

미디어영상광고학과 전공 교육과정 개설 총괄표

1. 교과목을 통해 함양할 수 있는 학생핵심역량과 전공능력을 각각 최대 2개까지 제시하는 것이 학생 학습성과 확인에 용이함(여러개일 수 있으나 주요한 역량, 능력으로 제시)
2. 비고란에는 P/NP, 선수과목, 교직과목, 자격증과목, 졸업시험 과목, 융복합 등 6개 항목에서 택해서 기입하고 그 외에는 기입하지 말 것.
3. 전공진로설계(1,4학년.), 전공진로상담(2,3학년) = 전필, 0.5학점
4. 전체학과 IPP 장기현장실습 공통과목은 개설총괄표에 넣지 말 것

학 년	학 기	교 과 구 분	교과목명	학 점	시수		핵심역량						전공능력						비고		
					이 론	실 습/ 실 기	의 사 소 통	글 로 벌	자 기 관 리	논 리 적 사 고	협 력	창 의	문제 조사 및 분석 능력		창의 적 기획 및 프로 그램 개발 능력		미디 어전 문지 식과 기술				
													문 제 조 사 및 분 석	정 보 활 용 능 력	창 의 적 기 획 능 력	글 로 벌 리 더 십	전 문 적 미 디 어 지 식 과 기 술	미 디 어 윤 리 의 식			
1	1	전 선	영상의 이해	3	3					◎		◎	◎					◎		융복합	
		전 선	광고의 이해	3	3					◎		◎	◎					◎		융복합	
		전 선	인터넷과 모바일	3	3		◎			◎			◎					◎		융복합	
		전 필	전공진로설계와상담(1)	0.5	1		◎		◎				◎					◎		P/NP	
	2	전 선	통합 마케팅의 이해	3	3		◎			◎			◎							융복합	
		전 필	미디어의 이해	3	3		◎			◎			◎						◎		융복합
		전 선	현대방송의 이해	3	3		◎			◎			◎						◎		융복합
2	1	전 필	PR의 이해	3	3		◎			◎			◎					◎		융복합	
		전 필	휴먼 커뮤니케이션	3	3		◎			◎			◎		◎					◎	
		전 필	데이터과학과 미디어	3	3					◎		◎			◎				◎		
		전 선	광고카피	3	3					◎		◎			◎				◎		
		전 선	영상제작실습기초	3		3	◎			◎			◎						◎		

2	전선	포토샵과 일러스트레이터	3		3			○		○	○		○				
	전필	전공진로설계와상담(2)	0.5	1		○		○			○		○				P/NP
	전선	글로벌 미디어경영	3	3		○		○	○		○		○	○			
	전선	대중문화	3	2	1	○		○			○		○				마이크로디그리
	전선	광고기획과 크리에이티브	3	2	1			○		○			○		○		
	전선	프리미어와 영상편집	3		3	○				○			○		○		
	전선	디지털저널리즘	3	3		○		○			○				○		
	전선	영상기획과 스토리텔링	3	1	2	○		○			○				○		
3	전선	AI와 영상제작실습	3		3	○		○			○		○				
	전필	미디어조사	3	2	1	○		○			○		○				
	전선	AI와 광고PR	3	2	1			○		○			○		○		융복합
	전선	방송영상제작실습	3		3			○		○			○		○		
	전선	미디어 글쓰기	3	1	2			○		○			○		○		
	전선	미디어심리학	3	3		○		○			○				○		
	전필	전공진로설계와상담(2)	0.5	1		○		○			○		○				P/NP
	전선	광고PR 캠페인	3	2	1	○		○			○				○		
	전선	UCC 제작 실습	3	1	2			○		○			○		○		
	전선	매체기획	3	3		○				○			○		○		
	전선	애프터이펙트와 모션그래픽	3		3	○				○			○		○		
	전선	AI와 미디어콘텐츠	3	1	2	○				○			○		○		
	전선	미디어리터러시	3	3		○				○			○		○	○	
4	전필	전공진로설계와상담(1)	0.5	1		○		○			○		○				P/NP
	전선	AI와 영화제작실습	3		3	○		○			○				○		
	전선	디지털시대출판	3	3		○		○			○				○		융복합
	전선	BTL 마케팅	3	3		○				○	○		○				
	전선	미디어와 광고의 역사	3	3		○		○			○				○		
	전선	광고 캡스톤 디자인	3		3	○				○			○		○		
	전선	웹콘텐츠 기획과 마케팅	3	3			○			○	○	○		○		○	마이크로디그리

