

가. 학과(전공) 소개

(1)학과 역사

연극영화과는 글로벌 문화예술 콘텐츠 시대에 산업을 이끌어갈 창의적 인재를 양성하고, 시대의 변화에 유연하게 대처하며 성장할 수 있는 연극영화예술 창작자를 양성하고자 한다. 2006년 설립된 방송연예학과와 1992년 설립된 국어국문학과가 통합하여 공연영상콘텐츠학과를 설립하였고 교육의 깊이와 전문성 강화를 위해 2024년 <연극영화과>로 새롭게 발돋움 하였다. 학생들의 요구와 특성을 적극적으로 반영하여 다양한 이론과 실습 교육을 시행하고 있다.

(2)교육 목표

연극영화과의 인재상은 문화예술 콘텐츠 시대의 창의적인 글로벌 문화 콘텐츠 창작자이다. 인성교육 및 기초이론 확립과 체계적인 실습을 통해 창작자로서의 역량을 높이고 빠르게 변하는 시대에 유연하게 대처하고 발전에 기여할 수 있는 영화영상, 공연예술 전문인을 양성한다.

(3) 주요 영역 (세부 전공 및 교과목 등)

- 1) 세부 전공 : 연기(연극, 뮤지컬), 영화영상(연출, 촬영, 시나리오)으로 나뉜다.
- 2) 교과목 : 연극개론, 기초연기, 창조적움직임, 연기실습 I II, 가창 I II, 움직임 I II, 희곡 읽기, 희곡분석, 연극사, 공연워크샵, 교육연극제작, 무대연출실습, 연극장면연기 I II, 무대연기와영상연기 I II, 영상매체연기 I II, 스타일연기, 공연앙트로프레너쉽, 뮤지컬장면연기, 인턴쉽 I II, 영화개론, 상상력개발, 영상콘텐츠실습, 스토리텔링의 이해, 극작법 I II, 극작심화, 영상연출, 촬영조명 I II, 영상편집 I II, 영상워크샵 I II, 영화사 I II, 영화감독론과주제론, 다큐멘터리제작, 영상앙트로프레너쉽, 뉴미디어콘텐츠 등.

(4) 연구 분야

공연과 영화영상분야를 중요한 커뮤니케이션 요소로 인식하여 매체들이 가지고 있는 특성을 비교, 연구하며 각 매체가 가지고 있는 일반적인 성격과 기능을 이해함과 동시에 예술적, 미학적 측면을 폭넓게 인식시키며 활용하고자 한다.

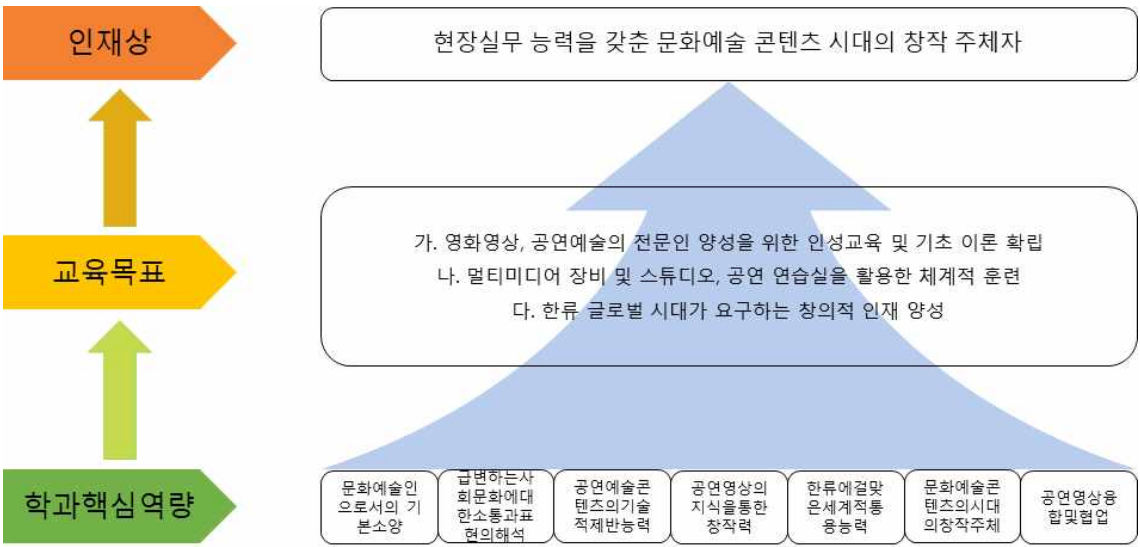
(5)졸업 후 진로

영화배우, 연극 및 뮤지컬 배우, 개그맨, MC, 쇼호스트, 성우, 가수, 모델 등.

