맥락에서 창작자를 위한 기본적인 컴퓨터 원리와 코드 작성 방법을 소개한다. 학생들은 프로그래밍에 대한 기초적인 이해(변수, 반복, 함수, 조건, 객체 지향 프로그래밍 등)를 바탕으로 이미지나 오디오를 디지털 방식으로 조작하는 것에 대해 개념적, 기술적 의미를 탐구하고 대화형 예술 구현의 기본 원리를 이해한다. 또한, 예술 창작의 도구로서 컴퓨터 및 프로그래밍의 활용에 대한 가능성을 탐구하고 자신이 원하는 결과물의 단순한 프로토타입을 제작한다. 딱딱하고 지루할 수 있는 기존의 프로그래밍 교육방식보다는 시각적 결과를 바로 확인할 수 있는 프로그래밍 언어 (processing 혹은 p5.js 등)를 사용하여 최종적으로 자신만의 아트웍을 구현해 봄으로써 프로그래밍에 대한 감각을 익힐 수 있다.

#### 2003211, 2003213 기술 시스템 개론 I, II (Introduction of Technological System I, II)

본 교과목은 디지털 미디어, 컴퓨터 하드웨어, 운영 체제, 입력 및 출력 기술, 네트워크 및 프로토콜 등 다양한 ICT 기술이 포함된 디지털 미디어아트 구현의 핵심 기술 및 시스템을 소개한다. 학생들은 디지털 미디어아트 구현을 위한 요소 기술들의 이론적 기본 개념을 이해하고 시스템 설계를 위한 응용 지식에 대해 학습한다. 이를 통해 디지털 미디어아트 구현을 위한 설계 지침, 표준 소프트웨어, 시뮬레이션, 신호 및 데이터 흐름 매핑 등에 대한 개념적 접근 방식을 탐구하여 실제 현장에서 협업하는 데 필요한 이론적, 실무적 기반을 다질 수 있다.

#### 2003214, 2003215 피지컬 컴퓨팅 I, II (Physical Computing I, II)

본 교과목은 마우스, 키보드 및 모니터로 제한되어 있던 컴퓨터와의 상호작용을 물리적

으로 확장하는 방법을 소개한다. 학생들은 아날로그 및 디지털 신호의 입출력에 대해 이해하고 마이크로컨트롤러, 전자 부품, 센서, 액추에이터의 동작 원리와 회로 구성 방법을 학습한다. 이를 통해 물리적 세계를 감지하고 반응할 수 있는 대화형 시스템을 설계하고 구축하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어는 방법과 창의적인 대화형 예술 구현의 과정을 이해할 수 있다.

#### 2003032, 2003216 인터랙티브 미디어 프로그래밍 I, II (Interactive Media Programming I, II)

본 교과목은 인터랙티브 아트에 관한 이론과 기술적 구현 방법을 탐구한다. 학생들은 예술 창작의 수단으로서 디지털 미디어를 사용하는 방법과 상호작용 환경을 만드는 방법을 학습하고 실시간 비주얼 프로그래밍 언어(TouchDesigner, Max, vvvv 등)를 활용하여 자신만의 인터랙티브 작품 구현을 수행한다.

#### 2003228, 2003229 인터랙티브 음악 I, II (Interactive Music I, II)

이 수업은 인터랙티브 컴퓨터 음악 시스템 구축을 배우는 수업이다. 인터랙티브 컴퓨터 음악 시스템은 입력에 따라 음악 내용이 변화하는 시스템이다. 이러한 특징은 멜로디가 있는 음악과 즉흥 음악, 사운드 퍼포먼스 등 다양한 형태의 라이브 상황에 활용될 수 있다.

#### 2003234, 2003238 가상현실 I, II (Virtual Reality I, II)

본 교과목은 다양한 예술 창작 영역에서 활용되고 있는 가상현실을 소개한다. 학생들은 가상현실 뿐 만 아니라 증강현실 그리고 혼합현실 더 나아가 확장현실에 대한 이론적 개념을 이해하고 예술 분야의 다양한 응용 사례를 통해 예술 창작 수단으로서의 활용 가능성을 탐구한다. 또한, 가상세계 구축을 위한 기술로서 게임 엔진을 소개하고 이를 활용하여 가상현실 콘텐츠의 구축 과정을 이해한다.