2	전 선	〈신마케팅전략론〉	3	3		○			○			○			○		NCS과목(IPP 참여시)
	전 선	〈마케팅전략〉	3	3		○			○			○			○		NCS과목(IPP 참여시)
	전 선	〈직업기초능력〉	3	3		○			○			○					NCS과목(IPP 참여시)
	전 선	〈고객관계관리론〉	3	3		○				○			○		○		NCS과목(IPP 참여시)
	전 선	〈마케팅사례연구〉	3	3					○			○					NCS과목(IPP 참여시)
	전 필	전공진로설계와 상담	1	1		○		○				○		○			P/NP
	전 필	전공진로설계와 상담	1	1		○		○				○		○			P/NP
	전 선	미디어창업	3	3		○				○			○		○		융복합
	전 선	영상 캡스톤 디자인	3		3	○				○			○		○		
	전 선	소셜미디어 캡스톤 디자인	3		3	○				○			○		○		
	전 선	영상미학	3	3		○			○			○			○		융복합
	전 선	전자출판	3	1	2	○			○			○			○		
	전 선	미디어정책과 법	3	3		○			○				○		○	○	

<IPP형 일학습병행 NCS 교과목>

훈련직종:마케팅전략기획_L5(미디어영상광고학과,경영학과,유통경영학과등)

개설	개설학과	교과목	구분	학점	시간	능력단위	훈련과정
4-1	유통경영	신마케팅전략론	전선	3	45	0201030108_16v3 마케팅전략 계획수립	마케팅전략기획_L5
		마케팅전략	전선	3	45	0201030112_16v3 마케팅믹스전략 수립	마케팅전략기획_L5
		마케팅사례연구	전선	3	45	0201030106_16v3 전략적 제휴	마케팅전략기획_L5
						0201030114_16v3 마케팅 성과관리	
	경영	고객관계관리론	전선	3	45	0201030209_15v3 고객분석과 데이터관리	마케팅전략기획_L5
	교양	직업기초능력 (직업윤리)	교양	3	45	직업윤리 : 근로윤리/공동체윤리	전과정

교과목 개요

<1학년1학기>

○광고의 이해(Understanding Advertising/3학점/3시간)

광고학에 대한 입문과정으로서, 광고조직, 인쇄광고, 전파광고, 옥외광고에 대한 기본이해와 소비자 행동과 동기유발, 광고 카피 작성, 광고 아트, 광고 캠페인 전략, 광고예산 설정 등에 대한 기초지식을 제공한다.

○인터넷과 모바일(Internet and Mobile/3학점/3시간)

이 과목은 현대사회의 신경망이라 할 수 있는 인터넷과 모바일에 대한 개론적 성격의 과목이다. 여기서는 인터넷과 모바일의 역사로부터 미래의 방향까지를 종합적으로 검토한다. 또한 정치, 경제, 사회문화적 성격을 고구한다.

○영상의 이해(Understanding Image/3학점/3시간)

이 과목은 미디어영상광고학과의 기초과목으로서, 현대사회 영상에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 한다. 아울러 이 강좌는 학생들로 하여금 현대사회 영상의 기초적인 이해는 물론 영상의 제작과정에 대한 이해를 도모하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 바탕으로 학생들은 고학년에서의 실습에 대한 원론적인 지식을 함양하게 될 것이다.

<1학년 2학기>

○통합 마케팅의 이해(Understanding Integrated Marketing/3학점/3시간)

마케팅의 특성, 마케팅 조사, 마케팅 프로그램의 기획, 촉진전략 등의 원리와 실제 적용을 이해함으로써 광고를 마케팅 관점에서 이해하도록 해준다. 특히, 사회변화에 따른 마케팅 전략과 기법의 변화를 관찰함으로써 미래사회의 효율적인 마케팅방법이 무엇인가를 배운다.