영화 감독, 무대 감독, 다큐멘터리 감독, PD, 작가(시나리오, 희곡), 제작시스템, 공연/영상 기획자, 촬영감독, 편집 전문가, 1인 크리에이터 등.

문화예술사, 공연 및 영상 예술 강사 등

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문적 트렌드 변화	현장에서 적용 가능한 기술과 경험 및 협업 가능한 인성을 요구
재학생 교수방법 변화	현장 실습 증대와 (인턴십, 교육연극, 촬영과 연기 등) 협업 능력 증대 (작품 창작 중심의 수업)
재학생 의견	졸업 후 현장 배출을 위해 사전 포트폴리오를 만들고 경험을 쌓을 수 있는 다양한 커리큘럼 구축
졸업생 의견	-공연과 영화에 대한 세부적인 기술적 교육 제도 필요 -4학년 때 외부 극단 및 영화제작사와의 협업을 통한 현장 실습 경험
학부모 의견	정규직 취업
관련기관(기업) 요구	협업 능력 증대 (인성 중시)
기타	학문적 트렌드 변화

3

다. 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량(교육목표의 수는 학과에 따라 변경가능)

가. 학과 인재상 : 현장실무능력을 갖춘 문화예술콘텐츠 시대의 창작 주체자

나. 학과 교육목표 및 실천방안

(1) 학과 교육목표

- (가) 영화영상, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성교육 및 기초이론 확립.
- (나) 멀티미디어 장비 및 스튜디오, 공연연습실을 활용한 체계적 훈련.
- (다) 한류 글로벌 시대가 요구하는 인재 양성.

(2) 학과 교육목표 실천방안

- (가) 전문 영화영상, 공연예술인 육성을 위한 인성교육.
- (나) 영화, 영상콘텐츠, 연극과 뮤지컬에 관한 실습 위주의 체계적 훈련.
- (다) 멀티미디어 장비 및 스튜디오, 공연실습실을 활용한 제작 실습 및 현장 체험.

다. 학과(전공) 핵심역량

(1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척 도전	협업	특화1	특화2
학과	문화 예술 으로서 의 기본 소양	급 변 하 는 사회, 문화에 대한 소 통 표현 의 해석	공연 예술 콘 텐츠의 기술적 제반능 력	공연 영상의 지식 통 한 창작 능력	한류에 걸맞은 세계적 통용능 력	문화 예술 콘 텐츠의 창작 주 체	공연 영상 융 합 및 협 업	멀티엔 터테이 너의 현 장 실무 능력	퍼포 먼스를 통한 다 중매체 에서의 표현능 력

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
현장 실무 능력을 갖춘 문화 예술 콘텐츠 시대의 창작 주체 자	영화영상, 공연예술 의 전문인 양성을 위 한 인성교 육 및 기 초이론 확 립.	협업	공연영상 융합 및 협업	타 전공 및 기관과 협업을 통해 다양한 융복합 문화예술콘텐츠를 창작
		의사소통	급변하는 사회, 문화에 대한 소통과 표현의 해석	빠르게 변화하는 시대에 맞는 문화콘텐 츠 간의 융합능력을 배양
		지식 융복 합	공연영상의 지식을 통한 창작력	기술적인 지식과 더불어 퍼포먼스적인 움직임을 습득하고 창작하여 공개발표
	한류 글로 벌 시대가 요구하는 인재를 혼 련.	글로벌	한류에 걸맞은 세계적 통용능력	글로벌 시대와 한류에 맞는 여러 가지 제반 기술과 커뮤니케이션을 배양
		개척도전	문화예술콘텐츠 시대의 창작주체	다양한 문화산업간의 융합 콘텐츠를 발 굴할 수 있는 개척정신의 창작 주체자 양성
		인성	문화예술인으로서의 기본소양	공연과 영화영상예술에 대한 인성교육 및 문화예술인의 지적, 예술적 세계관 배양
	영화 영상 콘텐 츠, 공연 예술 및 대중문화 이론, 기 초 확립.	문제해결	공연예술콘텐츠의 기술적 제반능력	문화예술콘텐츠에 필요한 융합테크놀로 지, 3D 등을 실습
		특화역량1	멀티엔터테이너의 현장실무능력	젊은연극제, 국제영화제, 방송국, 영화 제작현장 견학 등을 통해 현장실습의 경험과 실무를 익힘
		특화역량2	퍼포먼스를 통한 다중매체에서의 표현능력	공연과 영상을 융합하여 다양한 콘텐츠 를 창작하고, 예술적 영역을 넓힘