#### 2003016, 2003017 몰입형 공간 설계 I, II (Immersive Space Design I, II)

본 교과목은 디지털 미디어를 활용한 몰입형 공간의 설계 및 개발을 위한 기본 원리와 제작 방법을 소개한다. 학생들은 몰입형 콘텐츠의 이론적 개념 및 구현 원리를 이해하고 프로젝션 맵핑, 아나모픽 일루전 등의 몰입형 콘텐츠 제작 방법을 학습한다. 이를 바탕으로 전시, 광고, 이벤트, 무대 공연 등 몰입형 콘텐츠가 적용된 공간을 설계하고 프로토타입 제작과정을 경험함으로써 몰입형 콘텐츠의 전반적인 작업 프로세스를 이해하고 구현방법을 습득한다.

#### 2003041, 2003244 인터랙션 디자인 워크숍 I, II (Interaction Design Workshop I, II)

본 교과목은 예술 창작 과정에서 인터랙티브 미디어 기술의 적용 방법을 탐구한다. 학생들은 인터랙션 디자인의 다양한 적용 사례를 살펴보고 창작자의 의도에 따라 관객들이 반응하도록 인터페이스를 설계하고 관객과 상호 소통할 수 있는 오브제를 제작하며, 그에 대한 상호 작용을 매력적인 경험으로 만드는 방법에 초점을 맞춘다.

#### 2003248, 2003251 예술 창작을 위한 인공지능 I, II (Artificial Intelligence for Art Creation I, II)

본 교과목은 예술 창작을 위한 인공지능을 소개한다. 다양한 실시간 입력에 지능적으로 응답하는 대화형 시스템을 구축하고 표정이나 손짓 등의 동작을 통해 오디오, 이미지,

비디오와 같은 미디어를 제어하는 방법을 학습한다.

2003142, 2003143 인간중심 서비스 디자인 I, II (Human-Centered Service Design I, II)

본 교과목은 다양한 미디어를 활용하는 복합 전시환경에서 관람 경험 측면의 서비스 디자인을 소개한다. 학생들은 복합 전시환경 설계를 위해 인간 중심 디자인, 인문학, 디자인 및 예술 기반 접근 방식을 포함한 다양한 미디어 기술의 적용 방법에 관해 탐구한다. 광범위한 규모에서 관람객의 관람 경험 문제를 해결하기 위한 다양한 접근 방법을 탐구하고 미디어아트 전시 기획 과정을 경험한다.

2003153, 2003151 디지털 미디어 프로젝트 I, II (Digital Media Project I, II)

이 수업은 공간 내에 활용할 수 있는 다양한 디지털 미디어에 대한 시스템 구축 및 활용에 대해서 배우는 수업이다.

스피커를 활용한 음향, 프로젝션 맵핑을 활용한 공간 디자인등을 통해 학생들이 공간을 디자인 할 수 있도록 도와준다.

2003457, 2003458 디지털 미디어아트 프로젝트 I, II (Digital Media Art Project I, II)

본 교과목은 학생들이 기존 교과목의 다양한 주제를 통합한 창의적인 프로젝트 아이디어를 도출하고 기획-설계-연출-제작의 구체적인 창작 과정을 경험하고 실습하도록 한다. 또한, 창작 결과물의 외부 런칭을 통해 전시 혹은 판매로 이어질 수 있는 예술 경영 매니지먼트 과정 또한 병행한다.

2003252, 2003255 오디오 및 멀티미디어 프로그래밍 I, II (Audio & Multimedia Programming I, II)

사운드 처리를 필요로 하는 오디오·멀티미디어 프로그램의 기초 및 개발 환경을 학습하고 모바일, 사용자 인터페이스, 플러그인 등을 다루며 다양한 주제를 다룰 수 있다.