○미디어의 이해(Understanding Media/전필/3학점/3시간)

현대 사회에서 매스커뮤니케이션의 비중이 매우 높기 때문에, 이에 대한 이론 및 실제적용, 구성요소 등에 대한 이해는 필수적이다. 이러한 입장에서 본 과목에서는 송신자, 매체, 수용자, 효과 등의 매스미디어의 전 과정에 대한 기초지식을 이론중심으로 공부한다.

○현대방송의 이해(Introduction to Broadcasting/3학점/3시간)

방송은 현대사회의 주요한 커뮤니케이션 형식이다. 본 과목은 방송 전공 관련 기초 개념을 이해하는 것을 목표로 한다. 방송의 사회적, 정치적, 역사적, 문화적 특성을 탐구하며 영상문화의 특징을 이해하고 이에 대한 비판적 안목을 함양한다

<2학년 1학기>

○PR의 이해(Introduction to PR/전필/3학점/3시간)

PR에 대한 기초지식을 다루는 입문과정이다. 본 과목에서는 PR의 기초 개념과 원리를 이해하고 경영, 정치 사회문화 등 다양한 측면에서 PR 현상을 분석한다. 또한 PR 사례 검토를 통해 PR에 대한 비판적 안목 및 실무적 능력 형성을 위한 기본 지식을 습득한다.

○광고카피(Advertising Copywriting/3학점/3시간)

이 과목에서는 광고카피의 기본개념과 광고카피의 역할, 변천과정, 광고카피의 성공사례, 카피라이터의 위상과 역할 등

을 배움으로써 성공적인 광고 카피를 위한 기초지식을 학습한다. 특히, 광고카피를 실제 작성해 본다. 이를 통해 카피라이터로서의 지식 및 능력의 습득 뿐 아니라, 상대방을 이해하고, 설득력 있는 메시지를 만들어내는 다양한 방법을 연구한다.

○포토샵과 일러스트레이터(Photoshop & Illustrator/3학점/3시간)

이 과목에서는 정지 영상의 기초 작업이라 할 수 있는 포토샵과 일러스트레이터의 저작도구를 활용하는 방법을 익히는 것을 목적으로 한다. 학생들은 기본적인 테크닉을 익히고 나아가 이의 응용방법을 숙달한다.

○휴먼 커뮤니케이션(Introduction to Human Communication/전필/3학점/3시간)

이 과목에서는 인간이 살아가는데 필수적인 커뮤니케이션의 기본 원리를 배운다. 대인커뮤니케이션과 인간 내 커뮤니케이션 그리고 그룹 및 조직 커뮤니케이션의 기본 원리를 학습한다. 아울러 문화권간의 커뮤니케이션 차이 등을 배운다.

○데이터과학과 미디어(Data Science and Media/전필/3학점/3시간)

데이터 과학의 이론을 이해하고 데이터를 수집, 정제, 분석, 시각화하여 의미 있는 통찰 얻는 방법을 배운다. 데이터 기반 콘텐츠 제작, 추천 시스템, 소셜 미디어 분석, 데이터 저널리즘과 타겟팅 등의 활용 방법을 숙달한다.

○영상제작실습기초(Basic Video Production Practice/3학점/3시간)

본 과목은 방송제작을 위한 기초 내용을 습득하는 실습 중심의 교과목이다. 영상제작을 위한 기본 이론을 학습하고, 이를 바탕으로 실습을 진행한다. 기획, 촬영, 편집의 기초원리를 이해하고 영상물을 제작한다.

<2학년 2학기>

○광고기획과 크리에이티브(Advertising Planning & Creative/3학점/3시간)

기획이란 무엇인가로부터 출발하여 광고기획의 정의와 개념, 역할을 이해한다. 광고기획서의 구성 및 광고기획서의 작성, 프레젠테이션 스킬 등을 배운다. 또한 아이디어 발상 및 표현기법을 탐구한다. 크리에이티브로서의 전략적 사고력과 기획력을 습득한다.

○글로벌 미디어 경영(Media Management/3학점/3시간)

본 과목은 미디어산업의 경영적 측면을 글로벌 시각에서 조망한다. 미디어시장과 글로벌 미디어환경을 이해하고 글로벌 미디어기업의 전략과 이슈를 검토한다. 미디어기업의 비즈니스모델, 유통과 마케팅 전략, 저작권 등의 이슈를 검토한다.

