공연영상콘텐츠학과(전공) 편람

1 학과(전공) 소개

(1) 학과역사

공연영상콘텐츠학과는 문화예술콘텐츠시대에 맞게 학생들의 요구와 특성에 알맞은 다양한 교육을 실시하여 모든 매체의 콘텐츠분야를 중요한 요소로 인식하고, 문화 예술 창작자를 양성하기 위해 2017학년도 신설되었다. 1992년 국어국문학과의 설립과 2006년 방송연예학과의 설립이후, 전공제와 학부제 전환 등을 거쳐 빠르게 변모하는 시대의 맞춰 두 학과가 통합하여 공영영상콘텐츠 전문가를 양성하고자 한다.

(2) 교육목표

공연영상콘텐츠학과의 인재상은 문화예술콘텐츠 시대의 창의적인 문화 컨텐츠 창작자이다. 영화, 방송, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성교육 및 기초 이론 확립과 멀티미디어 장비 및 스튜디오 실습실을 활용하여 체계적 제작 실습으로 한국 예술문화 발전에 기여할 인재를 양성한다.

(3) 주요영역(세부전공 및 교과목 등)

1) 세부전공 : 영화·방송 콘텐츠전공과 연기(연극, 뮤지컬)전공으로 나눠진다.
2) 교과목 : 연기, 영상콘텐츠실습, 예능제작, 촬영과연기, 스토리텔링의이해, 공연워크샵, 영상제작워크샵, 장르연구, 영상미디어프로젝트, 디지털콘텐츠, 디지털시네마제작 등

(4) 연구 분야

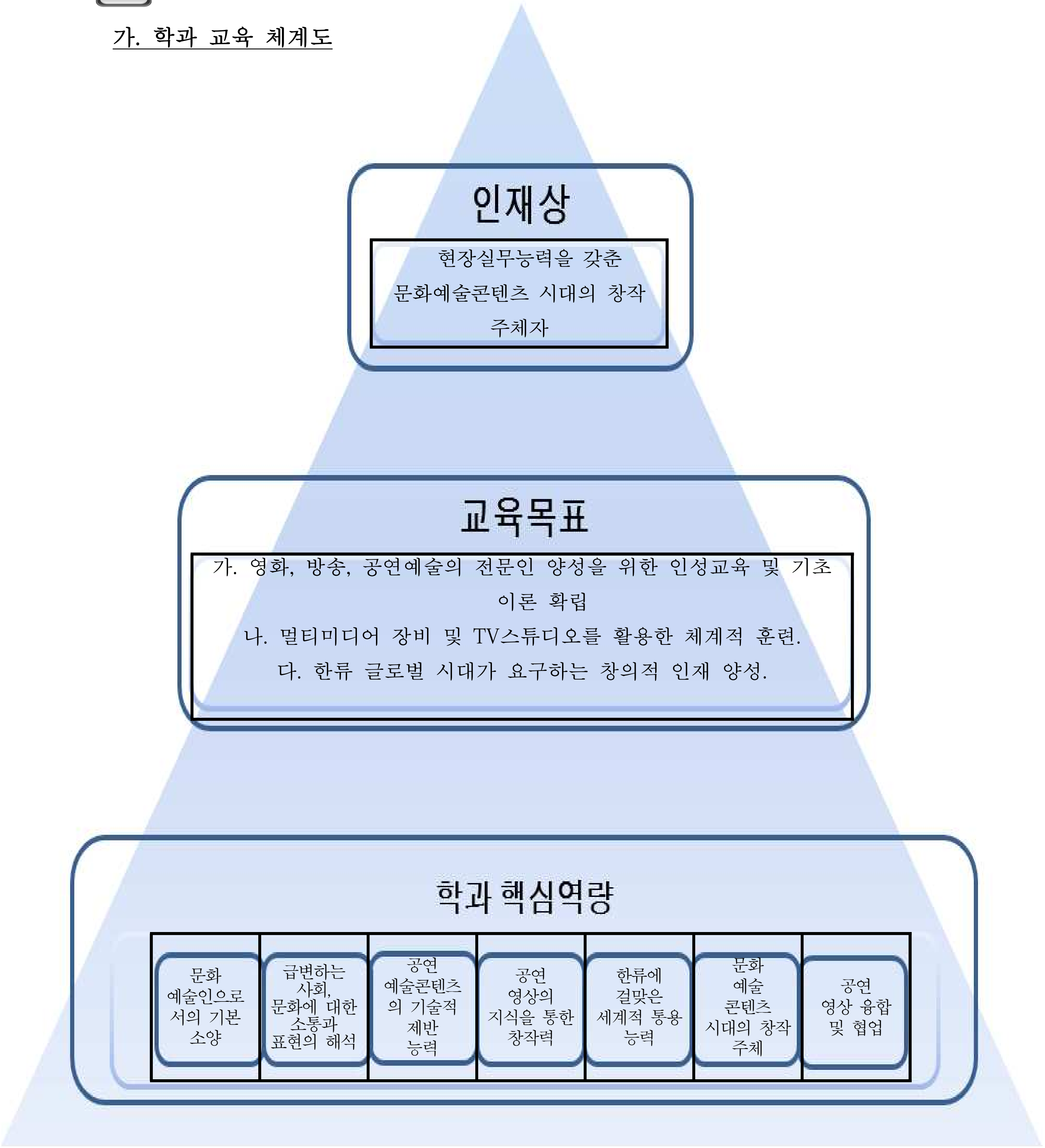
공연과 영상, 콘텐츠분야를 중요한 커뮤니케이션 요소로 인식하여 매체들이 가지고 있는 특성을 비교, 연구하며 각 매체가 가지고 있는 일반적인 성격과 기능을 이해함과 동시에 예술적, 미학적 측면을 폭넓게 인식시키며 활용하고자 한다.