2003214, 2003215 피지컬 컴퓨팅 I, II (Physical Computing I, II)

피지컬 컴퓨팅은 디지털 신호와 아날로그 신호정보의 입력을 통해 처리한 결과를 물리적인 방식으로 출력하는 방식이다. 피지컬 컴퓨팅 플랫폼을 기반으로 한 다양한 작품들을 생산 및 탐구함으로써 융복합적 솔루션을 연구한다.

2003258, 2003261 디지털 색채와 연구 I, II (Digital color & Research I, II)

예술의 기초 요건 중 색채에 대한 전반적인 이론을 학습하고 그 이론을 바탕으로 디지털 색채의 활용법과 연구방법을 학습자가 습득할 수 있도록 한다

2003262, 2003263 통합적 미학연구 및 실습 I, II (Integrated Aesthetics Research & Practice I, II)

학제간 연구에 활용할 수 있는 미학 개념과 원리를 이해하고 다양한 분야의 응용 사례를 통하여 미학적 배경하에 평가 분석하는 방법을 이해한다.

2003264, 2003266 시지각과 스마트디자인 I, II (Visual Perception and Smart Design I, II)

인간의 시지각에 따른 디자인 방법을 다양한 스마트 디자인 방법을 통해 계획 설계할 수 있도록 강의하고 학습자가 활용할 수 있도록 한다

2003606, 2003607 통합 색채학 특론 I, II (Advanced Integrated Chromatics I, II)

색채를 지각하는 원리에서부터 활용까지 통합적으로 색채를 이해하고 각 예술 분야에서 색채의 이용을 교육하여 각 분야의 색채를 연구할 수 있도록 한다.

2003272, 2002683 예술교육 대상 심리 연구 I, II (Psychological Research on Arts Education target I, II)

본 과목에서는 예술교육을 적용하여 나타날 수 있는 긍정적인 심리적 효과를 분석하고 해석하며 연구할 수 있는 능력을 배양한다. 다양한 연령층에게 적용하는 예술교육과 통합예술 기법들은 개인의 정서적 안정, 집중력 향상을 포함한 인지능력 배양, 스트레스 감소, 웰빙 증진 등과 같은 심리적 효과를 낼 수 있기 때문에, 이를 연구하거나 연구된 내용을 이해하며 해석할 수 있는 능력을 개발하여야 한다. 본 과목은 근거를 기반으로 통합예술 실무를 하는데 기초가 된다.

2003269, 2003299 통합예술치료이론 I, II (Integrated Arts Therapy Theory I, II)

예술치료를 정의 내리고, 예술이 치료로 사용되어 온 발달 과정, 예술치료사의 교육과 훈련, 예술치료의 이론적 근거와 원리 그리고 여러 임상현장에서 예술치료가 적용되는 이론과 실재를 소개하여 예술치료사로서 전문과정을 이수하기 위한 기초를 마련하도록 한다.

2003277, 2003301 통합예술치료실습 I, II (Integrated Arts Therapy Practice I, II)

예술치료에 관한 다양한 기법들을 사용하여 전문가의 지도 감독하에 실습하는 기회를 가진다. 실습과정에는 예술치료 회기에 대한 직접 또는 간접 관찰과 분석, 평가과정에 대한 직접 또는 간접 관찰과 분석이 포함된다.

2003025, 2003026 예술치료기법 I, II (Arts Therapy Techniques I, II)

예술치료 임상 회기를 진행하는 데 필요한 예술적 기술 및 임상기술을 습득하도록 하며, 학생은 이론과 실습 과정을 통해 해당 내용을 충분히 익혀 예술치료 실행의 이해를 높일 뿐만 아니라 실제 임상 현장에서 이를 적절히 적용시킬 수 있도록 한다.

2003280, 2003302 상담 및 심리치료 이론 I, II (Counseling and Psychotherapy Theory I, II)

현재 상담장면에서 주로 사용되고 있는 주요 심리치료 이론들을 개략적으로 살펴봄으로써, 현대 심리치료 이론의 주요 흐름을 이해하는 데 수업의 목적이 있다. 각 이론별 이론적 배경, 인간 및 인간행동에 대한 관점, 치료적 개입방법에 대해 구체적으로 이해할 수 있도록 한다.