○대중문화(Mass Culture/3학점/3시간)

대중 사회와 매스 미디어가 탄생시킨 문화가 대중문화이다. 대중문화는 우리의 일상일 뿐 아니라 미래 문화의 좌표이기도 하다. 이 과목에서는 문화의 생성 변화가 어떠한 과정을 거쳐 발생했는가를 검토하고, 대중문화의 산업적 기반과 예술적 의미 등을 고찰한다.

○디지털 저널리즘(Digital Journalism/3학점/3시간)

뉴스의 제작과 유통, 소비에 관한 기초 지식을 습득한다. 특히 디지털 매체환경에서 뉴스의 변화양상과 기본원칙 등을 배운다. 신문, 방송 및 인터넷, 모바일 미디어의 여론 형성과정과 언론기관의 역할도 연구한다.

○프리미어와 영상편집(Premiere and Editing/3학점/3시간)

영상편집프로그램의 기초라 할 수 있는 프리미어와 영상효과 프로그램의 꽃이라 할 수 있는 애프터이펙트에 관한 기본적인 테크닉을 익히고 학습한다. 나아가 학생 스스로 이 프로그램을 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

○영상기획과 스토리텔링(Video & Storytelling/3학점/3시간)

본 과목은 영상 제작과 관련하여 기획과 스토리텔링의 중요성을 배운다. 수강생은 아이디어 개발과 실행계획의 수립과정을 이해하고 스토리텔링 방법을 학습하여 프로그램 구성에 활용한다. 이를 통해 영상제작 능력을 배양한다.

<3학년 1학기>

○미디어조사(Research in Media/전필/3학점/3시간)

미디어 기획과 제작 및 이용에 필수적인 각종 자료의 수집 및 분석방법을 배운다. 또한, 미디어 효과를 조사하기 위한 방법론적 기본 이념들과 분석방법 등을 익힌다. 특히, 이 과목에서는 조사 방법의 형태와 과정, 조사문제의 수립, 가설 설정, 실험, 표본추출, 질문지 구성, 자료의 처리방법 등을 중심으로 다룬다.

○미디어 글쓰기(Media Writing/3학점/3시간)

모든 성찰과 창작의 출발점이자 의사소통의 기초 수단인 글쓰기의 기본 원리를 배우고 다양한 유형의 글쓰기를 직접 수행함으로써 논리적 사고력과 창의적 기획력, 자기표현 능력을 함양한다.

○AI와 영상제작실습(AI & Video Production/3학점/3시간)

인공지능(AI) 기술을 활용하여 영상 콘텐츠를 제작실습한다. 영상 콘텐츠의 기획 및 생산, 배포 등 각 제작과정에서 AI 기술을 활용한다. 이를 통해 새로운 미디어환경에서 제작실무 능력을 배양한다.

○방송영상제작실습(Practice of Broadcasting/3학점/3시간)

본 과목은 방송제작의 전과정을 체계적으로 이해하고 실습하는 것을 목표로 한다. 기획 및 촬영, 편집의 원리를 이해하고 실제 제작함으로써 향후 영상제작 전문가로 발전할 수 있는 기본 소양을 습득한다.

○AI와 광고PR(AI & Advertising and PR/3학점/3시간)

이 과목은 인공지능(AI) 기술이 광고와 PR 분야에서 어떻게 활용되고 있는지 탐구한다. AI기술이 광고와 PR 전략에 미치는 혁신을 연구하고 그에 따른 사회적, 접적, 윤리적 이슈도 검토한다. 이를 통해 실제 광고 및 PR캠페인에서 AI를 활용하는 실용적 지식을 습득한다.

○미디어심리학(Media Psychology/3학점/3시간)

본 과목은 미디어와 인간 심리의 관계를 탐구한다. 미디어가 인간의 인지, 정서, 행동에 미치는 영향을 분석한다. 이를 통해 미디어가 사회적, 문화적 맥락에서 어떻게 작동하는지를 검토한다.