(5) 졸업 후 진로

- TV 연기자, 영화배우, 뮤지컬 배우, 개그맨, M.C, 리포터, 쇼호스트, 성우, 가수, 모델 등
- PD, 영화감독, 작가, 드라마·쇼·다큐멘터리·CF·홍보영상물 기획, 제작, 연출, 촬영, 편집 전문가 등

2 학과(전공) 교육 체계

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 (교육연극, 촬영과 연기 등) 협업 능력 증대 (작품 창작 중심의 수업)
재학생 의견	영상 연기 수업과 뮤지컬 창작 수업에 대한 실습수업 증대 요구
졸업생 의견	3, 4 학년 때 포트폴리오 제작과 오디션 경험 - 현장 연결
학부모 의견	정규직 취업
관련기관 (기업) 요구	협업 능력 증대 (인성 중시)
기타	학문적 트렌드 변화

3 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) 영화, 방송, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성교육 및 기초이론 확립.

(나) 멀티미디어 장비 및 TV스튜디오를 활용한 체계적 훈련.

(다) 한류 글로벌 시대가 요구하는 인재 양성.

(2) 학과 교육목표 실천방안

(가) 전문 방송, 영화, 공연예술인 육성을 위한 인성교육.

(나) 영화·방송콘텐츠, 공연예술에 관한 실습 위주의 체계적 훈련.

(다) 멀티미디어 장비 및 스튜디오 실습실을 활용한 제작 실습 및 현장 체험.

다. 학과(전공) 핵심역량

(1) 학과(전공) 핵심역량

대학	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
학과	문화예술인으로서의 기본소양	급변하는 사회, 문화에 대한 소통과 표현의 해석	공연예술콘텐츠의 기술적 제반 능력	공연영상의 지식을 통한 창작력	한류에 걸맞은 세계적 통용 능력	문화예술콘텐츠 시대의 창작 주체	공연영상 융합 및 협업	멀티엔터테이너의 현장 실무 능력	퍼포먼스를 통한 다중매체에서의 표현 능력	―