학과 : 문화예술대학 공연영상콘텐츠학과

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	전필	인간과표현 (Acting Human Being)	실험실습 실기수업		3		3		3												
	전선	기초연기 (Basic Acting)	실험실습 실기수업		3		3		3			콘텐츠개발을위한강독 (Intensive reading for contents development)	이론수업	3		3		3			
		상상력개발 (Power of imagine training)	이론수업	3		3		3			창조적움직임 (Creative Movement)	실험실습 실기수업	0	3		3		3			
		영상콘텐츠실습 (Visual Contents Practice)	실험실습 실기수업		3		3		3			연기실습 I (Acting Practice I)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
	전교	연극개론 (introduction to theater)	이론수업	2		2		2			영화개론 (introduction of Film)	통합수업 (이론+실험실습실기)	1	1	1	1	1	1			
2	전필	연기이론 (Theory of Acting)	통합수업 (이론+실험실습실기)	2	1	2	1	2	1			극작법Ⅰ (DramaturgyⅠ)	이론수업	3		3		3			
	전선	스토리텔링의이해 (The understanding of story telling)	이론수업	3		3		3				움직임Ⅱ (Movement)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		가창Ⅰ (Singing)	실험실습 실기수업		3		3		3			가창Ⅱ (Singing)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		영상편집Ⅰ (Visual EditingⅠ)	실험실습 실기수업		3		3		3			연극장면연기Ⅰ (Theatre Scene Study)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		움직임Ⅰ (Movement)	실험실습 실기수업		3		3		3			영상연출 (Video production)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		연기실습Ⅱ (Acting PracticeⅡ)	실험실습 실기수업		3		3		3			촬영조명Ⅰ (filming and lighting)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		다큐멘터리제작 (Documentary	실험실습		3		3		3			영상편집Ⅱ (VisualEditingⅡ)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
2	전선	Production) *촬영과연기 (Camera Shooting Acting)	실기수업 실험실습 실기수업		3		3		3			*희곡읽기 (Play Reading)	통합수업 (이론+실험실습실기)	2	1	2	1	2	1		
3	전필	연극사 (Theatre History)	이론수업	3		3		3				영상워크숍Ⅱ (Visual Production Workshop)	실험실습 실기수업	0	3		3		3	Y	Y
	전선	영화사 I (History of Film)	이론수업	3		3		3				극작법Ⅱ (Dramaturgy)	이론수업	3		3		3			
		교육연극제작 (Theatre for Education)	실험실습 실기수업		3		3		3			뮤지컬장면연기 (Musical Scene Study)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		장르물창작 (Genre Creation)	이론수업	3		3		3				영화사Ⅱ (Film History)	이론수업	3		3		3			
		*영상워크숍Ⅰ (Film Workshop)	실험실습 실기수업		3		3		3			프로덕션디자인 (Production Design)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		*공연워크숍 (Performance Workshop)	실험실습 실기수업		3		3		6			뉴미디어콘텐츠 (New Media Contents)	통합수업 (이론+실험실습실기)	1	2	1	2	1	2		
		연극장면연기Ⅱ (Theatre Scene Study)	실험실습 실기수업		3		3		3			무대연기와영상연기Ⅱ (stage acting and media acting)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		사운드디자인 (Sound Design)	실험실습 실기수업		3		3		3			*무대연출실습 (Directing)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		촬영조명Ⅱ (filming and lighting)	실험실습 실기수업		3		3		3			공연앙트로프레너쉽 (Performance Entrepreneurship)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		무대연기와영상연기Ⅰ (stage acting and media acting)	실험실습 실기수업		3		3		3												
4	전필											졸업작품제작(공연영상콘텐츠학과) (Graduation	실험실습	0	3					Y	

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
4	전필											work production)	실기수업								
	전선	영화주제론과감독론 (The theory of movie theme and theory of director)	이론수업	3		3		3				희곡분석 (Play Analysis)	이론수업	3		3		3			
		인턴쉽 I (Internship)	실험실습 실기수업		3		3		3	Y	Y	영상앙트로프레너쉽II (Visual Entrepreneurship II)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2		
		영상매체연기 I (Media acting)	실험실습 실기수업		3		3		3			영상매체연기 II (Media acting)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
		*스타일연기 (style acting)	실험실습 실기수업		3		3		5			예술비즈니스&마케팅 (Art BusinessMarketing)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2		
		영상앙트로프레너쉽I (Visual Entrepreneurship I)	통합수업 이론+실 험실습실 기)	1	2	1	2	1	2			극작심화 (Intensive playwriting)	이론수업	3		3		3			
												인턴쉽 II (Internship)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		
												오디션 (Audition)	실험실습 실기수업	0	3		3		3		