<3학년 2학기>

○매체기획(Media Planning/3학점/3시간)

효율적인 광고집행을 위해서는 매체의 계획이 필수적이다. 이를 위해서는 매체 특성을 전제로 한 매체기획이 올바르게 만들어져야 한다. 이를 위해 본 과목은 매체기획의 실재를 학습한다.

○광고 PR 캠페인(Advertising & Public Relations Campaign/3학점/3시간)

광고와 PR의 다양한 캠페인 사례를 찾아 분석한다. 캠페인의 기획 목적과 달성 방법 및 결과분석을 통해 학생들 스스로 캠페인 전략을 수립할 수 있는 능력을 함양하는데 목적이 있다. 캠페인 전략수립의 기초를 다질수 있도록 하는 것이 이 수업의 목표다.

○AI와 미디어콘텐츠(AI & Media Contents/3학점/3시간)

인공지능(AI) 기술과 미디어 콘텐츠산업의 관계를 검토한다. 미디어콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 AI기술을 이해하고 이를 실제 제작에 활용한다. 이를 통해 새로운 미디어환경에서 제작실무 능력을 배양한다.

○미디어 리터러시(Media Literacy/3학점/3시간)

이 과목은 미디어를 비판적으로 분석하고 이해하는데 초점을 맞춘다. 다양한 형태의 미디어 콘텐츠(신문, 방송, 영화, 광고, 디지털미디어 등)를 분석하고 그 속에 담긴 의도, 사회적 영향을 이해한다. 이를 통해 미디어에 대한 비판적인 안목을 함양한다.

○UCC 제작 실습(Practice of UCC/3학점/3시간)

이 과목은 모바일 시대의 핵심적인 콘텐츠라 할 수 있는 UCC제작을 학생 스스로 직접 제작하는 것을 목적으로 한다. 특히 주로 동영상 제작을 중심으로 실습을 한다.

○애프터이펙트와 모션그래픽(Aftereffect and Motion Graphic/3학점/3시간)

영상편집프로그램의 기초라 할 수 있는 프리미어와 영상효과 프로그램의 꽃이라 할 수 있는 애프터이펙트에 관한 기본적인 테크닉을 익히고 학습한다. 나아가 학생 스스로 이 프로그램을 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

<4학년1학기>

○BTL 마케팅(Below-The-Line Marketing/3학점/3시간)

이 수업은 학생들로 하여금 4대 매체와 SNS에 치우친 마케팅 지식에서 벗어나 다양한 형태의 BTL 마케팅 방법에 대해 알아보고자 한다. 또한 국내 및 해외기업, 그리고 정부와 기관, 단체들이 실시했던 다양한 BTL 마케팅 사례를 알아봄으로서 학생들에게 이론적 바탕과 함께 실무적인 지식도 전해주고자 한다.

○미디어와 광고의 역사(Media, Advertising and History/3학점/3시간)

미디어산업이란 무엇이고 어떠한 형태를 갖추고 있는가를 산업조직론적 입장에서 고찰한다. 따라서 역사적 측면의 미디어산업 뿐만 아니라 현재의 미디어산업 구조 등을 고찰하고 산업 내에서 발생하는 시장구조, 시장행위, 시장성과 등을 살펴본다. 또한 광고의 역사도 검토한다.

○디지털시대출판(Introduction to Publishing/3학점/3시간)

출판이란 무엇인가를 배우며, 출판의 사회적 기능과 출판의 영역, 출판의 문화적 의미와 산업적 의미, 출판과 광고와의 연관성, 광고매체로서의 특성과 활용방안 등을 학습한다. 특히, 일반도서 뿐만 아니라 잡지, 지역신문, 사보 등에 대한 이해를 높여 광고 및 홍보와의 관련성을 배운다.

○광고 캡스톤 디자인(Advertisning Capstone Design/3학점/3시간)

기초 및 핵심과정에서 학습한 광고 이론 및 실습과목의 경험을 바탕으로 광고 프로젝트를 진행한다. 수강생은 스스로 광고를 기획하고 제작하고 집행한다. 이를 통해 광고 제작 전과정을 경험함으로써 현업에서 활용할 수 있도록 한다.