(2) 학과(전공) 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	학과 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술
현장실무 능력을 갖춘 문화예술콘텐츠 시대의 창작 주체자	영화, 방송, 공연예술의 전문인 양성을 위한 인성교육 및 기초이론 확립.	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 문화콘텐츠 간의 융합능력을 배양
		지식융복합	공연영상의 지식을 통한 창작력	기술적인 지식과 더불어 퍼포먼스적인 움직임을 습득하고 창작하여 공개발표
	한류 글로벌 시대가 요구하는 인재를 훈련.	글로벌	한류에 걸맞은 세계적 통용능력	글로벌 시대와 한류에 맞는 여러 가지 제반 기술과 커뮤니케이션을 배양
		개척도전	문화예술콘텐츠 시대의 창작주체	다양한 문화산업간의 융합 콘텐츠를 발굴할 수 있는 개척정신의 창작 주체자 양성
		인성	문화예술인으로서의 기본소양	공연·영상콘텐츠에 대한 인성교육 및 문화예술인의 지적, 예술적 세계관 배양
	영화·방송콘텐츠, 공연예술 및 대중문화 이론, 기초 확립.	문제해결	공연예술콘텐츠의 기술적 제반능력	문화예술콘텐츠에 필요한 융합 테크놀로지, 3D 등을 실습
		특화역량1	멀티엔터테이너의 현장실무능력	TV방송국, 국제영화제 견학 등을 통해 현장실습의 경험과 실무를 익힘
		특화역량2	퍼포먼스를 통한 다중매체에서의 표현능력	공연과 영상을 융합하여 다양한 콘텐츠를 창작하고, 예술적 영역을 넓힘

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

공연영상콘텐츠학과	구 분	기초핵심역량							전공핵심역량		
	대학핵심역량	인성	의사소통	문제해결	지식융복합	글로벌	개척도전	협업	특화1	특화2	특화3
	학과핵심역량 / 과목명	문화 예술인으로서의 기본 소양	급변하는 사회, 문화에 대한 소통과 표현의 해석	공연 예술콘텐츠의 기술적 제반 능력	공연 영상의 지식을 통한 창작력	한류에 걸맞은 세계적 통용 능력	문화 예술 콘텐츠 시대의 창작 주체	공연 영상 융합 및 협업	멀티엔터테이너의 현장 실무 능력	퍼포먼스를 통한 다중 매체에서의 표현 능력	-
전교	상상력개발		◑		◑						
	영상콘텐츠실습			◑				◑			
전필	촬영과 연기 I								◔	◕	
	촬영과 연기II								◔	◕	
	연기이론			◑	◑						
	공연워크샵					◔	◔			◑	
	영상워크샵II						◔	◔	◑		
	영화주제론과감독론		◑		◑						
	극작법 I	◔	◔		◑						
	연출실습		◔		◔		◑				
	졸업작품제작(캡스톤디자인)				◑			◑			
전선	인간과표현		◔			◔				◑	
	호흡과발성			◔				◔		◑	
	예능제작				◔	◔	◑				
	인턴쉽 I		◔	◔					◑		
	인턴쉽II		◔	◔					◑		

	창조적움직임		◑	◔	◔						
	연기실습 I								◑	◑	
	콘텐츠개발을 위한강독				◑		◑				
	스토리텔링의이해		◑				◑				
	희곡읽기	◔			◔		◑				
	움직임									●	
	연기실습II								◑	◑	
	가창							◔	◔	◑	
	영상편집 I			◑	◑						
	영상연출						◑	◑			
	영상편집II			◑	◑						
	연극사			◑	◑						
	영화사 I			◑	◑						
	영화사II			◑	◑						
	연극장면연기							◔		◕	
	뮤지컬장면연기							◔		◕	
	디지털콘텐츠 I		◑			◔	◔				
	디지털콘텐츠II		◑			◔	◔				
	영화시나리오창작					◑	◑				
	장르물창작		◔			◔				◑	
	극작법II	◔	◔		◑						

	영상미디어프로젝트					◑	◑				
	교육연극제작								◑	◑	
	희곡분석						◑	◑			
	영상앙트로프레너쉽				◔	◔			◑		
	다큐멘터리제작			●							
	멀티미디어콘텐츠 실습		◑	◑							
	극작심화		◑			◑					
	예술기획				◔	◔	◑				
	영상매체연기				◑				◔	◔	
	공연앙트로프레너쉽									●	
	영상워크샵 I						◔	◔	◑		
비교과 프로그램	공연영상워크샵									●	
	젊은연극제 참가공연				◔		◔			◑	
	실기과목 종합발표	◔		◔				◑			
	날아라두더지			◔				◑	◔		
합산		100	475	600	725	275	550	475	400	1300	

