

## 메타버스 융합콘텐츠 전공

### Major of Metaverse Convergent Contents

#### 교육 목표

1. 메타버스 플랫폼과 디지털융합콘텐츠에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고 [지]
2. 인간 중심의 가치를 달성하는 융합콘텐츠를 통해 사회에 이바지할 수 있는 자질을 겸비하고 [덕]
3. 인문학적인 창의성과 감수성을 바탕으로 다양한 디지털 플랫폼과 기술을 다룰 수 있고, 다양한 산업, 학문 분야에 대해 열린 마음으로 수용하고 소통하며 융합할 수 있는 융합콘텐츠 기획 전문 인재를 양성한다. [술]

#### 전공 소개

기술적 진보와 함께 사회, 문화적 환경의 급격한 변화를 맞고 있는 시대 속에서 인간적 가치를 중심으로 하는 다양한 디지털콘텐츠와 서비스에 대한 수요가 크게 늘어나고 있다.

이러한 수요를 반영하기 위한 산업의 영역에서 다양한 분야들 간의 융합이 가속화되면서 그 동안 분절되어 있던 다양한 학문 및 전문 분야 간의 융합을 통한 새로운 가치 창출이 요구되고 있다.

본 전공은 다양한 문화콘텐츠 산업 영역에 첨단 디지털기술과 인문학적 창의력, 감수성, 스토리텔링이 녹아 있는, 인문학적 콘텐츠의 강점을 가지는 융합콘텐츠 기획, 제작 전문 인재를 육성하는 데 그 주안점을 두고 있다. 특히 차세대 인터넷으로 주목되는 메타버스 관련 산업으로 바로 연결될 수 있는 인문학 응용 분야를 개척 하며 실무에서 요구되는 역량을 함께 길러낼 수 있는 교육에 중요한 방향성을 두고 있다. 이를 위해 빠르게 변화하는 산업의 요구사항을 교육에 적극적으로 접목하고, 소통능력을 강화하기 위해 문제해결 기반의 산학 프로젝트 수업을 확대한다. 이러한 경험을 통해 학생들은 다양한 산업의 분야와 역할을 이해하고, 새로운 기술과 융합에 대해 수용적인 태도를 가지며 원활한 소통능력을 가질 수 있게 된다.

본 전공에서는 융합콘텐츠의 산업 분야로는 뉴미디어 콘텐츠와 서비스, 뉴미디어 아트와 전시, 게임, K-웹 콘텐츠, K-엔터테인먼트 등을 다룬다. 그리고 융합콘텐츠의 플랫폼과 기술적인 이해의 영역으로 웹, 모바일, 실감미디어, 인터랙티브 뉴미디어 등을 다룬다. 본 전공의 학생들은 전공에서 다루는 산업 분야에서 플랫폼과 ICT 기술을 이해하는 서비스 기획자, 콘텐츠 기획자, 작가, 프로젝트 기획자, 프로젝트 매니저 등 다양한 디지털융합콘텐츠 진로 분야로 진출이 가능하다.

#### 교과과정

학년	학수번호	이수구분	교과목명	학점	시간	과목구분	비고
1	1 MC02022	전필 복필 부필	미디어,콘텐츠,기술융합의이해 Intro to Media, Content and Technology	3	3	이론	
1	MC02026	전필 복필 부필	글로벌언어와문화 Global Language and Culture	3	3	이론 실습	
1	MC02023	전선	AI와창의적콘텐츠 Generative AI and Creative Contents	3	3	실습	•디자인씽킹
1	MC02024	전선	디지털디자인기초 Digital Design Basics	3	3	실습	
1	MC02025	전선	메타버스융합콘텐츠전공진로탐색세미나 Metaverse Convergent Contents Career Exploration Seminar	1	1	이론 실습	•전공탐색/진로탐색 •졸업인증
2	MC02027	전선	문화콘텐츠기획 Cultural Contents Planning	3	3	이론 실습	

