

일반대학원 디지털콘텐츠학과 교육과정 시행세칙

2024.03.01. 시행

- 학과명 : 디지털콘텐츠학과
(영문명: Department of Digital Art & Design)
- 학위종 : 미술학석사/미술학박사
(영문학위명: Master of Fine Arts in Digital Contents/Doctor of Design)

제 1 장 총 칙

제1조(목적) ① 이 시행세칙은 상기 대학원 학과의 학위 취득을 위한 세부요건을 정함을 목적으로 한다.

- ② 학위를 취득하고자 하는 자는 학위취득에 관하여 대학원학칙, 대학원학칙시행세칙, 대학원내규에서 정한 사항 및 본 시행세칙에서 정한 사항을 모두 충족하여야 한다.

제2조(교육목표) ① 학과 교육목표는 다음과 같다.

1. 애니메이션, 영상, VR/AR, 메타버스, 게임, 인터랙티브 콘텐츠, 미디어 디자인 등 다양한 디지털콘텐츠 분야에서의 유연한 사고와 창조적인 아이디어를 바탕으로 콘텐츠 기획, 디자인, 제작에 이르기까지 여러 매체를 통합 활용할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.
2. 최신 디지털 기술과 예술적 감각을 조화롭게 융합하여 첨단영상산업 분야에서 두각을 나타내기 위하여 이론적인 연구와 작품 활동 역량을 키우도록 한다.

제3조(일반원칙) ① 디지털콘텐츠학과를 이수하고자 하는 학생은 본 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

- ② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.
- ③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 수강대상 및 개설학기를 확인하여 이수할 것을 권장한다.

제4조(진로취업분야) ① 학과의 진로취업분야는 다음과 같다.

1. 진로분야는 애니메이션, 영상, 미디어 디자인, 게임, AR/VR, 인터랙티브 콘텐츠, 미디어 디자인 등 다양한 디지털콘텐츠 분야의 기업, 창업, 연구소, 대학 등이 있다.

제 2 장 전공과정

제5조(교육과정기본구조) ① 디지털콘텐츠학과를 졸업(수료)하고자 하는 학생은 [표1]에 명시된 전공필수, 전공선택, 공통과목 학점을 이수하여야 한다.

- ② 타 학과 개설과목이수를 통한 타학과 인정학점은 [표1]의 타학과 인정학점의 범위내에서 전공선택으로 인정한다.
- ③ 논문지도학점, 선수학점은 졸업학점에 포함하지 않는다.

[표1] 교육과정기본구조표

학과명 (전공명)	과정	졸업(수료)학점				타 학과 인정학점
		전공필수	전공선택	공통과목	계	
디지털콘텐츠학과	석사과정	-	24	-	24	6
	박사과정	-	36	-	36	9

제6조(교과과정) ① 교과과정은 다음과 같다.

1. 교과과정 : <별표1. 교육과정 편성표> 참조
 2. 교과목해설 : <별표2. 교과목 해설> 참조
- ② 교과목의 선택은 지도교수 및 대학원 학과장과 상의하여 결정한다.

제7조(선수과목) ① 다음에 해당하는 자는 아래와 같이 선수과목을 이수하여야 한다.

1. 대상자 : 가. 하위 학위과정의 학과(전공)와 상이한 학과(전공)에 입학한 자(비동일계 입학생)
나. 2022. 9월 이전 입학생 중 특수대학원 졸업자(동일/비동일 무관)
 2. 선수과목 이수학점 : 석사과정 9학점, 박사과정 및 석박사통합과정 12학점
 3. 선수과목 목록 : 본교 디지털콘텐츠학과 학사학위과정 개설 전공 이론교과목 참조(실기과목제외)
- ② 위 항에도 불구하고 하위 학위과정에서 이수한 과목의 학점을 소정의 학점인정서에 논문지도교수와 학과장의 확인을 거쳐 해당 부서장의 승인을 받은 경우는 추가 이수학점의 일부 또는 전부를 면제받을 수 있다.
- ③ 선수학점은 졸업(수료)학점에 포함되지 아니한다.
- ④ 선수학점 이수 대상자가 제7조 1항에서 지정한 선수학점을 충족하지 않을 경우 수료 및 졸업이 불가하다.