2003283, 2003303 집단 예술치료 I, II (Integrated Arts Group Therapy I, II)

집단 예술치료의 개념, 특징, 과정에 대한 이론과 운영을 위한 원리를 학습하고, 주요 집단 예술치료 프로그램의 특징, 내용 및 방법 등을 비교 검토한다. 수강생이 직접 집단 치료에 참여하도록 하여 이론과 실재를 경험하도록 한다.

2003027, 2003028 인간발달과 예술치료 I, II (Human Development and Arts Therapy I, II)

개인의 발달 과정과 발달 단계별 심리적 특성을 배우고, 각 단계에 적합한 예술치료의 원리와 적용을 교육하여 실제 임상에서 활용하게 한다. 각 대상 영역에서 예술치료가 어떻게 시행되고 적용되는지, 이론적 근거는 무엇인지 등을 문헌과 임상사례를 통해 배

우게 된다.

2003134, 2003133 이상심리와 예술치료 I, II (Abnormal Psychology & Arts Therapy I, II)

정신적 위기에 처한 사람들의 심리적 과정을 이해하고, 그들의 욕구와 위기의 심각성을 판단하고 예술치료를 적용하여 그러한 위기를 해소시키는 방법에 대해 배운다.

2003285, 2003306 미술치료와 놀이치료 I, II (Arts Therapy and Play Therapy I, II)

미술치료와 놀이치료 이론을 기초로 다양한 대상의 심리적 문제를 진단하고 심리적 문제의 해결과 개인적 성장을 도모할 수 있는 미술치료와 놀이치료 기술을 습득하며, 실습을 통해 실제 임상현장에서 이를 적절히 적용시킬 수 있도록 한다.

2003287, 2003310 예술치료사례 연구 I, II (Arts Therapy Case Studies I, II)

예술치료 관련 전문 학술지에 발표된 연구 논문을 분석, 평가하여 예술치료의 원리와 적용의 폭을 넓힘으로써 전문인으로서 이론적 기반을 습득하도록 하고, 효율적인 치료 방법을 능동적으로 적용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

2003291, 2003311 정동과 예술치료 I, II (Affective & Arts Therapy I, II)

정서의 기능, 정서가 인간의 사고와 행동에 미치는 영향에 관해 탐구하고, 정서조절 및 정서장애에 도움이 되는 다양한 예술표현들을 개발하는 탐색적 수업이다. 수업을 통해 예술을 향유하고 표현하는 능력을 고취시키고 감성적 인지를 함양한다.

2003295, 2003313 영상 치료 I, II (Video Therapy I, II)

예술치료의 한 분야로서 영화 및 영상 매체를 활용한 영화치료와 사진매체 등을 이용한 사진 치료의 특성을 이해하고 여러 기법을 익힘으로써 상담현장에서 영화/사진치료를 개인 및 집단에 활용할 수 있도록 한다.

2003297, 2003314 문학치료 I, II (Literary Therapy I, II)

전문적 지식의 함양 및 창의적 역량의 강화를 목표로 연구를 통해 도출된 이론과 현장에서 검증된 실재를 중심으로 문학치료 영역에서 사용되는 주요 기법과 모델, 사례들을 소개 하고자 한다.

2003371, 2003395 애니메이션 역사 I, II (Animation History I, II)

애니메이션에 대한 역사적 발달과정을 고찰하고 현대적 문화산업으로서의 애니메이션의 위치를 재고하는 수업이다.

2003374, 2003396 연구애니메이션 분석론 I, II (Research Animation Analysis I)

영상콘텐츠의 이야기구조에 배우고 이를 바탕으로 재미있는 애니메이션을 기획하기 위한 핵심전략에 대한 수업한다. 좋은 애니메이션을 만들기 위한 필요한 요소는 무엇인가에 대해 고찰해 보는 수업이라고 할 수 있다.

2003375, 2003399 스토리와 표현 I, II (Story and expression I)

애니메이션 스토리의 연구와 분석을 통해 그 구조와 양식을 이해하고, 이러한 이해를 바탕으로 스토리텔링을 구현한다.