학년	학기	학번	이수구분	교과목명	학점	시간	과목구분	비고
1	2	MC02028	전선	메타버스콘텐츠프로덕션 Metaverse Contents Production	3	3	실습	
2	MC02029	전선		창의적캐릭터디자인 Creative Character Design	3	3	실습	
2	MC02030	전선		3D공간구현 3D Spatial Implementation	3	3	실습	
2	1	MC02031	전선	비주얼스토리텔링 Visual Storytelling	3	3	실습	
1	MC02032	전선		인공지능콘텐츠와스토리텔링 AI Contents and Storytelling	3	3	실습	
1	MC02033	전선		게임콘텐츠기획 Game Contents Planning	3	3	이론 실습	
1	MC02034	전선		3D그래픽제작기초 Introduction to 3D Graphics Production	3	3	실습	
1	MC02035	전선		데이터분석과글쓰기 Data Analysis & Writing	3	3	실습	
2	MC02036	전선		영상콘텐츠디자인 Video Contents Design	3	3	실습	
2	MC02037	전선		웹툰창작 Web Toon Creation	3	3	실습	
2	MC02039	전선		기능성게임디자인 Serious Game Design	3	3	실습	
2	MC02040	전선		인간과인공지능상호작용 Human-AI Interaction	3	3	이론	
2	MC02046	전선		인터랙티브영상제작 Interactive Video Production	3	3	실습	
3	1	MC02038	전선	사운드비쥬얼라이제이션과공연예술 Sound Visualization and Performance Arts	3	3	실습	▪현장중심
1	MC02041	전선		인터랙션테크놀러지 Interaction Technology	3	3	실습	
1	MC02043	전선		GUI와인터랙션 GUI and Interaction	3	3	실습	
1	MC02044	전선		미디어아트기획과제작 Media Art Planning Production	3	3	실습	
1	MC02045	전선		사용자경험디자인의이해 Understanding User Experience Design	3	3	실습	
1	MC02047	전선		인공지능과데이터기반서비스기획 AI and Data-driven Service Planning	3	3	실습	▪디자인씽킹
2	MC02042	전선		디지털퍼포먼스마케팅 Digital Performance Marketing	3	3	실습	
2	MC02048	전선		모바일스튜디오 Mobile Studio	3	3	실습	▪산학연계
2	MC02049	전선		실감미디어스튜디오 Immersive Media Studio	3	3	실습	▪산학연계
2	MC02050	전선		메타버스VR스튜디오 Metaverse VR Studio	3	3	실습	▪산학연계

학년	학기	학수번호	이수구분	교과목명	학점	시간	과목구분	비고
3	2	MC02051	전선	메타버스비즈니스 Metaverse Business	3	3	실습	▪ 현장중심
4	1	MC02052	전필 복필	글로벌커리어설계와커뮤니케이션역량 Global Career Planning and Communication Skill	2	2	실습	
1	MC02054	전필		창의적캡스톤프로젝트1 Creative Capstone Project 1	3	3	실습	▪ 캡스톤디자인
1	MC02053	전선		제안서작성의실제 Practical Proposal Writing	3	3	실습	▪ 산학연계 ▪ 현장중심
2	MC02055	전필		창의적캡스톤프로젝트2 Creative Capstone Project 2	3	3	실습	▪ 캡스톤디자인
2	MC02056	전선		사회이슈와영상스토리텔링 Social Issues and Video Storytelling	3	3	실습	▪ 디자인씽킹 ▪ 사회혁신
2	MC02057	전선		한류콘텐츠비지니스전략 K-Content Business Strategy	3	3	실습	
<b>총 105학점 (전필 14학점, 전선 91학점) / (복필 8학점, 부필 6학점)</b>								

### 1학년 교과내용

#### MC02022 전필 미디어, 콘텐츠, 기술융합의 이해

메타버스융합콘텐츠를 전공하는 모든 학생들을 위한 개론 수업으로 디지털 미디어, 콘텐츠, 기술의 융합이 사회와 산업에 미치는 영향을 배우고, 본 전공 과정에서 공부하고 진출할 수 있는 분야에 대한 전반적인 이해를 돋는다. 융합 콘텐츠 종류, 활용 가능한 최신기술, 관련 산업과 문화 전반을 폭넓게 다루고 이해하게 된다.