제8조(타학과 과목 인정) ① 학위지도교수 및 학과장의 승인을 받아 본 일반대학원 소속 타 학과의 전공과목을 수강할 수 있으며, 취득한 성적은 [표1] 교육과정 기본구조표의 타 학과 인정학점의 범위내에서 전공선택으로 인정받을 수 있다.

- ② 전과로 소속 및 전공이 변경된 경우 학과장의 승인을 거쳐 타학과 인정학점의 범위내에서 졸업학점으로 인정받을 수 있다.

제9조(대학원 공통과목 이수) 대학원에서 전체 대학원생을 대상으로 “공통과목”(융합교육강좌)을 수강하는 경우 지도교수 및 학과장의 승인을 거쳐 수료(졸업)학점으로 인정받을 수 있다.

제10조(타 대학원 과목이수) ① 학점교류로 교내 전문대학원 및 교외 타 대학원에서 학점을 취득할 수 있다.

- ② 학점교류에 관한 사항은 경희대학교대학원학칙 시행세칙과 일반대학원 내규에 따른다.

제11조(입학 전 이수학점인정) ① 입학 전 이수한 학점에 대해 학점인정신청을 제출 학과장 및 해당부서장의 승인을 얻어 졸업(수료)학점으로 인정가능하다.

1. 입학 전 동등 학위과정에서 본 교육과정 교과목에 포함되는 과목을 이수한 경우 석사 6학점, 박사 9학점 이내
2. 편입학으로 입학한 경우 전적 대학원에서 취득한 학점 중 심사를 통해 인정받은 경우 석사 6학점, 박사 12학점 이내
3. 본교 학사학위과정 재학 중 본교의 일반대학원에서 개설한 교과목을 이수하여 B학점이상 취득한 경우(단, 학사학위 취득에 필요한 학점의 초과분에 한함) 6학점 이내

제 3 장 졸업요건

제12조(수료) ① 아래 요건을 모두 충족한 자는 해당과정의 수료를 인정한다.

1. 해당과정별 수업연한의 등록을 모두 마친 자
2. 제5조에서 정한 해당 교육과정에서 정한 수료학점을 모두 이수한 자

3. 총 평균평점이 2.7 이상인 자
4. 그 외 대학원 학칙, 내규 등 상위규정에서 제시된 모든 요건을 충족한 자
- ② 선수학점 이수 대상자는 규정된 선수학점을 취득하여야 한다. 단 선수학점은 수료학점에 포함되지 않는다.
- ③ 타학과 및 공통과목으로 인정되는 학점은 위의 각 조에서 규정한 학점만을 수료학점으로 인정한다.

제13조(졸업) ① 디지털콘텐츠학과 학위취득을 위하여는 [표2]의 졸업요건을 모두 충족하여야 한다.

- ② [표2] 요건을 모두 충족하거나 충족예정인 경우에 한하여 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 수 있다.

[표2] 졸업기준표

학과명 (전공명)	과정	졸업요건									
		수료요건					선수 학점 (비동일계에 한함)	학위자격 시험	연구 등록	논문게재 실적	학위청구 논문
		졸업(수료)학점									
		수업연한	전공 필수	전공 선택	공통 과목	계					
디지털콘텐츠학과	석사	2년 (4개 학기 등록)	-	24	-	24	9	합격 (제15조 참조)	납부 (수료생에 한함)	통과 (제17조 참조)	합격 (제16조 참조)
	박사	2년 (4개 학기 등록)	-	36	-	36	12				

1. 예약입학전형 및 학석사연계전형으로 입학한 자가 수료요건을 충족 시 1개 학기 수업연한 단축 가능
2. 석박사통합과정생의 경우 수료요건 충족 시 1~2개 학기 수업연한 단축 가능
3. 석박사통합과정생이 석사과정에 준하는 수료 및 학위취득요건을 충족한 경우 석사학위 취득이 가능(단, 졸업(수료)학점은 30학점)
4. 비 동일계로 입학한 경우 제7조에 의거 선수학점을 추가로 이수해야 함(단, 선수학점은 졸업(수료)학점에 포함되지 않음)
- ③ 연구등록은 수료생에 한하며, 수료 후 학위청구논문 제출 전까지 1회 납부해야 함

제14조(학위자격시험) ① 학위자격시험은 필기시험으로 실시하는 학위자격시험과 공개발표로 실시하는 학위자격시험(공개발표) 두가지 방법으로 실시한다.