나. 2024학년도 교과과정 개편현황

구분	2023학년도				2024학년도				변경 내역
	과목명	이수 구분	학년 / 학기	학점 / 시간	과목명	이수 구분	학년 / 학기	학점 / 시수	
신설					사운드 디자인	전선	3-1	3	신설
					프로덕션 디자인	전선	3-2	3	신설
					오디션	전선	4-2	3	신설
변경					인간과표현	전필	1-1	3	이수변경
					희곡읽기	전선	2-2	3	이수변경
					촬영과연기	전선	2-1	3	이수변경
					공연워크숍	전선	3-1	3	이수변경
					영상워크숍1	전선	3-1	3	이수변경
					무대연출실습	전선	3-2	3	이수변경
					영화주제론과감독론	전선	4-1	3	이수변경
					연극사	전필	3-1	3	학년변경

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황

구분	요구내용	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과 핵심역량
재학생	영화 제작에 있어 기술적으로 미흡한 부분에 대한 전문적 지식이 필요.	실기교과목 신규 개설	사운드 디자인 (신규)	예술콘텐츠의 기술적 제반 능력
	시나리오를 해독하고 문헌 조사 등과 같은 과정을 통해 구체적인 프로덕션 방향성을 일깨워 줄 것을 요구.	실기교과목 신규 개설	프로덕션 디자인 (신규)	공연영상의 지식을 통한 창작력
	만능 엔터테이너로 배출되기 위한 실전 교육 과정이 필요.	실기교과목 신규 개설	오디션 (신규)	공연영상의 지식을 통한 창작력
졸업생	동시녹음 기술의 중요성과 효과적인 사운드 작업 능력을 기르기 위한 교육제도가 필요.	실기교과목 신규 개설	사운드 디자인 (신규)	예술콘텐츠의 기술적 제반 능력
	프로덕션 단계를 심층 분석하고 필드로 입문시킴에 있어서 반듯기 필요한 프로덕션 과정에 대한 교육 요구.	실기교과목 신규 개설	프로덕션 디자인 (신규)	공연영상의 지식을 통한 창작력
	만능 엔터테이너로 배출되기 위한 실전 교육 과정이 필요.	실기교과목 신규 개설	오디션 (신규)	공연영상의 지식을 통한 창작력

* 학과편람(교과과정) 개편 회의시 위 집단 중 최소 2개 집단은 반드시 참여시켜야 함

- * 참여하지 않은 집단은 제거 가능
- * 해당내용은 반드시 회의록에 상세하게 기술되어야 함

라. 2024학년도 교육과정 과목별 해설

(1) 전공기초교양(전교)

연극개론 (introduction to theater)

연극예술의 특성을 이해하고 희곡, 연출, 연기, 미술 및 극장기술 등 연극요소의 특성에 대해 탐구하며, 이것들이 어떻게 결합하여 연극이 만들어지는 지에 대한 원리를 학습한다.

영화개론 (introduction of Film)

영화예술의 본질과 특성을 이해하고 영화의 제작과정에서 연출, 촬영, 조명, 음향, 시나리오, 배우 등 각 영역에 걸쳐 기초적인 이론을 학습한다.

(2) 전공필수(전필)

인간과표현 (Acting & Human Being)

연기와 인간의 삶이 어떻게 긴밀한 관계를 이루고 있는지 살펴보고 인간의 행동, 감정, 정서, 갈등, 인간과 인간의 관계 등이 연기와 어떻게 연관, 접목되는지 이해하고 탐구한다.

연기이론 (Theory of Acting)

인도의 나티아샤스트라에 나타난 연기론에서 러시아의 스타니슬라브스키의 연기방법론에 이르기까지 다양한 연기 이론을 분석하고 이해한다.

극작법 I (Dramaturgy)

한국 및 외국의 영상물을 보면서 드라마의 특성에 대하여 배우고 '극성'과 '캐릭터'를 학습하면서 실제로 극본 혹은 대본을 써보는 실습을 하게 된다.

연극사 (Theatre History)

연극사 이론과 토론이 연계된 수업으로 기원전 5세기 고대 그리스 연극부터 현대연극에 이르기까지 서양연극과 동양연극의 흐름을 살펴보고 대표작품을 중심으로 시대적 특징을 고찰한다.