#### MC02026 전필 글로벌언어와문화

인문 지식과 유럽문화에 대한 기본 정보를 전달하고 글로벌 마인드를 심어 주기 위해 콘텐츠의 보고(寶庫)라고 할 수 있는 독일과 프랑스의 문화를 경험하는 기회를 제공함으로써 창의적인 문화콘텐츠를 기획하고 생산하는 전공 능력의 바탕을 마련한다. 이를 위해 프랑스와 독일의 역사, 문화, 예술, 언어에 대한 핵심 지식과 정보를 습득하며 관련 있는 문화콘텐츠 양상을 살펴본다.

#### MC02023 전선 AI와 창의적콘텐츠

인공지능 기술의 발전은 영상 콘텐츠의 생산과 소비 속도를 크게 가속화하고 있다. 본 과목에서는 인공지능 기술을 활용해 창의적인 영상 콘텐츠를 기획하고 제작하는 방법을 학습한다. 수강생들은 영상 콘텐츠 제작에 필요한 기술과 지식을 습득하고, 이를 바탕으로 실질적인 프로젝트를 수행하여 인공지능을 적용한 콘텐츠 제작 역량을 기른다.

#### MC02024 전선 디지털디자인기초

디지털디자인을 위한 아이디어 시각화, 화면 구성원리, 타이포그래피 활용, 디지털툴과 시각화 방법론 등을 학습한다. 디지털플랫폼에서 다양하게 활용 가능한 디자인에 대한 기초실습을 통해 효과적이고 효율적인 시각 커뮤니케이션 역량을 기른다.

#### MC02025 전선 메타버스융합콘텐츠전공진로탐색세미나

메타버스융합콘텐츠 전공을 살펴보고 진로를 탐색하기 위한 다양한 전문가 특강, 외부 견학 및 전공 이해 활동을 수행한다.

#### MC02027 전선 문화콘텐츠기획

오늘날 문화콘텐츠는 교육, 엔터테인먼트, 서비스 기획 등에서 중요하게 활용되고 있다. 본 과목에서는 문화콘텐츠를 이용하여 사용자 중심의 서비스를 기획하는데 필요한 지식과 기술을 습득한다. 이러한 과정을 통해 디지털 융합콘텐츠의 관리, 마케팅, 서비스 비지니스 등에 대한 이해를 높이고 향후 다양한 장르의 콘텐츠 기획 및 관리자가 되기 위한 기본 역량을 함양한다.

#### MC02028 전선 메타버스콘텐츠프로덕션

3D 콘텐츠 제작 툴을 활용하여 가상인간을 중심으로 메타버스 콘텐츠를 제작한다. 수강생들은 3D 모델링, 애니메이션, 영상 편집 등 메타버스 콘텐츠 제작 기법을 학습한다. 가상 캐릭터의 움직임과 카메라 연출을 통해 미디어 콘텐츠를 기획하고 제작하는 실습을 중점적으로 다룬다.

#### MC02029 전선 창의적캐릭터디자인

캐릭터는 다양한 형태의 미디어, 콘텐츠, 기술 등과 결합되어 부가가치를 창출하는 산업으로 주목받고 있다. 수강생들은 창의적인 캐릭터 스토리텔링 설계, 외형디자인, 응용 표현을 포함하는 캐릭터 사용설명서인 캐릭터 모델시트 제작을 실습한다. 이러한 과정을 통해 사람들에게 사랑 받을 수 있는 캐릭터의 조건을 이해하고, 이를 시각화하는 역량을 기르며, 목적에 맞는 다양한 캐릭터 응용까지 가능하게 된다.

#### MC02030 전선 3D공간구현

실감미디어 기반의 콘텐츠 제작과 응용을 위한 기초적인 과정으로 3차원 가상 공간을 구현할 수 있는 프로젝트 중심의 실습을 한다. 학생들은 다양한 컨셉의 공간을 기획하고, 강력한 3차원 그래픽 구현이 가능한 게임 엔진 속 오브젝트들을 활용하여 새로운 3차원 공간 구축 역량을 함양한다.