5 교육과정

가. 2020학년도 교과과정표

권장학년	이수구분	1학기 교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	P/NP	2학기 교과목명(영문명)	학점	시수	캡스톤디자인	P/NP
1	전교	상상력개발	2	2			영상콘텐츠실습	2	2		
	전필										
	전선	호흡과발성 예능제작 인간과표현	3 3 3	3 3 3			창조적움직임 연기실습 Ⅰ 콘텐츠개발을위한강독	3 3 3	3 3 3		
2	전필	촬영과연기 Ⅰ	3	3			촬영과연기 Ⅱ 극작법 Ⅰ	3 3	3 3		
	전선	움직임 연기실습 Ⅱ 영상편집 Ⅰ 스토리텔링의이해 다큐멘터리제작	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3			희곡읽기 가창 영상편집 Ⅱ 영상연출	3 3 3 3	3 3 3 3		
3	전필	공연워크샵 연기이론	3 3	3 3			영상워크샵 Ⅱ 연출실습	3 3	3 3		
	전선	*연극사 영화사 Ⅰ 연극장면연기 *디지털콘텐츠 Ⅰ 영상워크샵 Ⅰ *장르물창작	3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3			공연앙트로프레너쉽 영화사 Ⅱ 디지털콘텐츠 Ⅱ 영화시나리오창작 극작법 Ⅱ	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3		
4	전필	영화주제론과감독론	3	3			졸업작품제작 (CAPSTONE DESIGN)	3	3		∨
	전선	*교육연극제작 *영상앙트로프레너쉽 인턴쉽 Ⅰ 영상매체연기 영상미디어프로젝트	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3			희곡분석 뮤지컬장면연기 멀티미디어콘텐츠실습 극작심화 인턴쉽 Ⅱ 예술비니지스&마케팅	3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3		

* 전필 대체 교과목(2017학번 이전 재학생이 이수할 대체과목의 경우 *를 찍어 주시기 바랍니다.(5개 이하)

나. 2020학년도 교과과정개편현황(교과과정 변경내용이 없을 경우 미작성)

구분	2019학년도 과목명	이수구분	학년/학기	학점/시간	2020학년도 과목명	이수구분	학년/학기	학점/시수	변경내역
신설									
폐지									
변경	뮤지컬장면연기	전필	3/2	3/3	뮤지컬장면연기	전선	4/2	3/3	학년 전공 유형 변경
	연출실습	전선	4/2	3/3	연출실습	전필	3/2	3/3	학년 전공 유형 변경
	영상미디어프로젝트	전필	4/1	3/3	영상미디어프로젝트	전선	4/1	3/3	전공 유형 변경
	극작법 II	전선	4/1	3/3	극작법 II	전선	3/2	3/3	학년 학기 변경
	영화주제론과감독론	전선	3/2	3/3	영화주제론과감독론	전필	4/1	3/3	학년 학기 전공 유형 변경
	장르연구	전선	3/1	3/3	장르물창작	전선	3/1	3/3	과목명 변경
	공연워크샵 I	전필	3/1	3/3	공연워크샵	전필	3/1	3/3	과목명 변경
	공연워크샵 II	전선	3/2	3/3	공연앙트로프레눠쉽	전선	3/1	3/3	과목명 변경
	예술기획	전선	4/2	3/3	예술비니지스&마케팅	전선	4/2	3/3	과목명 변경
	문화콘텐츠스토리텔링	전선	4/2	3/3	극작심화	전선	4/2	3/3	과목명 변경
	디지털시네마제작	전선	4/1	3/3	영상앙트로프레너쉽	전선	4/1	3/3	과목명 변경
	영상제작워크샵 I	전선	3/1	3/3	영상워크샵 Ⅰ	전선	3/1	3/3	과목명 변경
	영상제작워크샵 II	전필	3/2	3/3	영상워크샵 II	전필	3/2	3/3	과목명 변경

다. **교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황**

구분	요구내용 (예시)	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	연출 관련 수업 증대	수업 내용 강화		
	뮤지컬 창작 수업 증대	수업 내용 강화		
졸업생	오디션 경험	취업지원센터와 연결 오디션 프로그램 개설		
	포트폴리오 제작	3,4학년 프로필 촬영 기획 : 취업 지원센터 후원		
	예술관련 기획 수업	수업과목 추가		
학부모				
관련기관				

* 학과편람(교과과정) 개편 회의시 **위 집단 중 최소 2개 집단은 반드시 참여**시켜야 함
* 참여하지 않은 집단은 제거 가능
* **해당내용은 반드시 회의록에 상세하게 기술되어야 함**

라. 2020학년도 교육과정 과목별 해설

(1) 전공기초교양(전교)

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 기본적 이해와 접근 위에 장르별 특성과 내용을 비교해보고 각각의 콘텐츠를 다양하게 실습 연기해 본다.

