

1. 디지털콘텐츠학과-영상콘텐츠 개발자 CDR의 목표

CDR 목표	디지털콘텐츠 중 웹 & 모바일 기반의 영상콘텐츠를 개발하기 위해 다양한 이론과 기술을 습득하고, 뉴미디어의 이해를 통해 다양한 창조적인 아이디어를 도출하여 상품화할 수 있는 디지털영상콘텐츠 개발 전문 인력을 양성한다.
CDR 대상직업군	<ul style="list-style-type: none">- 영상 콘텐츠 기획 및 제작자, 웹 & 모바일 콘텐츠 개발자- 멀티미디어 제작회사, 웹 콘텐츠 개발회사, 방송국, 광고회사, 대기업 홍보실



2. 디지털콘텐츠학과-영상콘텐츠 개발자 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<p>발전 가능성이 높은 신 성장 영역인 인터넷/모바일 콘텐츠와 방송/영상 콘텐츠는 멀티미디어적 문화요소와 정보통신 기술요소를 결합하여 만든 디지털콘텐츠임. 뉴미디어광고, 웹 & 모바일 광고 등 인터랙션과 CG, 3D 동영상, VFX, VR 등 다양한 신기술이 가미된 융합콘텐츠로서 현재 스마트콘텐츠 산업으로 진흥하여 신 성장 동력으로 삼고 있음. 국내 광고시장의 광고비용을 보면 9.7조원으로 성장세를 이어가고 있으며, 국가별 광고비 통계를 보면 아시아 국가에서는 일본, 중국에 이어 3위를 차지하고 있으며, 전세계적으로는 10위를 차지하였음.(Zenith Optimedia 출처) 또한 방송 산업의 매출액은 12조 7,524억 원으로 지속적으로 증가하고 있는 추세임.</p> <p>콘텐츠시장 향후 추이 시장규모 : 120조원 (2017년 목표) 수출규모 : 105억 달러(2017년 목표) 고용목표 : 72만 명(2017년 목표) * 2012 콘텐츠산업백서</p>
<p>수요예측</p>	<p>CG/VFX, 가상현실(Virtual Reality, VR) 3D동영상 및 다양한 컴퓨터그래픽 제작기술을 바탕으로 발전하는 디지털영상콘텐츠는 다양한 차세대 융합콘텐츠이자 스마트콘텐츠로서 성장하고 있으며, 이와 관련한 제작기술, 표현기술, 유통기술, 콘텐츠 제작관련 테크놀로지를 구현할 수 있는 인력의 수요가 지속적으로 증가하고 있다. 이외에도 콘텐츠 창의인재 육성, 미래 문화기술 연구 개발자 육성 등 콘텐츠 관련 새로운 전문 인력을 양성하는 추세이다.</p>

3. 디지털콘텐츠학과-영상콘텐츠 개발자 CDR 교육과정

학 년	학 기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3) 드로잉과 해부학(2/3)	2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3)	컴퓨터그래픽기초(2/3) 사진촬영실기 I (2/3)
	2	2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3) 모션그래픽(2/3)	2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 창의적사고법(2/3) 모션그래픽(2/3)	사진촬영실기 II (2/3) 영상산업론(2/2) 디지털영상기초(2/3)
2 학 년	1	스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3) 게임컨셉아트(2/3)	스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3)	영상미디어실기 I (2/3)
	2	스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3) 게임디자인(2/3)	스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3)	모션그래픽 II (2/3)

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	게임콘텐츠 I (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3) 영상콘텐츠 I (2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3) 웹디자인(2/3)	영상콘텐츠 I (2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3)	사운드디자인(2/3) 영상미학의이해(2/2) 고급편집(2/3) 영상산업론(2/2) 광고애니메이션기획(2/3) 라이팅 & 렌더링(2/3)
	2	게임콘텐츠 II (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3) 영상콘텐츠 II (2/3) 전공과취업 I (디지털콘텐츠)(1/1) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3)	영상콘텐츠 II (2/3) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3)	VFX워크샵 I (캡스톤디자인)(2/3)
4 학 년	1	게임콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 영상콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 전공과취업 II (디지털콘텐츠)(1/1) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	영상콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	
	2	현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 영상이펙트디자인(PBL)(2/3) 이러닝콘텐츠(PBL)(2/3) 게임그래픽실무(PBL)(2/3)	현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 영상이펙트디자인(PBL)(2/3)	

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			취업과진로(2/2) 디자인개념과원리(3/3) 글로벌경영과취업전략(3/3) 영상문화와콘텐츠(3/3) 상상력과문학(3/3) 프리젠테이션기법(2/2) 무빙이미지편집(3/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3)
	2			디자인개념과원리(3/3) 진로와미래설계(2/2) 영상문화와콘텐츠(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화콘텐츠마케팅전략의수립과정: 영상모델링제작(2/3) 컴퓨터그래픽스I(2/3)
			58/82	65/79

4. 디지털콘텐츠학과-영상콘텐츠 개발자 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영</p> <hr/> <p>관련 전공교수 면담</p> <hr/> <p>선배와의 대화</p> <hr/>	<p>졸업전시회 도우미 제도</p> <hr/> <p>취업관련 특강</p> <hr/> <p>CDR 관련 스터디 모임</p> <hr/> <p>전공 내 스터디 모임</p> <hr/> <p>창업동아리 및 공모전동아리 활동</p> <hr/>
교외	<p>인턴쉽</p> <hr/> <p>해외연수</p> <hr/> <p>공모전</p> <hr/> <p>체험 학습(캠프) 참가</p> <hr/>	<p>비공식·공식관련 CDR 모임 활동</p> <hr/> <p>산학 프로젝트 및 그룹 실습 현장</p> <hr/> <p>외부 공모전</p> <hr/>