- ② 1항에서 정의한 학위자격시험과 학위자격시험(공개발표)모두 합격하여 학위청구논문을 제출할 수 있다.
- ③ 학위자격시험의 필기시험은 아래와 같이 평가하여 합격여부를 결정한다.
 1. 학위자격시험 필기시험은 3기부터 응시 가능하다.
 2. 학위자격시험은 교육과정에 포함된 교과목에 대하여 각각 필기시험으로 구성되며, 수험자 본인이 취득한 과목에 한하여 응시할 수 있다.
 3. 학위자격시험의 문제구성은 석사과정은 2과목, 박사과정은 3과목에으로 하며 시험의 문제는 해당 과목 담당 교수가 출제 및 평가한다.
 4. 학위자격시험의 합격 기준은 100점 만점의 80점 이상으로 한다.
- ④ 학위자격시험(공개발표)는 아래와 같이 평가하여 합격여부를 결정한다.
 1. 학위자격시험(공개발표)은 학위청구논문을 제출하는 학기에 진행한다.(박사는 직전학기)
 2. 학위자격시험(공개발표)은 논문지도교수를 포함하여 3인 이상의 전임교수가 참관하여야 한다.(단, 소속학과 전임교수가 심사 교수 인원 미만인 경우 논문지도교수가 위촉하는 교수가 참관할 수 있다.)
 3. 학위자격시험(공개발표)은 합격(P) 또는 불합격(N)으로 판정하되 그 기준은 참관한 전임교수가 결정한다.
 4. 공개발표는 모든 사람이 방청할 수 있다.
 5. 참관교수 또는 방청자는 발표자에게 논문에 관련된 질의를 할 수 있으며 발표자는 질의에 대하여 답변하여야 한다.
- ⑤ 학위자격시험(공개발표)의 합격은 합격한 당해학기 포함 총 5개 학기 동안 유효하다. 이후 학위자격시험(공개발표)을 재응시하여야 한다.

제 3 장 학위취득

- 제15조(학위청구논문심사)** ① 제13조, 제14조의 요건을 모두 충족하였거나, 당해학기 충족예정인 경우 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 수 있다. 단, 수료생 신분으로 학위청구논문을 제출, 심사를 의뢰할 경우 반드시 연구등록 이후 심사를 의뢰할 수 있다.
- ② 학위논문의 심사는 논문의 심사와 기술심사로 한다.
- ③ 학위논문 심사의 합격은 석사학위 논문의 경우 심사위원 2/3 이상, 박사학위 논문의 경우 심사위원 4/5 이상의 찬성으로 한다.
- ④ 학위논문 심사위원장은 심사종료 후 심사의 결과를 정해진 기간 내에 해당 부서장에게 제출하여야 한다.
- ⑤ 학위청구논문 심사에 따르는 제반사항은 일반대학원 내규를 준용한다.

- 제16조(논문게재실적)** ① 학위취득을 위해서는 학위청구논문과 별도로 논문게재실적을 제출하여야만 학위취득이 가능하다.
- ② 과정별 논문게재실적은 아래와 같다.

학위과정	구분	내용
석사학위취득을 위한 실적 1편	한국연구재단	등재학술지, 등재후보학술지 논문 게재(신청 포함)
	국제 학술지	SCIE, SSCI, A&HCI, ESCI, SCOPUS에 등재된 학술지 논문 게재(신청 포함)
	학술대회 발표	국제학술대회, 한국연구재단 등재학술지 또는 등재후보학술지에 논문을 발행하는 학회의 학술대회 발표
박사학위취득을 위한 실적 1편	한국연구재단	등재학술지, 등재후보학술지 논문 게재(예정 포함) * 단, 게재 예정 증명을 제출한 자는 게재 완료 후 30일 이내 해당 논문 별쇄본을 제출하여야 하며 해당 별쇄본을 제출하지 않을 경우 제반 절차를 거쳐 학위를 취소할 수 있다.
	국제 학술지	SCIE, SSCI, A&HCI, ESCI, SCOPUS에 등재된 학술지 논문 게재(예정 포함) * 단, 게재 예정 증명을 제출한 자는 게재 완료 후 30일 이내 해당 논문 별쇄본을 제출하여야 하며 해당 별쇄본을 제출하지 않을 경우 제반 절차를 거쳐 학위를 취소할 수 있다.