### 2학년 교과내용

#### MC02031 전선 비주얼스토리텔링

시간의 흐름에 따라 변화하는 화면이나 공간을 연출해야 하는 다양한 융합콘텐츠 기획을 위한 화면 연출 기법을 전통적인 영화/영상 연출 이론을 기반으로 학습한다. 그리고 다양한 플랫폼에 적용할 수 있는 스토리보딩 방법을 학습한 후, 짧은 스토리를 효과적으로 시각하기 위한 화면 연출과 스토리보딩, 애니메틱 실습을 하여 화면 연출이 필요한 콘텐츠의 프리프로덕션 과정을 경험한다.

#### MC02032 전선 인공지능콘텐츠와스토리텔링

수강생들은 서사 원리와 스토리텔링 기법의 기본을 학습하고, AI 기술을 활용하여 창의적인 서사를 구성하는 방법을 익힌다. 소설, 단편 이야기 등 다양한 결과물을 작성하며, 이를 공연, 전시, 웹콘텐츠, 게임 등 다양한 문화콘텐츠 장르에 접목할 수 있는 능력을 기른다. 최신 기술과 전통적 글쓰기 기법을 융합한 새로운 스토리텔링 방식을 실험하고 창의적으로 응용하는 역량을 발전시킨다.

#### MC02033 전선 게임콘텐츠기획

디지털 게임은 현대인들의 여가생활에 많은 부분을 차지하는 주요한 산업으로 자리 잡았다. 수강생들은 게임의 개념과 원리 등 게임관련 주요 이론을 이해하고, 게임 스토리텔링, 게임 디자인 핵심 요소, 인터랙션과 기술 특성 등을 학습한 후, 게임콘텐츠 기획서 작성 실습을 통해 게임 기획의 기초 역량을 기른다.

#### MC02034 전선 3D그래픽제작기초

VR, AR, MR 등의 3D융합콘텐츠 제작을 위한 3D그래픽 툴 활용법과 모델링 기초를 학습한다. 간단한 사물부터 귀여운 캐릭터까지 조형적, 기술적인 모델링 구현 역량을 함양한다. 그리고 게임엔진과 연동하는 기초적인 방법까지 학습하며 3D 그래픽을 다양한 인터랙티브 콘텐츠 제작 환경으로 연동하는 역량도 함양한다.

### MC02035 전선 데이터분석과글쓰기

수강생들은 다양한 통계 기법을 활용하여 사용자 데이터를 수집, 분석, 처리하는 방법을 학습한다. 분석 과정에서 사회과학적 도구와 기술을 사용해 인사이트를 도출하며, 도출된 결과를 바탕으로 논리적이고 설득력 있는 글쓰기를 수행한다.

### MC02036 전선 영상콘텐츠디자인

영상콘텐츠가 주요한 커뮤니케이션 수단으로 활용되고 있는 시대에 효과적으로 영상을 편집하고, 모션그래픽을 구현할 수 있는 매력적인 영상콘텐츠 제작방법을 학습한다. 이를 위해 영상 제작 툴과 효과적인 활용기법을 학습하고, 사람들의 심리를 자극하고, 정보를 효과적으로 전달할 수 있는 영상편집 기법, 전환기법, 속도 조절, 조형적인 유의사항 등을 학습한다.

### MC02037 전선 웹툰창작

웹콘텐츠 시장의 확장과 함께 원천 IP로 발전 가능한 웹툰 창작 역량을 기른다. 학생들은 웹툰 시나리오 분석, 스토리라인 구성, 캐릭터 디자인, 장면 구성 및 연출법을 학습한 후, 웹툰 창작 실습 프로젝트를 수행한다. 또한, 생성형 AI를 활용하여 웹툰의 비주얼 요소를 완성된 형태로 제작하거나 보조하는 방법을 배우고, 창작과 최신 기술을 융합하여 더욱 완성도 높은 웹툰을 제작하는 경험을 한다.