영상워크샵Ⅱ [캡스톤 디자인] (Film Production Workshop [Capstone Design])

영상워크샵Ⅰ의 심화과정으로 I과는 다른 형식의 영상을 만듦으로써 I보다 더 나은 영상을 제작하고 기획해보며 견문과 경험을 넓히고 I보다 완성도 있는 작품을 만든다.

졸업작품제작 (Graduation Project)

전 과정에서 배운 다양한 지식이 작품으로 종합될 수 있도록 총체적인 작업을 통해 창의적이고 실험적인 방식을 압축하여 표현과 창작의 구현을 이뤄낸다.

졸업논문 (Graduation Thesis)

전 과정에서 배운 다양한 지식을 통해 관련분야의 주제를 도출하고 지도교수의 지도를 받아 논문을 작성하여 전공분야의 전문지식을 배양한다.

(3) 전공선택(전선)

기초연기 (Basic Acting)

연기를 전공으로 선택한 학생들의 기초 훈련을 목표로 한다. 호흡, 발성, 발음 훈련을 바탕으로 걷기, 말하기, 반응하기 등을 훈련하는 즉흥연기와 짧은 장면연기를 수행하는 과목이다.

상상력개발 (Power of imagine training)

공연영상 콘텐츠 개발을 위해 필요한 다양한 문화현상, 영상물, 텍스트 등을 읽고 분석함으로써 창의적 상상력을 개발하고 사고의 유연성을 강화하는 것을 목표로 한다.

영상콘텐츠실습 (Visual Contents Practice)

영상콘텐츠에 대한 기본적인 이해와 접근 위에 장르별 특성과 내용을 비교해보고 각각의 콘텐츠를 다양하게 실습해 본다.

창조적움직임 (Creative Movement)

연기자에게 요구되는 기본적 몸의 표현을 훈련하는 것을 목표로 하여 자유롭고 창조적이게 자신의 신체적 표현을 이끌어 낼 수 있는 능력을 키우도록 훈련한다.

연기실습 I (Acting Practice)

연기에 대한 기본적인 이해와 연기에 필요한, 혹은 배우에 필요한 내, 외적 훈련에 대하여 이해하고 실제 훈련을 통해 습득케 한다.

콘텐츠개발을위한강독 (Intensive reading for contents development)

공영 영상콘텐츠 개발을 위해서 반드시 필요한 고전 및 문학 텍스트 및 인문학 전반적인 책읽기를 통해 현대사회의 트렌드를 이해할 뿐만 아니라 문화콘텐츠의 소스와 원형을 학습하는 것을 목표로 한다.

움직임 I (Movement)

배우의 기본적인 도구 신체에 대한 관찰, 훈련, 실습 등을 통하여 연기훈련의 기초를 배우고 훈련한다.

움직임 II (Movement)

움직임 I의 심화과정으로 배우의 기본적인 도구 신체에 대한 관찰, 훈련, 실습 등을 통하여 연기훈련의 기초를 배우고 훈련한다.

가창 I (Singing)

한국 및 서양의 가창을 위한 발성연습, 악보읽기, 노래연습 등을 진행하는 수업으로서 특히 다양한 장르의 뮤지컬 노래를 통해 소리감각, 리듬감각, 음성표현감각 등을 집중적으로 훈련한다.

가창 II (Singing)

가창 I의 심화과정으로 한국 및 서양의 가창을 위한 발성연습, 악보읽기, 노래연습 등을 진행하는 수업으로서 특히 다양한 장르의 뮤지컬 노래를 통해 소리감각, 리듬감각, 음성표현감각 등을 집중적으로 훈련 한다.

연기실습 II (Acting Practice)

이완과 집중, 감각 및 감정 훈련으로 Method 연기 수련을 실습하여 표정 연기, 내면 연기의 기법을 익히고 감정기억 장치를 활용한 감정 표현 조절법을 연마한다.

영상편집 I (Visual Editing)

HD 영상 디지털 편집, 특수효과 편집, 2D/3D 영상편집 등을 실제 적용 실습하고 다양한 응용실습을 병행하여 영상편집의 전문적 훈련까지 심화시킨다.

영상편집 II (Visual Editing)

HD 영상 디지털 편집, 특수효과 편집, 2D/3D 영상편집 등을 실제 적용 실습하고 다양한 응용실습을 병행하여 영상편집의 전문적 훈련까지 심화시킨다.

스토리텔링의 이해 (The understanding of story telling)

‘이야기성’과 ‘드라마화’와의 차이를 배우면서 스토리텔링을 만들기 위한 기본적인 자료조사, 인물탐구, 드라마적 구성법, 현대사회의 스토리텔링의 제반 현상에 대하여 배우는 것을 목표로 한다.