- * 제16조 2항에서의 학술대회발표 및 논문실적은 경희대학교 소속으로 게재되어야 하며, 학위지도교수가 교신저자인경우만 인정한다.
- * 중복인정 불허 : 대학원 및 학과별 내규 등 제반규정에서 정한 졸업요건으로 제출하는 논문은 학술지논문게재장학 등 타 재원을 수혜받기위한 실적으로 사용한 경우 인정하지 않는다.
- ③ 박사과정은 공동게재 시 반드시 제1저자나 교신저자이어야 한다.

- 제17조(학위취득)** ① 학위취득을 위해서는 제15조 학위청구논문심사를 통해 허가받은 자에 한하여 학위취득이 가능하다.
- ② 학위취득을 허가받은 자는 제16조의 논문게재실적과 졸업을 위한 소정의 서류를 구비하여, 해당 부서장에게 제출 절차를 진행하여야 한다.

[부칙]

- ① 시행일 : 2024.03.01.
- ② 경과조치 : 본 시행세칙 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 학과 회의를 거쳐 학과장 승인하에 새로운 교육과정을 적용받을 수 있다.

[별표1]

교육과정 편성표

번호	이수 구분	학수 코드	과목명	학점	수강대상		수업유형				개설학기				비고
					석사	박사	이론	실습	실기	설계	출수년		작수년		
											1학기	2학기	1학기	2학기	
1	전공선택	DC731	문화콘텐츠마케팅	3	○	○	○							○	
2	전공선택	DC708	디지털콘텐츠문화론	3	○	○	○							○	
3	전공선택	DC702	애니메이션스튜디오	3	○	○	○							○	
4	전공선택	DC704	디지털스토리텔링	3	○	○	○							○	
5	전공선택	DC701	디지털콘텐츠기획론	3	○	○	○							○	
6	전공선택	DC724	정보디자인세미나	3	○	○	○							○	
7	전공선택	DC725	영상기호학	3	○	○	○							○	
8	전공선택	DC711	디지털콘텐츠산업론	3	○	○	○								○
9	전공선택	DC705	연구기획	3	○	○	○								○
10	전공선택	DC707	디지털애니메이션	3	○	○	○								○
11	전공선택	DC717	디지털영상연구	3	○	○	○								○
12	전공선택	DC718	디지털디자인스튜디오	3	○	○	○								○
13	전공선택	DC737	디지털미디어론	3	○	○	○								○
14	전공선택	DC726	인터랙티브콘텐츠연구	3	○	○	○								○
15	전공선택	DC706	콘텐츠디자인발상연구	3	○	○	○					○			
16	전공선택	DC735	인터페이스디자인연구	3	○	○	○					○			
17	전공선택	DC721	애니메이션비평	3	○	○						○			
18	전공선택	DC703	게임미학	3	○	○	○					○			
19	전공선택	DC727	문화콘텐츠전략연구	3	○	○	○					○			
20	전공선택	DC712	디지털콘텐츠비평	3	○	○	○					○			
21	전공선택	DC730	뉴미디어와미래	3	○	○	○					○			
22	전공선택	DC710	디지털콘텐츠디자인	3	○	○	○						○		
23	전공선택	DC736	디지털디자인매니지먼트	3	○	○	○						○		
24	전공선택	DC734	연구방법론	3	○	○							○		
25	전공선택	DC713	디지털엔터테인먼트	3	○	○	○						○		
26	전공선택	DC709	뉴미디어와영상	3	○	○	○						○		
27	전공선택	DC732	영상커뮤니케이션론	3	○	○							○		
28	전공선택	DC729	미디어아트론	3	○	○	○						○		

[별표2]

교과목 해설

• 문화콘텐츠마케팅 (Digital Entertainment Marketing)

문화콘텐츠의 기획과 배급, 유통에 이르기까지의 과정과 홍보, 마케팅에 관하여 연구한다.