2003376, 2003401 디지털 사운드 세미나 I, II (Digital Sound Seminar I, II)

애니메이션에 필요한 디지털 사운드 이미지를 탐구한다.

2003377, 2003402 웹 콘텐츠 기획론 I, II (Web Content Planning Theory I, II)

영상 미디어 기반의 스토리텔링 편집구조와 네러티브 연출기법에 대해 학습한 후 웹콘텐츠의 진행구조를 분석하고 기획해 보는 수업이다.

2003378, 2003379, 2003404, 2003406 애니메이션 워크숍 I~IV (Animation Workshop I~IV)

본 교과목은 애니메이션 기법의 적용 방법을 탐구한다. 학생들은 다양한 적용 사례를 파악하고 창작자의 의도에 따라 관람객들이 반응하도록 인터페이스를 설계하고 관객과 상호 소통할 수 있는 오브제를 제작하며, 그에 대한 상호 작용을 매력적인 경험으로 만드는 방법에 초점을 맞춘다.

2003380, 2003383, 2003408, 2003411 디지털 만화 워크숍 I~IV (Digital Cartoon Workshop I~IV)

본 교과목은 애니메이션 다양한 영상 매체를 사용하는 디지털 만화의 제작 방법론을 학습하고 웹상의 공급되는 만화의 형식들을 탐구한다.

2003384, 2003412 애니메이션과 법 I, II (Animation and Law I, II)

본 과목은 특허, 디자인권, 상표, 저작권 등 애니메이터의 관련된 기획 및 제작에 관련된 법적 문제를 토론하고, 엔터테인먼트산업 전반에 대한 저작권법을 연구한다.

2003388, 2003415 사진연구 I, II (Photographic Research I, II)

사진은 비디오와 영화, 애니메이션 등 영상 매체 전반에 꼭 필요한 조명, 구도, 노출, 화각 등과 같은 개념을 체계적으로 익힐 수 있는 매체이다. 학생들이 사진의 기초 이론과 사진의 전반적인 기획, 제작과정에 관한 기술과 표현방법을 익히고, 디자인과 이미지 생산양식의 체계를 연구한다.

2003387, 2003414 증강현실 I, II (Augmented Reality I, II)

본 교과는 애니메이션 콘텐츠를 위한 애니메이팅 테크닉에 대한 수업으로 홀로그램 기술을 통해 디지털 시각 요소, 소리, 기타 감각 자극을 통해 얻어지는 실제 환경의 향상된 경험을 탐구한다.

2003389, 2003417 특수영상 합성기술 I, II (Special Image Synthesis Technology I, II)

그래픽 기법으로 창조된 특수효과의 영상과 카메라로 촬영된 실사의 합성, 편집에 의한 영상물의 설계 및 구현을 공부한다. 특수 영상으로 제기하는 새로운 이미지 생산 방식, 가능성 등을 연구한다.

2003390, 2003418 음성인식/처리/합성기술 I, II (Speech Recognition/Processing/Synthetic Technology I, II)

음성을 인식하기 위한 Mechanism의 학습과 활용 기술을 다룬다. 음성을 활용한 사운드 기술의 발전에 따라 애니메이션에 소리라는 도구를 크리에이티브하게 활용할 수 있는 방법을 탐구하며 특정 컨셉에 맞는 소리를 디자인하는 과정을 경험한다.

2003391, 2003419 뉴미디어아트 I, II (New Media Art I, II)

다양한 새로운 시각 매체들의 동기, 기원, 기술 등에 대해 살펴보고, 그런 뉴미디어가 현대 사회에 미치는 사회적, 정치적, 정서적, 문화적 영향에 대해 알아본다.



2003392, 2003420 물리기반애니메이션 I, II (Physical based animation I, II)

최근 3D 애니메이션 제작에 활발히 적용되고 있는 물리 기반 애니메이션의 이론적 기초 및 구현 기술을 연구한다. 현대 사회의 콘텐츠에서 증강현실, 가상현실과 같은 실감 콘텐츠 영역은 더욱 넓어지고 그 중요성이 강조되고 있다.