다큐멘터리제작 (Documentary Production)

다큐멘터리 이론과 국내외 다큐멘터리스트들의 작품을 감상하고 토론을 통해 픽션과 논픽션(다큐멘터리)내러티브의 스토리텔링을 비교 분석함으로써 실질적인 다큐멘터리를 제작할 수 있는 역량을 키운다.

촬영과연기 (Camera Shooting & Acting)

촬영을 통한 연기, 연기의 촬영으로 연기와 관련하여 캐스트와 스태프의 역할을 동시에 그리고 상호 교차적으로 실습하여 효과적인 영상연기 및 영상촬영의 기량을 키운다.

희곡읽기 (Play Reading)

그리스 비극에서 현대극에 이르기까지 각 시대별로 주목할 만한 작품을 선정해 읽고 토론하는 수업으로 연극과 공연 예술 전반에 관한 이해를 높인다.

연극장면연기 I (Theatre Scene Study)

연극 작품 안의 장면을 선택하여 텍스트와 서브 텍스트를 분석하는 방법을 배우고 그 안에 등장하는 캐릭터를 연구하여 그 역할을 연기할 수 있도록 훈련한다.

연극장면연기 II (Theatre Scene Study)

연극장면연기 I의 심화과정으로 연극뿐만 아니라 뮤지컬 작품 안의 장면을 선택하여 텍스트와 서브 텍스트를 분석하는 방법을 배우고 그 안에 등장하는 캐릭터를 연구하여 그 역할을 연기할 수 있도록 훈련한다.

영상연출 (Visual Directing)

레퍼런스 작품의 심도있는 분석을 통해 영상연출의 개념과 이론을 공부하고, 콘티뉴이티를 활용하여 텍스트를 시각화할 수 있는 영상연출자로서의 필수 역량을 키운다.

촬영조명 I (filming and lighting)

촬영에 필요한 조명장비 관리와 배선, 조명기록 작성과 인물조명하기를 통하여 조명의 기초지식과 조명장비 활용 능력을 익힌다.

촬영조명 II (filming and lighting)

촬영에 필요한 조명장비 관리와 배선, 조명기록 작성과 인물조명하기를 통하여 조명의 기초지식과 조명장비 활용 능력을 익힌다.

사운드디자인(Sound Design)

동시녹음의 기술 및 포스트 프로덕션 작업에 필요한 음향작업 및 창조적 소리를 만들어 내는 작업에 대한 기초지식과 음향장비 능력을 익힌다.

프로덕션디자인(Production Design)

시나리오 분석과 자료 조사를 바탕으로 프로덕션을 디자인하는 영화미술제작이론을 공부함으로써 작품의 분위기와 공간, 캐릭터를 창조적으로 시각화 할수 있는 능력을 기른다.

공연워크샵 (Performance Workshop)

학기말 공연을 기본으로 하여 연극 및 뮤지컬 등의 제작을 실제로 진행하면서 연기, 스태프 각 분야의 역할들을 협력, 담당해봄으로써 공연 제작을 실습한다.

장르물창작 (Genre Creation)

장르물의 각 특징에 따른 문법과 관습에 대한 이론을 배우고 직접 장르 영화 시나리오를 창작하는 것을 목표로 한다.

영화사 I (Film History)

영화의 역사를 알아보고, 영화예술이 한국에 들어와서 정착하게 된 역사적 배경을 인식하고 산업으로 뿌리를 내리면서 나타난 장르영화와 한국인의 정서에 맞는 독특한 스타일을 추구하는 작가들의 갈등을 고전과 최근의 한국영화를 감상하고 분석한다.

영화사 II (Film History)

영화사 I 과목에 이어 영화의 언어형성 방법 및 예술형식의 발달과정, 그리고 시대 사회적 배경에 따르는 사조적 변천과정을 되돌아보고 미래의 영화를 진단한다.

영상워크샵 I (Flm Production Workshop)

영상의 기획, 제작을 위해 Ideation, Conception을 거쳐 소재, 인물창조, 구성, 스토리텔링, 장면분할, 스크립트, 콘티뉴리티 대본 등에 대한 제작실습을 진행한다.

무대연기와영상연기 I (stage acting and media acting)

실제 연기를 선보이는 무대와 매체의 차이에 따라 달라지는 환경적인 부분이나 카메라의 위치와 움직임에 대한 기본적인 인지 등 연기 외적인 요소들까지 폭 넓게 습득하도록 해 연기 전반에 대한 이해를 돕는다.