○AI와 영화제작실습(AI and Film Production/3학점/3시간)

본 과목에서는 인공지능(AI) 기술을 영화제작과정에 적용하여 실습한다. 영화 제작의 각단계(시나리오작성, 촬영, 편집, 배포 등)에서 AI기술을 활용하여 제작한다. 이를 통해 수강생은 AI기술을 이해하고 창의성을 결합할 수 있는 능력을 함양한다.

○웹콘텐츠 기획과 마케팅(Web Content Planning and Marketing/3학점/3시간)

이 과목에서는 웹(web)을 어떻게 다양한 콘텐츠들이 창작되고 제작되어 플랫폼을 통해 마케팅이 이루어지고 거래되는

지에 대한 이론과 사례를 배운다. 포털사이트 콘텐츠, 웹소설, 웹툰, 이모티콘, 웹드라마, OTT, 메타버스, 웹게임 등의 다양한 미디어 플랫폼의 특징과 원리들을 이해하며 마케팅과 비즈니스 관점에서 웹콘텐츠를 어떻게 창작, 제작하고 마케팅하고 있는지에 대해 이해하는 수업 내용으로 구성된다.

○신마케팅전략론(New Marketing Strategy/전선/3학점/3시간)

마케팅과 관련한 과거 및 최근의 이슈에 관하여 살펴보고 현실분석을 통하여 향후 발전방향을 예측하고, 세미나를 통해 기업들이 사용하고 있는 신마케팅 사례에 대해서 살펴본다.

○마케팅전략(Marketing Strategy/전선/3학점/3시간)

기업부문, 사업부문, 제품부문의 목표를 달성하기 위한 마케팅전략의 수립과 집행에 필요한 중요한 개념과 이론 및 사례를 학습함으로써 마케팅 관리자로서의 자질과 능력을 학습한다.

○직업기초능력(Essential Job Skills/전선/3학점/3시간)

미디어, 영상, 광고 분야에서 요구되는 직업기초능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 의사소통, 문제 해결, 창의적 사고, 팀워크 및 직업 윤리와 같은 핵심 역량을 사례 중심 학습을 통해 체계적으로 익히며 직업 현장에서의 경쟁력을 강화한다.

○고객관계관리론(Customer Relationship Management Theory/전선/3학점/3시간)

고객과 관련된 기업의 내외부 자료를 분석 및 통합하여 고객특성에 기초한 마케팅 활동을 계획하고, 지원하며, 평가하는 과정이다. 다양한 이해관계자들의 니즈를 파악하는 방법과 기업의 궁극적인 목표를 달성하는데 있어서 필요한 기본 전략의 수립방향, 기업의 시스템 및 문화를 구축하는데 필요한 방법을 체득하고자 한다.

○마케팅사례연구(Marketing Case Study/전선/3학점/3시간)

현대기업과 관련한 마케팅 사례 및 논문들을 통해서 수강생들에게 새로운 경영패러다임을 이해하게 하는 것을 목적으로 하고 있다. 최근 기업들의 동향과 관련한 이슈들을 주제로 서로 토의하며 해결책을 모색하는 것이 학습목표이다.

<4학년 2학기>

○미디어창업(Entrepreneurship in Media Company/3학점/3시간)

광고, 홍보 및 미디어 분야의 기업이란 무엇이고, 이를 위한 창업 준비는 무엇인가를 배운다. 광고회사, 홍보회사, 미디어 회사의 특성, 조직구조, 인사 등에 관한 기초적 원리를 학습한다. 장차 광고, 홍보, 미디어 산업의 리더로서의 역할을 위한 기초적 자질을 연마한다.

○소셜미디어 캡스톤디자인(Social Media Capstone Design/3학점/3시간)

SNS에 대한 이해를 바탕으로 실제로 SNS채널을 개설하고 이를 운영하면서 다양한 콘텐츠제작 방법과 스킬을 익히고, 통계와 인사이트 분석을 통해 채널의 활성화 및 마케팅경험과 실무체험을 동시에 경험할 수 있도록 한다.