### MC02039 전선 기능성게임디자인

게임 산업은 단순한 놀이를 넘어 훈련, 교육, 치료, 인식 개선 등 다양한 영역으로 확장되며, 기능성 게임으로 발전하고 있다. 이 수업에서는 기능성 게임 이론과 사례 분석을 통해 다양한 활용 형태와 범위를 이해하고, 수요에 맞는 기능성 게임을 기획하고 프로토타이핑하는 방법을 학습한다. 사회적, 문화적, 교육적 이슈를 분석하여 이를 해결할 수 있는 기능성 게임을 기획하고, 스토리텔링, 기획서 작성, 프로토타이핑 및 테스트를 포함한 프로젝트를 수행한다.

### MC02040 전선 인간과인공지능상호작용

인간과 인공지능 간의 상호작용에 대한 기본 개념을 이해하고, 인공지능이 인간에게 효과적으로 도움이 되기 위한 필수 요소와 요건을 학습한다. 다양한 인공지능 기술이 인간의 편리함을 위해 접목된 사례를 분석하며, HCI, 심리학, 커뮤니케이션 등 관련 이론을 통해 인간과 인공지능의 의미 있는 소통 방식을 모색한다. 수강생들은 인공지능 어플리케이션의 기획과 사용자 경험을 분석하는 역량을 기른다.

### MC02046 전선 인터랙티브영상제작

높은 수준의 그래픽 품질, 현실적인 물리 시뮬레이션, 실시간 웹더링의 강력한 강점을 가지고 있는 상용 게임 엔진은 다양한 콘텐츠 구현 영역으로 그 활용이 확대 되고 있다. 수강생들은 게임엔진의 사용법과 고품질의 현실감 있는 그래픽과 인터랙션 구현 방법을 학습하여 이를 기반으로 실시간 인터랙티브 영상 콘텐츠 제작 프로젝트를 수행하며 관련 역량을 함양한다.

## 3학년 교과내용

### MC02038 전선 사운드비쥬얼라이제이션과공연예술

공연예술은 미술, 음악, 전시, 스토리 등이 결합된 종합예술 분야로, 최근 인공지능, XR, 홀로그램, 프로젝션 매핑 등 다양한 ICT 기술들이 접목되어 새로운 공연 경험을 제공하고 있다. 수강생들은 다양한 기술과 융복합된 공연예술 사례를 탐구하고, K-pop 공연 이해와 음악 감성을 바탕으로 3D 디자인 소프트웨어와 영상 편집 툴을 활용해 공연 영상 콘텐츠를 실습하고 미래 지향적인 공연 제작 역량을 기른다.

#### **MC02041 전선 인터랙션테크놀러지**

최근 게임 엔진의 눈부신 발전으로 사용방법은 더 단순화되면서 더 강력한 생산성을 가지게 되었다. 그리고 더 이상 그 주된 사용자가 프로그래머에 한정되지 않고, 기획 및 디자인 영역으로 확대되었다. 수강생들은 게임엔진을 중심으로 게임뿐만 아니라 AR/VR 콘텐츠, 시뮬레이션이나 교육 콘텐츠 등의 인터랙션 원리와 기술 구현방법을 학습한다. 그리고 이를 기반으로 소규모 인터랙티브 콘텐츠를 제작하고 응용할 수 있는 역량을 함양한다.

#### **MC02043 전선 GUI와인터랙션**

GUI 디자인 시스템의 기본 원리를 이해하고, 기존의 GUI 디자인을 분석하며 색상 컨셉, 그리드 시스템, 타이포그래피 등 핵심 디자인 요소들을 다룬다. 수강생들은 웹 기반의 UI/UX 디자인 툴을 활용한 실습을 통해 UI 요소를 구성하고, 웹 및 앱 프로토타입을 제작하는 방법을 익힌다. 이를 통해 효과적인 인터랙션 디자인을 설계하고 구현하는 능력을 기른다.