무대연기와영상연기 II (stage acting and media acting)

무대연기와영상연기 I 의 심화과정으로 실제 연기를 선보이는 무대와 매체의 차이에 따라 달라지는 환경적인 부분이나 카메라의 위치와 움직임에 대한 기본적인 인지 등 연기 외적인 요소들까지 폭 넓게 습득하도록 해 연기 전반에 대한 이해를 돕는다.

공연앙트르프레너쉽 (Performance Entrepreneurship)

1학기 공연워크샵의 심화과정으로 좀 더 혁신적이고 색다른 형식의 공연을 함으로서 공연워크샵에서 시도하지 못했던 혹은 부족했던 제작 과정을 실제로 진행하면서 연기, 스태프 각 분야의 역할들을 협력, 담당해봄으로써 완성도 높은 공연 제작을 실습한다. 또한 이를 통해 학생들이 스스로 공연에 관련된 창업가 정신을 갖게 함은 물론 실제로 창업을 할 수 있도록 교육한다.

극작법 II (Dramaturgy)

극 구조에 대한 좀 더 체화된 이해와 정반합에 대한 이해를 바탕으로 <극작법1>에서 배운 시놉시스와 대본을 좀 더 완성된 대본으로 수정하거나 새로 써보는 실습을 하게 된다.

무대연출실습 (Directing)

여러 개의 팀을 이뤄 각 팀별로 기존의 연극, 뮤지컬 등의 장면을 분석하고, 연출과 연기를

해봄으로서 배우와 연출의 관계에 대해 이해하며 동시에 연출자로서의 소양을 쌓는다.

뮤지컬장면연기 (Musical Scene Study)

컨셉 뮤지컬, 주크박스 뮤지컬, 북 뮤지컬의 특성과 작품을 이해하고 작품 안에 등장하는 캐릭터에 대해 분석하고 그 역할을 노래하면서 연기할 수 있도록 훈련한다.

교육연극제작 (Theatre for Education)

연극놀이와 즉흥연기를 바탕으로 교육적인 목적을 가지고 연극에 접근하는 방법을 배우고 현장에 나가 교육의 도구로서 연극을 실천할 수 있는 능력을 가질 수 있도록 훈련한다.

인턴십 I, II (Internship I, II)

연극무대 및 영화계 현장의 근무를 학점으로 간주하는 과정으로 실무경험의 기회를 갖는 것이 주된 목적이다. 학교수업과 산업현장의 연계를 유도하여 졸업 후 진로의 모색을 꾀할 수 있게 지도한다.

영상매체연기 I (Media acting)

카메라를 통해 소통할 수 있는 연기술을 배우고 매체에 대한 자신감을 키움으로써 무대연기를 넘어 스크린과 브라운관에서 역량을 발휘할 수 있는 연기가 된다.

영상매체연기 II (Media acting)

카메라를 통해 소통할 수 있는 연기술을 배우고 매체에 대한 자신감을 키움으로써 무대연기를 넘어 스크린과 브라운관에서 역량을 발휘할 수 있는 연기가 된다.

영상앙트로프레너쉽 I (Visual Entrepreneurship)

문화예술 콘텐츠 시대의 창작 주체에 맞게 뉴미디어 형식의 영상으로 다양한 플랫폼을 통해 One Source- Multi Use 될 수 있는 영상콘텐츠를 기획, 개발한다.

영상앙트로프레너쉽 II (Visual Entrepreneurship)

문화예술 콘텐츠 시대의 창작 주체에 맞게 뉴미디어 형식의 영상으로 다양한 플랫폼을 통해 One Source- Multi Use 될 수 있는 영상콘텐츠를 제작한다.

영화주제론과감독론 (The theory of movie theme and theory of director)

영화가 품고 있는 주제를 분석하고 대표적인 감독들의 필모그래피를 살펴봄으로써 영화를 통해 나타내는 작가의 세계관과 사상을 학습하는 것을 목표로 한다.

스타일연기 (style acting)

연극사조에 존재하는 다양한 연극형식과 장면, 연기 형식을 공부하고 실습을 통해 발표한다.

뉴미디어콘텐츠 (New Media Contents)

급변하는 콘텐츠 시대에 새롭게 탄생하는 미디어의 특성을 파악하고 이론과 실습을 통해 이를 응용하여 창의적인 결과물을 도출할 수 있는 역량을 기른다.

희곡분석 (Play Analysis)

희곡문학의 특성을 중심으로 하여 희곡의 연극적인 요소들을 총체적으로, 세세히 분석하는 방법을 배운다. 아울러 희곡분석을 통한 다양한 무대화의 가능성을 발견하고 읽어낸다.