(2) 전공필수(전필)

연기이론 (Theory of Acting)

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

촬영과연기Ⅰ (Camera Shooting & ActingⅠ)

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

촬영과연기Ⅱ (Camera Shooting & ActingⅡ)

촬영과 연기를 접목시킨 집중적인 실습 훈련으로 육체를 통한 표현과 카메라를 통한 표현의 정수를 체험케 하여 실질적으로 집중적인 심화실습을 전개한다.

공연워크샵 (Performance Workshop)

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

극작법Ⅰ (DramaturgyⅠ)

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

영상워크샵Ⅱ (Visual Production Workshop)

영상워크샵Ⅰ의 심화과정으로 Ⅰ과는 다른 형식의 영상을 만듦으로써 Ⅰ보다 더 나은 영상을 제작하고 기획해보며 견문과 경험을 넓히고 Ⅰ보다 완성도 있는 작품을 만든다.

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.

연출실습 (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.

졸업작품제작 (Capstone Design)

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

(3) 전공선택(전선)

호흡과발성 (Voice & Acting)

호흡법, 긴장과 이완, 신체와 호흡, 공명기관, 음조, 억양 발음, 발성 등을 이해하고 훈련방법을 습득하여 연기자로서의 기본적인 능력을 배양한다.

예능제작 (Entertainment Production)

음악쇼, 공개오락, 개그, 코미디 등 연예오락 컨텐츠를 보고 프로그램의 내용분석, 접근을 통해 오락 장르의 제반 사항을 체계적으로 점검한다.

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.

창조적움직임 (Creative Movement)

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

연기실습Ⅰ (Acting PracticeⅠ)

연기에 대한 기본적인 이해와 연기에 필요한, 혹 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 책 읽기를 통해 현대사회의 트랜드를 이해할 뿐만 아니라 문화콘텐츠의 소스와 원형을 학습하는 것을 목표로 한다.

연기실습Ⅱ (Acting PracticeⅡ)

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

스토리텔링의이해 (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.

희곡읽기 (Play Reading)

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

움직임 (Movement)

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

가창 (Singing)

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

공연앙트로프레너쉽 (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 교육

한다.

영상워크샵Ⅰ (Film WorkshopⅠ)

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

영상연출 (Visual Directing)

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

영상매체연기 (Media acting)

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

영상편집Ⅰ (Visual EditingⅠ)

1:1 편집, 비선형편집(NLE)의 기초를 배우고 이를 다양하게 실습하여 영상편집과 음향편집의 실제를 익힌다.

영상편집Ⅱ (Visual EditingⅡ)

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

연극장면연기 (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.

장르물창작 (Genre Creation)

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

극작법Ⅱ (DramaturgyⅡ)

3장 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.

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.

연극사 (Theatre History)

연극사 이론과 토론이 연계된 수업으로 기원전 5세기 고대 그리스 연극부터 18세기 낭만주의 연극까지 서양연극의 흐름을 살펴보고 대표작품을 중심으로 시대적 특징을 고찰한다.

영화사Ⅰ (Film HistoryⅠ)

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.

영화사Ⅱ (Film HistoryⅡ)

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

희곡분석 (Play Analysis)

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

디지털콘텐츠Ⅰ (Digital ContentsⅠ)

디지털화되고 있는 각 매체들의 특성을 정의하고 디지털 컨텐츠의 사회문화적 영향 및 기능 등 이론적 고찰 위에 특수효과, 모션그래픽, 컨셉아트, 웹디자인, 영상음악 등을 활용한 디지털화된 컨텐츠의 세계를 섭렵한다.

디지털콘텐츠Ⅱ (Digital ContentsⅡ)

디지털컨텐츠의 워크샵, 인턴쉽을 통해 디지털 컨텐츠 기획, 제작 실무능력을 다양하게 배양하고 디지털 컨텐츠의 산업적 적용과 활용 기법을 실험적으로 접근해간다.

