

1. 공연영상미술학과-조명디자이너 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>시각적 만족을 추구하던 공연물과 각종행사에 대한 환경이 최근 인접예술의 접목으로 디지털 예술과 영상 그리고 각종 멀티미디어 콘텐츠에 대한 수준 있는 작품의 요구가 이어지고 있다. 그에 따라 보다 창의적이고 기술적으로 향상된 조명과 음향디자이너 역할도 함께 요구되고 있으며 조명과 음향 영역에 대한 관심과 기대에 맞게 본 전공은 체계적으로 전문화되어 있는 교육 시스템을 활용하여 조명과 음향디자이너 인력을 양성하게 된다. 또한 각자의 전공 능력 향상을 위해 필요한 인접 학문들, 예를 들어 컴퓨터, 어문학, 디자인 관련 등을 학부와 대학 내에서 다양하고 폭넓게 선택하여 교육을 받아 본인의 경쟁력을 높일 수 있게 될 것이다.</p> <p>조명분야는 무대조명, 이벤트조명, 건축조명 디자이너 양성에 초점이 맞추어지며, 음향분야는 공연과 각종 행사에 필요한 음향인력을 양성하게 되는 PA시스템설계, 설비 및 운용 등 공연과 행사의 규모와 목적에 맞게 음향장비에 대한 설계와 세팅 등 교과목을 통한 교육뿐만 아니라 실무에 능통한 전문인을 양성하는 목표를 지향한다.</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<p>조명디자이너, 무대조명감독, 무대감독, 극장조명관리직, 인테리어디자이너, 디스플레이, 설치미술, 공공디자이너, 조명관련회사, 영화제작사, 방송국, 공연기획사, CF광고회사, 이벤트회사, 일반광고회사, 테마파크, 인테리어관련 회사, 조경관련회사, 건축관련회사, 공연장기술인력, 방송국기술인력, 영화산업관련기술인력, 이벤트관련기술인력 등</p>



2. 공연영상미술학과-조명디자이너 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 국내 시지자체 소유 중 대형 공연장 200여곳 2. 문화예술공연의 증가로 인한 프리랜서 수요급증 3. 기획, 음향, 조명, 중계, 특효, 기술분야 프리랜서 소요인원 약 2000명 4. 국내 축제 1,200개에 필요한 기술 및 인적자원 20,000여명 5. 민간 이벤트회사 1000여곳
<p>수요예측</p>	<p>경제적 성장과 더불어 증가된 공연, 영상예술분야는 다원화되고 세분화되면서 이전에 비해 많은 전문성이 요구되는 직업영역으로 발전하고 있다. 통신, 인터넷 발달에 의한 디지털 문화의 대표적 기호는 비주얼과 엔터테인먼트이며, 이와 관련된 정책 및 사업은 무대조명.음향전공의 다원적 실천을 요구한다. 무대조명.음향전공은 공연과 영상분야는 물론 패션, 이벤트, 도시조경, 건축, 조명, 홍보, 광고, 디자인등과 같은 전문 분야와 밀접한 연관관계를 갖고 있다. 21세기는, 국내, 외의 예에서 볼 수 있듯이 문화예술산업, 특히 공연, 방송, 영상산업은 경제의 중요한 한 축의 역할을 할 것이라 여겨진다. 각종 축제와 공연예술 산업의 대형화, 영상 및 방송산업의 활성화, 의욕적으로 추진되는 지자체별 문화예술사업은 해당분야 및 연관분야의 전문 인력 수요증가로 이어지므로 상당히 긍정적인 발전가능성을 예측할 수 있다.</p>

3. 공연영상미술학과-조명디자이너 CDR 교육과정

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	공연예술의이해(2/2) 극장과무대미술사(2/2) 무대미술기초(2/3) 컴퓨터응용디자인(2/3)	공연예술의이해(2/2)	영어1(2/2) 상명CareerStart(1/2) 교양과인성(공연영상미술)(1/1)
	2	무대의상사(2/3) 대본분석과표현(2/3) 드로잉(2/3) 공간과드래프팅(2/3) 재료와기법(2/3)		교양과인성(공연영상미술)(1/1)
2 학 년	1	염색과소재연구(2/3) 조명디자인(2/3) 공간연출(2/3) 캐릭터디자인연구(2/3) 무대의상디자인(2/3) 음향디자인(2/3) 무대기술과제작(2/3)	조명디자인(2/3) 음향디자인(2/3)	
	2	퍼포먼스와의상(2/3) 공연과조명(2/3) 무대디자인(2/3) 비주얼스토리텔링(2/3) 방송무대디자인(2/3) 소품과장신구(2/3) 공연제작워크숍(2/3)	공연과조명(2/3) 공연제작워크숍(2/3)	

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	무용과유지컬의상(2/3) 환경과이벤트조명(2/3) 테마무대디자인(2/3) 미술과공간(2/3) 프러덕션디자인(2/3) 무대의상제작실습(2/3) 조명콘트롤시스템(2/3)	환경과이벤트조명(2/3) 조명콘트롤시스템(2/3)	
	2	방송영화의상(2/3) 빛과오브제(캡스톤디자인)(2/3) 세노그라피(2/3) 미술과인문학(2/3) 영화미술연구(2/3) 공연의상제작프로젝트(캡스톤디자 전공과취업 I (공연영상)(1/1)	빛과오브제(캡스톤디자인)(2/3)	
4 학 년	1	무대미술팀프로젝트A(캡스톤디자 무대미술팀프로젝트B(2/3) 무대미술팀프로젝트C(캡스톤디자 무대미술팀프로젝트D(캡스톤디자 무대미술팀프로젝트E(캡스톤디자 졸업전시기획(1/2) 전공과취업 II (공연영상)(1/1) 인턴십 I (2/2)	무대미술팀프로젝트B(2/3) 졸업전시기획(1/2)	
	2	졸업작품연구(2/3) 의상캐드(2/3) 인턴십 II (2/2)		

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			
	2			
			19/28	5/6

4. 공연영상미술학과-조명디자이너 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>[전공과취업]교과목을 활용한 평생지도교수와의 상담</u>	<u>졸업한 선배와의 대화</u> <u>학과 내 스터디 모임</u>
교외	<u>인턴십</u>	<u>현장실습</u>