2003393, 2003421 콘텐츠 자동제작 기술 I, II (Content Autocreation Technology I, II)

시각적 콘텐츠 제작을 위한 자동화 기술 및 설계 방법을 연구한다. 기존의 콘텐츠 분석법에 대해 자동화 할 수 있는 방법을 모색하여 간편하고 정확한 분석법을 확립 할 수 있는 원리를 연구한다.

2003394, 2003422 콘텐츠 프로그래밍 I, II (Content Programming I, II)

시각적 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 프로그래밍 방법과 개념을 익히고 이를 기반으로 하는 효율적이며 개선된 콘텐츠 제작 환경의 대한 방향성과 응용에 대하여 알아본다.

2003324, 2003344 3D VR/AR 특론 I, II (3D VR/AR Special Review I, II)

가상현실과 증강현실 개념과 원리를 이해하고 기존 VR/AR 사례를 분석한다. 다양한 VR/AR 콘텐츠를 경험하고 학습한다.

2003326, 2003347 VFX&3D 응용 제작 I, II (VFX&3D Application Production I, II)

이 수업에서는 3D 컴퓨터 그래픽스를 활용하여 특수 효과(special effects)를 표현하는 방법을 다룬다. 다양한 파티클, 중력, 바람 그리고 디플렉트 등의 상호관계를 이해하고 시뮬레이션 등을 다루는 방법을 배우게 된다.

2003145, 2003144 인공지능 미디어아트 워크샵 I, II (Artificial Intelligence Media Art Workshop I, II)

인공지능을 활용한 미디어아트에 관한 전반적인 지식을 습득하는 과목이다. 비디오아트, 의 대표적인 작품들을 살펴보고, 데이터 분석을 위한 기본적인 머신러닝 기법 및 관련 기초 수학에 대해 학습한다. 머신러닝 알고리즘의 기초 이론을 학습하고 실습을 통해 이를 적용하기 위한 방법을 학습한다.

2003145, 2003144 인공지능 미디어아트 테크닉 I, II (Artificial Intelligence Media Art Technique I, II)

인공지능을 활용한 미디어아트에 관한 전반적인 프로젝트를 수행하는 과목이다.

2003332, 2003351 인공지능 비주얼 스토리텔링 I, II (Artificial Intelligence Visual Storytelling I, II)

머신러닝을 활용한 인공지능의 학습을 통해 카드 뉴스, 인포그래픽 등과 같이 시각적 이미지 분석과 확장을 통해 문화적 솔루션을 도출하여 메시지나 정보를 효과적으로 전달하는 커뮤니케이션 방법을 연구한다.

2003335, 2003355 인공지능 비주얼 스토리텔링 테크닉 I, II (Artificial Intelligence Visual Storytelling Technique I, II)

머신러닝을 활용한 인공지능의 이미지 분석에 관한 전반적인 프로젝트를 수행하는 과목이다.

2003336, 2003356 디지털 이미징 워크샵 I, II (Digital Imaging Workshop I, II)

디지털 이미징이란 영상 처리 기술, 인공지능의 시각적 분야의 융합으로 컴퓨터를 이용

한 영상처리 분야와 영상을 분석하고, 인식, 이해하는 컴퓨터 비전의 융합으로 이를 활용한 예술 창작의 사례연구와 프로젝트가 수업에서 다루어진다.

2003337, 2003357 디지털 이미징 테크닉 I, II (Digital Imaging Technique I, II)

디지털 이미징을 활용한 예술창작 프로젝트를 수행하는 과목이다.

2003338, 2003358 메타버스 전시 워크샵 I, II (Metabus Exhibition Workshop I)

메타버스 전시 사례 분석을 통해 대한 연구와 다양한 활용 방법 등에 관해 습득하고, 프로젝트를 실행함으로써 콘텐츠 기획 역량을 향상시킨다. 메타버스 전시의 활용 방법과 체험식, 인터랙티브 전시 및 정보 전달 방식의 최근 동향 등 이론 및 사례연구, 프로젝트 등이 수업에서 다루어진다.