영화시나리오창작 (Writing Script for Film)

영화제작을 위한 시나리오를 창작하고 분석하는 방법을 배우면서 또 스스로 분석해 본다. 시나리오 분석을 통한 다양한 장르의 영화를 감상하고 비평한다.

예술비니지스&마케팅 (Art Business&Marketing)

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

영상앙트로프레너쉽 (Visual Entrepreneurship)

한류에 걸맞은 세계적 통용 능력과 문화예술 콘텐츠 시대의 창작 주체에 맞게 뉴미디어 형식의 영상을 기획 제작하고 스크린과 TV매체 뿐 아니라 다양한 플랫폼을 통해 One Source- Multi Use 될 수 있는 영상콘텐츠를 개발한다.

멀티미디어콘텐츠실습 (Multi-Media Contents Practice)

멀티미디어에 대한 산업적 분석과 사회문화적 접근이 실제적인 제작을 통한 실습과 병행하여 이루어진다. TV, 인터넷, PDP, DMB, 게임, 애니메이션 등 다양한 매체에 교차적으로 또는 공히 쓰이는 Media Mix 및 Genre Mix되는 컨텐츠를 제작 실습한다.

인턴쉽 Ⅰ, Ⅱ (Internship Ⅰ, Ⅱ)

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

다큐멘터리제작 (Documentary Production)

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

영상미디어프로젝트 (Visual Midia Project)

미학의 기본 이해를 바탕으로 영상미학의 특징 및 내용을 이해하고 영화, TV, 만화, 게임, 애니메이션 등 영상미디어 전반에 대한 실제적 접근을 통해 이론과 실제를 함께 연구한다.

극작심화 (Itensive playwriting)

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

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.

(4) 비교과과정

공연영상워크샵

공연영상워크샵은 전공수업 시간에 공부한 연기, 연출, 스텝 등의 기술과 지식을 습득하여 학생들이 함께 힘을 합쳐 공연을 제작, 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.

젊은연극제참가공연

연극영화전공 학생들이 참가하는 전국 규모의 대학 연극제에 참가하여 평택대학교 방송연예학과 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 진로 및 관련 자격증(구체적 직업 또는 자격증 위주로 기술)

바. 졸업 후 진로에 따른 권장이수 교과목

(자격증은 구분사항 내 괄호 안에 표기, 칸 추가 가능)

구분	관련 교과목							
	1학년		2학년		3학년		4학년	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
전문방송 영화 공연예술인	연기 호흡과발성	영상콘텐츠실습 창조적움직임 연기실습Ⅰ	스토리텔링의이해 촬영과연기Ⅰ 움직임 연기실습Ⅱ	연기이론 촬영과연기Ⅱ 희곡읽기 가창 영상연출	공연워크샵Ⅰ 연극사 영화사Ⅰ 연극장면연기	영화사Ⅱ 연출실습	교육연극제작 영화주제론과감독론 영상매체연기	뮤지컬장면연기
영상전문제작인 영상편집기술자	예능제작	영상콘텐츠실습 콘텐츠개발을위한낭독	촬영과연기Ⅰ 영상편집Ⅰ 다큐멘터리제작Ⅱ	촬영과연기Ⅱ 영상편집Ⅱ	영상제작워크샵Ⅰ 디지털컨텐츠Ⅰ	디지털컨텐츠Ⅱ 영상제작워크샵Ⅱ	영상미디어프로젝트 디지털시네마제작 인턴쉽Ⅰ	장편시나리오실습 인턴쉽Ⅱ 멀티미디어콘텐츠실습
문화예술콘텐츠기획인 및 방송작가	예능제작 상상력개발	영상콘텐츠실습 콘텐츠개발을위한낭독	스토리텔링의이해	희곡읽기 극작법	공연워크샵Ⅰ 디지털컨텐츠Ⅰ	디지털컨텐츠Ⅱ 영화시나리오창작 연출실습	영상미디어프로젝트 교육연극제작 디지털시네마제작 인턴쉽Ⅰ	희곡분석 멀티미디어콘텐츠실습 예술기획 장편시나리오실습
경영지도사 (자격증)								