Studying the process of cultural contents production: planning, distribution, promote, marketing.

• 디지털콘텐츠문화론 (Digital Contents & Culture)

문화적 현상으로서의 디지털콘텐츠에 대한 연구로서 미디어 아트로까지 승화되는 개념과 아이디어에 대한 연구이기도 하다.

Study of digital contents as culture phenomena: from its concept and idea up to the art.

• 애니메이션스튜디오 (Animation Studio)

애니메이션의 기획과 제작 리서치를 통해 다양한 영상 스타일을 시도해보고, 효율적인 애니메이션 영상언어를 습득, 개발한다.

Developing effective language of animation through practicing various film style by production research and planning of animation.

• 디지털스토리텔링 (Digital Storytelling)

다양한 디지털 매체에서의 스토리텔링에 관하여 연구한다.

Study of the storytelling in various digital media.

• 디지털콘텐츠기획론 (Digital Contents Planning)

시장조사, 사용자 연구, 분석기법, 경영기술, 제도, 개발사례 등의 연구를 통해 디지털콘텐츠 분야의 활동성과 현장성을 갖추도록 한다.

Developing a field knowledge and flexibility in digital contents through studies on market research, user research, analytic techniques, management techniques, law, development cases.

• 정보디자인세미나 (Visual Information Seminar)

단순한 매체에서 매체의 개념을 확장, 그 가능성을 모색하고 실험적 시도를 통해 인터랙티브 디자인의 능력을 기르는데 그 목적이 있다. 정보 생산의 개념과 주체를 설정하고 텍스트의 수집부터 편집디자인과 웹 디자인까지 전 과정을 경험하게 된다.

Developing design ability for interactive media. This class helps student to do experimental attempts for seeking possibilities of the expanded concept of digital media. After defining concept of producing information and its principals, students will be experiencing all the process from collecting texts, editing design, and Web design.

• 영상기호학 (Semiotics & Image)

영상물에 대한 기호학적인 접근방법을 탐구한다.

Study of a semiotic approach to visual media.

• 디지털콘텐츠산업론 (Business of Digital Contents)

창의적 콘텐츠 사업 아이디어를 갖추기 위하여 각종, 경제, 교육, 문화 비즈니스의 특성을 주축으로 탐구한다.

Research on creative idea for contents business; this study will be focused on the characteristics of economic, education, culture business.

• 연구기획 (Planning Method)

연구 주제와 테마를 개념을 정립하며 발전시키고 그에 따른 효율적인 자료수집 방법 등을 습득한다.

A class for individual studies: after setting up research subject, themes and concepts, individual student will make own

research progress. This class offers students effective techniques of collecting research-related informations.

- **디지털애니메이션 (Digital Animation)**

현대 디지털콘텐츠의 중요한 표현양식인 컴퓨터애니메이션이 연출하는 가상현실적 공간에 대한 기술적, 의미적 연구가 이루어진다. Technical and semantic study of the virtual space created by computer which is one of the most important media in digital contents.

- **디지털영상연구 (Digital Image)**

현대 영상은 복합적이다. 실사와 컴퓨터 이미지의 퓨전에 대한 연구이다.

Modern visual images are compositive. This study is learning a image composition process of actual and synthetic computer images.

- **디지털디자인스튜디오 (Digital Design Studio)**

미래 정보 교류의 중심이 될 미디어에서 정보를 기획하고 설계하며 구현 할 수 있는 디자인 능력을 갖추도록 연구한다.

Study of digital information design: Learning a process of information planning, designing, and implementing in digital media.

- **디지털미디어론 (Concept of Digital Media)**

디지털 미디어를 이론적, 개념적으로 재구성하는 방법에 대한 연구이다.

Research on theoretical and conceptual approach to digital media.

- **인터랙티브콘텐츠연구 (Interactive Contents Study)**

정보를 기획하고 설계하며 구현 할 수 있는 디자인 능력을 갖추도록 인터넷에 대한 전반을 이해하고 전자상거래, 전자신문, 네트워크 게임, 원격교육 인터넷 광고 및 인트라넷 등 다자간의 온라인 기반 시스템 및 인터넷 콘텐츠 소프트웨어 설계 등을 다룬다.