○영상 캡스톤 디자인(Video Work Capstone Design/3학점/3시간)

이 과목에서는 현대 사회의 개인미디어라 할 수 있는 블로그, 카페, 페이스북페이지, 1인 방송 유튜브 등이 무엇인가를 배우고, 이에 대한 실습을 하는 것을 목적으로한다. 따라서 학생들은 문자나 영상 매체를 통한 1인 미디어 제작을 경험하게 된다.

○영상미학(Film Aesthetics/3학점/3시간)

본 과목은 현대사회의 주요 예술 형식인 영상에 대한 이해를 증진하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인간의 지각과정, 영상 기술의 특성 및 작동원리, 화면(비디오)과 음향(오디오)의 미학적 효과를 학습한다. 또한 영상비평이론을 연구함으로써 영상에 대한 비판적 분석능력도 함양한다

○전자출판(Electronic Publishing/3학점/3시간)

이 과목은 e-book이란 무엇인가 그리고 그 미래는 어떠한가 등을 탐구하는 과목이다. 아울러 e-book의 제작과정을 학습하고, 상황에 따라서는 e-book을 실제 제작하기도 한다.

○미디어정책과 법(Media Policy & Law/3학점/3시간)

미디어와 관련된 법적, 정책적 이슈를 검토한다. 미디어산업과 운영에 영향을 미치는 법적, 정책적 측면을 이해하고 현대사회에서 미디어가 수행하는 역할과 이에 대한 규제와 정책을 살펴본다. 미디어와 법의 관계, 미디어의 자유와 표현의 자유, 개인정보 보호, 저작권 등의 쟁점을 이해한다.

부록 “전공진로설계와 상담” 운영안

● 전공진로설계와 상담(1) (Major Career Exploration & Counseling(1))

- 학생: 0.5학점/0.5시간 (교수: 1학점/1시간)

- 전공진로설계와 상담(1)은 신입생의 대학생활 적응과 진로준비를 체계적으로 돕는 것을 목적으로 함. 또한 4학년의 취업 및 진로를 위한 미래설계를 돕는 것을 목적으로 함.
- 전공진로설계와 상담(1) 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육내용을 예시로 제시할 수 있음. 그 외 진로설계 및 상담 매뉴얼을 자유롭게 활용하여 구성할 수 있음.

학년	학기	주차	교육내용 (*예시)	비고
1	1	1	오리엔테이션, 아이스 브레이킹	
		2	우리 대학 알아보기	
		3	교수학습지원센터 비교과프로그램/센터 특강	매년 1회 이상 센터 비교과프로그램에 참여하도록 독려함
		4	대학일자리센터 비교과프로그램/센터 특강	
		5	우리학과 알아보기	
		6	나 분석하기	
		7	나의 시간 관리	
		8	개인별 진로상담	
		9	나의 강점 분석하기	
		10	나의 진로·직업 탐색하기	
		11	전공 분야 직업 탐색하기	
		12	진로전략 세우기	
		13	커리어로드맵 만들기	
		14	개인별 진로상담	
		15	종합정리하기	

● 전공진로설계와 상담(2) (Major Career Exploration & Counseling(2))

- 학생: 0.5학점/0.5시간 (교수: 1학점/1시간)

- 전공진로설계와 상담(2)은 2, 3학년 학생들이 자신에게 적합한 진로를 모색하고 자아성찰 및 다양한 경험을 할 수 있도록 지원하는 과목임.
- 전공진로설계와 상담(2) 수업을 위해 개발한 교재를 중심으로 아래와 같은 교육내용을 예시로 제시할 수

있음.

학년	학기	주차	교육내용(*예시)	비고
4	1, 2 중 선택	1	오리엔테이션, 진로·취업카드 작성	
		2	청년고용정책/대학일자리센터 특강	1회 이상 취업관련 비교과 프로그램에 참여하도록 독려함
		3	나의 직업 심리 이해하기	
		4	내게 맞는 직업 탐색하기	
		5	바람직한 의사결정하기	
		6	직업 의사결정 해보기	
		7	취업 선배 특강	
		8	개인별 진로상담	
		9	개인별 진로상담	
		10	취업 분야 탐색하기	
		11	취업 목표 설정하기	
		12	입사서류/대학일자리센터 특강	
		13	면접/대학일자리센터 특강	
		14	취업문제 해결하기	
		15	종합정리하기	