2003339, 2003360 메타버스 콘텐츠 기획 및 제작 I, II (Metabus content planning and production I, II)

본 수업에서는 현재 진행 중인 해외의 전시 사례들을 통해서 메타버스의 예술적 경향과 전시 방법론을 기획하고, 제작함으로써 메타버스적 매체미학을 중심으로한 매체 기술의 토대와 예술 형식의 관계를 이해하게 된다.

2003340, 2003363 문화예술 360VR 제작 I, II (Culture and Arts 360 VR Production I, II)

컴퓨터 코딩을 통하여 디자인툴에서 제작한 배경과 오브젝트에 인터랙션을 부여하여 VR기기를 착용하여 몰입할 수 있는 반응형 문화예술 작품을 제작한다.

2003341, 2003366 문화예술 XR 제작 I, II (Culture and Arts XR Production I, II)

R/AR/MR 기술을 활용하여 프로젝트 기반의 실무적 교육을 통해 확장현실 XR(eXtended Reality) 기반 체험형 문화예술 콘텐츠를 제작하는 프로젝트를 수행한다.

2003427, 2003434 현대이론과 통합예술언어연구 I, II (Modern Art Theory & Intergrated Art Language Research I, II)

학제간 학습과 연구에 집중하며, 특히 예술사와 학제간 기반을 강화한다.

2003035, 2003036 회화 언어 연구 및 실습 I, II (Research & Practice of Painting Language I, II)

그림 언어 연구는 처음에는 패턴 인식 및 이미지 처리 문제에 의해 동기가 부여되었지만 2차원 패턴은 셀룰러 오토마타 및 기타 병렬 컴퓨팅 모델의 연구에서도 나타난다. 형식 체계는 배열 문법과 타일링 시스템과 같은 그림 언어를 정의하게 만들어졌다.

2003428, 2003435 통합적 미술연구 및 실습 I II (Integrated Art Research & Practice I II)

학제간 방법론을 이용한 시각 실습에 관한 연구

2002977, 2002980 예술 및 과학기술 미학연구 I, II (Art & Science Technology Aesthetic Research I, II)

예술과 과학기술과의 관계, 특히 미술 속에 과학기술이 왜, 어떻게 투입되었는가의 상황을 1960년대 서구 미술(씨네티즘)을 중심으로 알아보고 오늘날 우리의 현대미술과 과학 기술의 영입 문제 및 그 필연성을 생각해 보고자 한다.

2003430, 2003436 조각 및 설치미술 언어연구 I, II (Sculpture & Installation Art Language Research I, II)

다양한 예술적 언어 형태를 훈련하고 공부하는 것.

2003432, 2003437 글로벌비전과 아시아 현대미술 I, II (Global Vision and Asian Contemporary Art I, II)

아시아 예술 시스템을 국제 시스템에 통합하고 개방형 작업 방법론으로 심도있는 이론 연구를 수행한다.

2002978, 2002981 동/서양 현대 전통 미술창작 실습 I, II (Eastern & Western, Contemporary & Traditional Art Creation Practice I, II)

동양과 서양의 현대·전통 미술을 분석하고 이를 활용한 창작활동을 한다.

2003037, 2003038 아시아의 도시 및 농촌 미학실습 I, II (Asian Urban and Rural Aesthetic Practice Study I, II)

아시아의 역사와 지금에 집중하십시오. 개인이나 연구 단체의 형태로 도시-농촌 문화 이원화의 길을 체계적으로 연구한다. 동시에 디지털 미디어와 이미지 아트 언어를 연구하고 논의합니다.

2003433, 2003438 디지털 미디어 및 영상예술언어 연구와 실습 I, II (Digital Media and Visual Arts Language Research and Practice I, II)

디지털 미디어와 영상예술에서 사용되는 언어에 대한 연구를 진행한다.

2003150, 2003149 현대이론과 프로젝트 I, II (Modern Theories and Projects I, II)

이론과 실습이 상호 지원 자료가 되는 방식에 초점을 맞추고 이론적 방법론을 사용하여 시각적 실습 작업에 개입합니다.

2002942 글로벌시각과 문화 I (Global Perspective & Culture I)

현대사회의 예술연구에 필요한 국제사회, 정치, 경제, 문화를 다루는 과정으로, 보다 거시적인 문화적 시야를 갖춘 미래의 고급 예술인재를 양성하기 위한 과정이다.