Through this class, students will be able to understand the whole internet to design, design and implement information in media. Students will also learn about online multi-site systems such as e-commerce, electronic newspaper, network game, distance education, and intranet.

- **콘텐츠디자인발상연구 (Creative Contents Design)**

디지털콘텐츠를 창의적으로 디자인할 수 있는 실질적이고 체계적인 연구를 수행한다.

Systematic process studying for creative design of digital contents.

- **인터페이스디자인연구 (Interface Design)**

사용자 중심의 인터페이스 디자인, 데이터 제작에 이르는 과정을 폭 넓게 연구한다.

Study of designing user-centered interfaces and data visualization process.

- **애니메이션비평 (Review of Animation)**

디지털미디어의 중요한 소통언어인 애니메이션에 대한 비판적인 시각과 심미안을 갖추도록 하는 리서치가 진행된다.

Developing a critical mind and aesthetic senses on the animation which is major communication method in digital media.

- **게임미학 (Game Aesthetic)**

디지털 엔터테인먼트와 현대철학에서의 중요한 화두인 게임이 가지는 새로운 특징들을 예술의 차원으로 끌어올리는 전략과 기획에 대한 탐색이다.

Game is an important topic in digital entertainment and modern philosophy: this study is about its strategy and

planning which is making the game contents up to the level of arts.

- **문화콘텐츠전략연구 (Digital Entertainment Strategy)**

문화콘텐츠의 형성과 전개과정에서 그 주체와 개념이 펼쳐내는 전략과 힘에 대한 탐구이다.

Study of strategy and power of the subjects and concepts in creation process of digital culture contents.

- **디지털콘텐츠비평 (Review of Digital Contents)**

오늘날 끊임없이 생성되고 있는 디지털콘텐츠에 대한 비평적인 시각을 갖추게 하는 리서치가 진행된다.

Research for criticism on digital contents.

- **뉴미디어와미래 (New Media & Future)**

디지털미디어를 이용한 새로운 예술의 표현양식으로서의 뉴미디어의 현황과 양상, 그리고 가능성에 대한 탐구이다.

Research on current status and possibility of smart media as a media of next generation.

- **디지털콘텐츠디자인 (Digital Contents Design)**

디지털콘텐츠 제작을 위한 아이디어 발상, 디자인 전개 제작 과정에 관하여 습득한다.

Studying the process of concept developing for digital contents production.

- **디지털디자인매니지먼트 (Digital Design Management)**

디자인 매니지먼트를 디지털 콘텐츠에 활용하는 방법에 대한 연구이다.

Research on applying methods for design management into digital contents.

- **연구방법론 (Research method)**

디지털콘텐츠를 학문적으로 연구할 수 있는 효율적이고 체계적인 방법론에 관하여 습득한다.

Studying the research methodologies for academic studies of digital contents.

- **디지털엔터테인먼트 (Digital Entertainment)**

디지털 미디어를 통한 엔터테인먼트란 무엇을 뜻하며, 그 콘텐츠들은 어떤 것인가에 대한 연구이자 대중의 욕망에 대한 연구이기도 하다.

Research on the definition of digital entertainment: Studying various digital contents and desires of contemporary digital generation.

- **뉴미디어와영상 (New Media & Image)**

디지털미디어를 이용한 새로운 예술의 표현양식으로서의 뉴미디어의 현황과 양상, 그리고 가능성에 대한 탐구이다.

Study of new media: its current status, modality, and possibility; as a new form of expression in the art by using digital media.

- **영상커뮤니케이션론 (Concept of Visual Communication)**

창의적인 영상언어의 표현능력과 비주얼 조형능력의 학습을 통해 영상디자인의 이론을 고찰한다.

Studying the language of image and visual modelling. This class goes into the theory of visual design.

- **미디어아트론 (Media Art)**

디지털미디어와 콘텐츠가 예술로서 자리매김하기 위한 개념과 정의를 추적한다.

Tracing concepts and definitions of digital media and its contents as a form of arts.