#### **MC02044 전선 미디어아트기회과제작**

과거 문화예술 영역에서 주로 사용되던 미디어아트는 오늘날 XR, 홀로그램, 인터랙티브 프로젝션 매핑, IoT 등 다양한 ICT 기술의 발전과 함께 교육, 정보 제공 등 여러 분야로 확장되고 있다. 수강생들은 이러한 최신 기술을 융합한 몰입형 아트, 전시 및 체험 콘텐츠의 기획과 제작을 학습한다. 기획서 작성, 스토리텔링, 공간 설계, 스토리보드와 서비스 시나리오 작성법을 실습하며, 고품질 그래픽 및 인터랙션 구현 기초 기술을 배워 체험 콘텐츠 프로젝트를 수행한다.

#### **MC02045 전선 사용자경험디자인의이해**

오늘날 사용자 경험은 제품과 서비스의 성공을 좌우하는 중요한 요소이다. 이 과목에서는 메타버스를 비롯한 디지털 플랫폼의 사용자 경험 디자인에 필요한 이론과 실무를 다룬다. 사용자 설문조사, 인터뷰, 실험 방법론, 최신 유저 리서치 기법을 학습하고, 다양한 디지털 플랫폼에 최적화된 사용자 경험을 설계하는 방법을 익힌다. 또한, 프로토타이핑 소프트웨어를 활용한 실습을 통해 인터페이스와 사용자 흐름을 설계하는 기초 역량을 기른다.

#### **MC02047 전선 인공지능과데이터기반서비스기획**

데이터를 기반으로 한 서비스 기획에 필요한 이론과 기술을 학습한다. 인공지능과 데이터를 활용하여 서비스의 성과를 측정하고 사용자 경험을 향상시키는 방법을 다룬다. 데이터 활용에 필요한 지표 학습, 실험 설계, 데이터 분석 과정을 통해 사용자 경험을 향상시키는 능력을 기르고 궁극적으로 서비스의 성장에 기여할 수 있는 역량을 기른다.

#### **MC02042 전선 디지털퍼포먼스마케팅**

디지털 퍼포먼스 마케팅의 기본 원리와 전략을 학습한다. 수강생들은 데이터 기반의 광고 최적화, 사용자 유입 경로 분석, A/B 테스트, 리타겟팅 등의 기법을 통해 캠페인 성과를 측정하고 개선하는 방법을 배운다. 다양한 디지털 마케팅 실무 전략을 적용해 성과를 높이는 마케팅 솔루션을 설계하고 실행할 수 있는 능력을 기른다.

#### **MC02048 전선 모바일스튜디오**

빠르게 진화하는 디지털 환경 속에서 웹/모바일 애플리케이션은 점점 더 고도화되며 사용자에게 만족감과 편의를 제공하고 있다. 수강생들은 스마트 애플리케이션과 게임의 의미, 중요성 및 다양한 산업에 미치는 영향을 분석한다. 최신 기술과 융합된 사례와 플랫폼별 기능을 학습하며, 사용자 경험, 데이터 통합, 확장성을 고려한 스마트 애플리케이션과 게임 기획 및 디자인을 실습한다. 이를 통해 프로토타이핑 설계를 수행하며 기획 역량을 기른다.

#### MC02049 전선 실감미디어스튜디오

이 과목에서는 실감미디어 기술이 효과적으로 접목될 수 있는 콘텐츠 및 서비스 제작 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 전공 수업에서 학습한 게임, 공연, 전시, 체험 등 다양한 산업과 연계된 실감미디어 콘텐츠를 기획하고, AR/VR/XR 기술을 활용하여 전시 및 체험 콘텐츠를 제작하는 방법을 배운다. 이를 통해 실감미디어 기술의 효과적인 활용 방안을 다양한 산업영역으로 확장할 수 있는 역량을 기른다.