극작심화 (Intensive playwriting)

무대공연, 영상 시나리오 등에서 필요로 하는 극작의 모든 기법을 숙지하고 장편 극작을 실습, 완성하는 것을 목표로 한다.

예술비즈니스&마케팅 (Art Business&Marketing)

문화예술의 비즈니스 마케팅 분야에 대해 심도 있게 공부하고, 현장에서 즉시 적용될 수 있는 글로벌 콘텐츠를 기획할 수 있는 실무 역량을 키운다.

오디션 (Audition)

1학년부터 배우고 훈련해온 연기를 실전에 사용하기 위한 준비의 과정이다. 학생들은 본격적인 전문 연기자로서 나가기 위해 현장에서 활동 중인 영화감독, 연극 연출가, 뮤지컬 연출가, 캐스팅 디렉터 앞에서 가상의 오디션을 통해 본인의 실력을 점검함으로써 연기자로서의 역량과 자질을 키운다.

(4) 비교과과정

공연영상워크샵

공연영상워크샵은 전공수업 시간에 공부한 연기, 연출, 스텝 등의 기술과 지식을 습득하여 학생들이 함께 힘을 합쳐 공연을 제작하고, 관객과 직접적인 소통을 통해 학생들의 역량강화를 목적으로 한다. 또한 영상제작을 꿈꾸는 학생들이 다큐멘터리, 영화, 공모전, 방송 등의 파트로 나누어 자신들이 원하는 분야에 대해서 사전 제작단계부터 상영까지 더 상세히 공부하고 실제 영상을 만들며 학생들 개개인의 능력을 향상시키는데 목적을 둔다.

젊은연극제

연극영화전공 학생들이 참가하는 전국 규모의 대학 연극제에 참가하여 평택대학교 연극영화과 학생들의 실기능력과 무대 기술을 향상시켜, 실제 대학로 무대에서 공연을 통해 개인 및 작품을 객관적으로 평가 받을 수 있는 기회를 제공한다.

실기과목종합발표

학생들이 1년 동안 학습한 것을 기반으로 한 영상예술, 연극, 뮤지컬 작품을 되짚어보는 시간을 갖는다. 학생들에게는 개개인의 능력을 향상시킬 수 있는 계기를 갖게 하고, 학생들의 공동체 작품의 대한 이해도와 실질적 작업을 통해 창의적 인재를 요구하는 시대에 맞는 활동을 연습함으로써 실기 전문 능력을 갖춘 인재 육성함을 목표로 한다.

날아라두더지

방학동안 학생들이 공연 및 영상을 기획, 제작하는 방학프로그램으로, 다음 학기 첫 주에 결과물을 발표한다. 영상과 연극 두 분야에서 기획안을 받아 교수들의 심의 하에 팀을 선발, 지원하여 학생 스스로 창작활동을 지속할 수 있는 힘을 기른다. 현장에서 작품을 만드는 과정을 그대로 실현하여 학생들에게 현장경험을 할 수 있는 기회를 제공한다.

마. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
공연예술인 (연기자, 연극, 뮤지컬, 방송, 영화배우 등)	연극개론 인간과표현 기초연기	창조적움직임 연기실습1	연기이론 움직임1 가창1 연기실습2	움직임2 가창2 연극장면연기1 희곡읽기	공연워크샵 연극장면연기2 무대연기와영상연기1 교육연극	공연앙트로프레너쉽 뮤지컬장면연기 무대연기와영상연기2	스타일연기 영상매체연기1 인턴십 1	인턴십 2 희곡분석 오디션

					제작 연극사	무대연출 실습		
영화영상 전문가 (연출, 촬영, 조명, 편집 등)	영상콘텐츠 실습	영화개론	영상편집1 다큐멘터리제작 촬영과연기	영상편집2 영상연출 촬영조명1	영상워크 샵1 영화사1 촬영조명2	영상워크 샵2 영화사2 뉴미디어 콘텐츠	영상앙트 로프레너 쉽 영화주제 론과 감독론	
작가 (시나리오, 희곡, 방송대본 등)	상상력개 발	콘텐츠개 발을위한 강독	스토리텔 링의 이해 다큐멘터리제작	극작법1 희곡읽기	장르물창 작 사운드디 자인	극작법2 프로덕션 디자인	영화주제 론과 감독론	극작심화 희곡분석
문화예술 콘텐츠 기획자	영상콘텐츠 실습	콘텐츠개 발을위한 강독	다큐멘터리제작 스토리텔 링의 이해		장르물창 작	무대연출 실습 공연앙트 로프레너 쉽 뉴미디어 콘텐츠	인턴쉽 1 교육연극 제작	예술비즈니스&마케팅 인턴쉽 2