2002943 큐레이션 연구와 실습 (Curation Research & Practice)

당대 예술사회의 중요한 업무와 방식은 큐레이팅이다. 이것은 갈수록 중요해지고 독립적인 작업 방식과 기능을 더욱 갖추게 되었다. 전시뿐만이 아니라 예술에 대한 개입의 심화, 예술에 대한 연구, 정리 및 사회가치에 대한 토론이다. 현 시대의 큐레이팅이 새로운 사상의 구현과 표현이 되는 것도 창의적인 작업의 한 방법이다. 큐레이팅에 대한 연구와 실습은 본 박사과정의 핵심 수업 중 하나이다.

2002979 현대이론과 비평 I (Modern Theory and Criticism I)

예술은 현대사회에서 많은 변화와 문화적 함의를 가지고 있으며, 특히 현대 사상과 이론들은 끊임없이 당대의 예술 창작에 흡수, 적용되고 있으며, 현대 이론과 예술의 결합과 교류가 지속되고 있다. 본 과정은 관련된 이론가들의 고전을 읽고 강의하며 현대 예술에 대한 분석과 연구, 비평까지 진행한다.

2003441 글로벌현대예술과 큐레이션 I (Global Contemporary Art and Curation I)

본 과정은 실천을 중시하고, 후자는 다양한 국제적 전시와 그것의 가치를 개선, 분석, 연구하며, 《동서양 현대 예술과 큐레이팅》은 예술을 근거로 실무적인 기획전을 기획하고, 글로벌 기획전 프로젝트에 참여를 실행한다.

2003033 예술관리 I (Art management I)

예술관리는 단순히 예술을 경영하는 것이 아닌 이성적인 문화사회 및 예술정책, 세법, 관리조례, 메커니즘 건설, 시장보급, 예술금융, 예술박람회, 예술파생품, 미술관 운영, 소장, 갤러리, 경매 등 부분을 구축하는 것이다.

#### 2002957 예술비평방법론 I (Art Criticism Methodology I)

본 과정은 《현대 이론과 비평》과 관련된 과정이며, 현대 이론의 심층적 사유에 기초한 비평과 글쓰기를 통하여 예술의 발전과 혁신에 기여할 수 있는 새로운 원동력을 갖추도록 학생들을 지도한다.

#### 2002942 글로벌시각과 문화 I (Global Perspective & Culture I)

현대사회의 예술연구에 필요한 국제사회, 정치, 경제, 문화를 다루는 과정으로, 보다 거시적인 문화적 시야를 갖춘 미래의 고급 예술인재를 양성하기 위한 과정이다.

#### 2003446 현대국제예술정책연구 I (Contemporary International Art Policy Study I)

현대예술의 발전은 각 나라의 문화 정책 및 법률과 밀접한 관련이 있으며, 결정적인 역할까지 하고 있다. 따라서 본 과정은 현재의 국제 문화 정책에 대한 공부하고, 상호 보완성을 증가시키며, 유익한 정책 지도를 함으로써, 새로운 시대의 현대예술과 이의 생태 시스템을 발전시킨다.

#### 2003445 예술상업관리연구 I (Arts & Commerce Management Research I)

예술분야의 상업적 요소의 관리와 이를 통한 연구를 진행한다.

#### 2003444 예술상업관리연구 및 실습 I (Arts & Commerce Management Research & Practice I)

예술분야의 상업적 요소의 관리와 이를 통한 연구를 진행하며 이를 활용한 실습을 진행한다.

#### 2003033 예술관리 I (Art management I)

예술관리는 단순히 예술을 경영하는 것이 아닌 이성적인 문화사회 및 예술정책, 세법, 관리조례, 메커니즘 건설, 시장보급, 예술금융, 예술박람회, 예술파생품, 미술관 운영, 소장, 갤러리, 경매 등 부분을 구축하는 것이다.

#### 2003443 예술경제학연구 I (Art Economics Research I)

예술의 경제학적 측면을 조사하여 연구를 진행한다