#### MC02050 전선 메타버스VR스튜디오

메타버스가 가지는 특성을 기반으로 효과적인 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 다양한 전공 수업을 통해 학습한 게임, 공연, 전시, 체험 등 다양한 산업영역과 연계된 메타버스콘텐츠와 서비스에 대한 아이디어를 도출하고 기획안과 프로토타입 형태의 설계 및 개발을 하며 메타버스 플랫폼의 효과적인 활용 방안을 다양한 산업영역으로 확장할 수 있는 역량을 기른다.

#### MC02051 전선 메타버스비즈니스

최근 베추얼 휴먼의 활용이 고도화되면서 공연, 전시, 광고/홍보, 웹드라마 등 다양한 콘텐츠 영역으로 확대되고 있으며, 메타버스의 발전과 함께 그 활동 범위도 계속 확장될 것으로 예상된다. 특히, 인공지능 기술의 발전으로 커뮤니케이션 완성도가 높아지면서 기대치가 더욱 증가하고 있다. 수강생들은 베추얼 휴먼 관련 개념, 기술, 제작, 사회적·심리적 영향, 비즈니스 측면을 학습하며, 시장 조사 및 비즈니스 모델 개발을 포함한 관련 콘텐츠 서비스 기획을 실습한다.

### 4학년 교과내용

#### MC02052 전필 글로벌커리어설계와커뮤니케이션역량

수강생들은 글로벌 커뮤니케이션 역량을 바탕으로 융합콘텐츠 기획, 비즈니스 전략을 제안하고, 취업 프리젠테이션 능력을 기른다.

#### MC02054 전필 창의적캡스톤프로젝트1

1년 동안 진행되는 창의적인 캡스톤 프로젝트의 첫번째 학기로, 그 동안 수강하고 학습, 경험했던 다양한 기술과 콘텐츠 분야를 사용자 경험에 기반하여 프로젝트를 기획 및 설계를 한다.

#### MC02053 전선 제안서작성의실제

사업신청 또는 프로젝트 제안서, 프로젝트 계획서 등 실무에서 기획자들에게 요구되는 문서작성 및 발표자료 제작 역량을 기른다. 제안서 작성 프로세스의 이해, 제안서 구조 및 형식 이해, 대상자와 목표 설정, 문제 정의와 해결책 제시, 예산 계획, 제안서 편집 방법, 일정 관리법 등을 학습한 후, 온라인으로 실제 공고 되었거나 공고 진행 중인 제안사업을 중심으로 산업체, 비영리단체, 정부, 학술단체 등에 제출 가능한 결과물을 제작하는 경험을 한다.

#### MC02055 전필 창의적캡스톤프로젝트2

1년 동안 진행되는 창의적인 캡스톤 프로젝트의 마지막 학기로, 전 학기에 기획 설계한 융합 콘텐츠 프로젝트를 창의적으로 구현을 한다.

#### MC02056 전선 사회이슈와영상스토리텔링

이 과목에서는 현대 사회의 다양한 이슈들을 이해하고 사회혁신이 필요한 다양한 환경을 탐색한다. 그리고 이를 일반 대중들에게 설득력을 가질 수 있는 글쓰기를 하고 이미지와 영상으로 스토리텔링을 효과적으로 할 수 있는 방법을 학습한다. 최종적으로 학생들은 사회 이슈 기반의 대중들의 인식개선을 위한 영상 프로젝트를 수행하고 온라인 플랫폼을 통한 공유 및 확산을 통해 사회에 긍정적인 영향력을 미칠 수 있도록 한다.

**MC02057 전선 한류콘텐츠비즈니스전략**

이 과목에서는 K-pop, K-드라마, 영화, 패션, 뷰티, 디지털 콘텐츠 등 다양한 한국 콘텐츠를 분석하여 한류의 문화적, 사회적, 경제적, 정치적 영향을 연구한다. 글로벌 대중 문화 형성에서 한류의 역할을 다양한 사례를 통해 고찰하고, 업계 전문가의 초청 강연과 비판적 토론을 통해 한류의 국제적 성공 전략을 탐구한다. 한류가 글로벌 문화에 미치는 영향을 종합적으로 분석하고, 글로벌 대중 문화를 실질적으로 이해할 수 있도록 한다.