

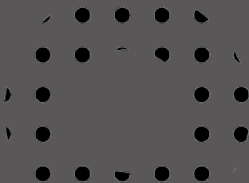


방송문화콘텐츠와
NCS 기반 성과중심
교육과정

DAEJEON HEALTH INSTITUTE OF TECHNOLOGY

HIT
NCS

National Competency Standards

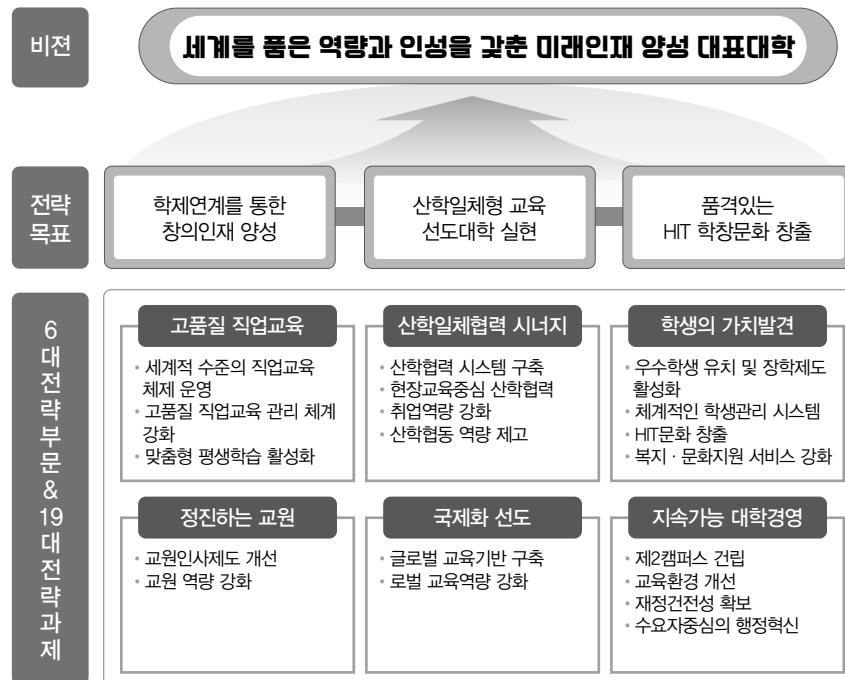


대학의 사명과 중장기 발전계획

대전보건대학교는 박애(博愛) · 근면(勤勉) · 탐구(探究)의 교시 아래, 국가와 사회 발전에 필요한 인재 양성을 목표로 설립됨

대학은 “세계를 품는 역량과 인성을 갖춘 미래인재 양성 대표 대학”이라는 비전 하에, 6대 전략과 19대 전략과제를 설정함

NCS 기반 교육과정은 “고품질 직업교육”을 실현하기 위한 핵심적인 내용임



II. 방송문화콘텐츠와 NCS 기반 성과중심 교육과정

1. 학과 소개

■ 학과의 최근 2년 성과

| 구분 | 2016년 | 2017년 |
|------------------|-------|--------|
| 음향전문사 자격증 취득률(%) | 70.3% | 41.8% |
| 영상전문인 자격증 취득률(%) | 44.4% | 36.37% |
| 현장실습 이수율(%) | 100% | 100% |

■ 인증결과종합

| 구분 | | 평가결과 | | | |
|--------|----|-------|-------|----|------|
| | | 우수 | 충족 | 미흡 | 계 |
| 인증결과종합 | 인원 | 11 | 22 | | 33 |
| | 비율 | 33.3% | 66.7% | | 100% |

※인증결과종합 : 인증수준(1,000점만점)기준

■ 방송문화콘텐츠와 졸업생 인터뷰



MBN 방송국 제작국 프로듀서

김 ★ 경 / 방송문화콘텐츠과 96학번 /

경력 : 13년 / 연봉 : 약 7,000만원

방송인의 꿈을 가지고 있는 학생 여러분 안녕하세요. 저는 프로듀서의 꿈을 가지고 대전보건대학교 방송문화콘텐츠과에 입학하였고, 졸업 후 현재 MBN 보도국에서 제작 프로듀서를 맡고 있습니다. 전 국민이 보는 방송 프로그램을 제작하면서 자부심을 느끼고 보람을 가지고 생활합니다. 방송인은 사회에서 아주 중대한 역할을 하고, 책임도 큰 만큼 보람도 큼니다. 방송인의 꿈을 가지고 있는 여러분은 전국에서 최초로 설립되어 방송 현장에서 일하고 있는 졸업생이 가장 많은 대전보건대학교 방송문화콘텐츠과에서 시작을 해 보세요.

■ 전공 동아리

| 동아리명 | 설립 목적 및 취지 | 2017년 주요 활동 |
|-------------------|--|---|
| 6mm (영상 동아리) | 프로그램의 기획에서 완성까지, 젊은이들의 창의적이고 신선한 아이디어를 모아 작품을 제작하기 위한 '열정이 넘치는 최고의 영상전문인'으로 거듭나고자 하는 이들이 모여 활동하는 동아리 | 카메라 조작법 야회촬영 영상편집 및 합성 각종 공모전 참여 |
| BAB (음향기술 동아리) | 음향기술동아리는 최고의 음향 엔지니어가 되는 것을 목표로 하여 활동 | 청감 훈련 음향 시스템 설계 음향 효과 처리 음향 기기 활용법 음향 튜닝, 건축음향 음향 측정 |
| VFX (시각효과 동아리) | 후반작업과 관련되어 영상합성에 대한 내용을 주제로 다양한 실험을 하는 학술동아리 | 3차원 모델과 영상을 합성 작업 색상을 보정하는 작업 기타 영상 합성에 관련된 다양한 작업 작품 또는 튜토리얼을 분석하여 실험 |

■ 방송문화콘텐츠과 관련 취득면허 및 자격증

| 취득면허 및 자격증 | 검정내용 | 시행기관 |
|-------------------|--|-----------------|
| 영상촬영 전문인 2급 | <ul style="list-style-type: none"> • 시험과목 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 방송학, 영상제작론, 영상촬영론 - 실기 : 촬영실기 • 검정방법 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 방송학/영상제작론/영상촬영기법 - 실기 : 구도 및 카메라 워킹 • 합격기준 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 70점 이상 - 실기 : 70점 이상 | 한국영상전문인 자격협회 |
| 영상편집 전문인 2급 | <ul style="list-style-type: none"> • 시험과목 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 방송학, 영상제작론, 영상편집론 - 실기 : 편집실기 • 검정방법 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 방송학/영상제작론/영상편집 - 실기 : 비선형 편집 (Adobe Premiere Pro) • 합격기준 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 70점 이상 - 실기 : 70점 이상 | 한국영상전문인 자격협회 |
| GTQ 1급 | <ul style="list-style-type: none"> • 시험과목 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 없음 - 실기 : 포토샵 CS5 (영문/한글) • 검정방법 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 없음 - 실기 : Photoshop 실기 • 합격기준 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 없음 - 실기 : 70점 이상 | 국가공인 GTQ |
| 음향전문사 2급 | <ul style="list-style-type: none"> • 시험과목 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 음향이론, 음향기기, 음향응용 - 실기 : 서술형 시험 • 검정방법 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 음향이론, 음향기기, 음향응용 - 실기 : 서술형 시험 • 합격기준 <ul style="list-style-type: none"> - 필기 : 67점 - 실기 : 67점 | 한국음향학회 |

2. 인재상 및 직무정의

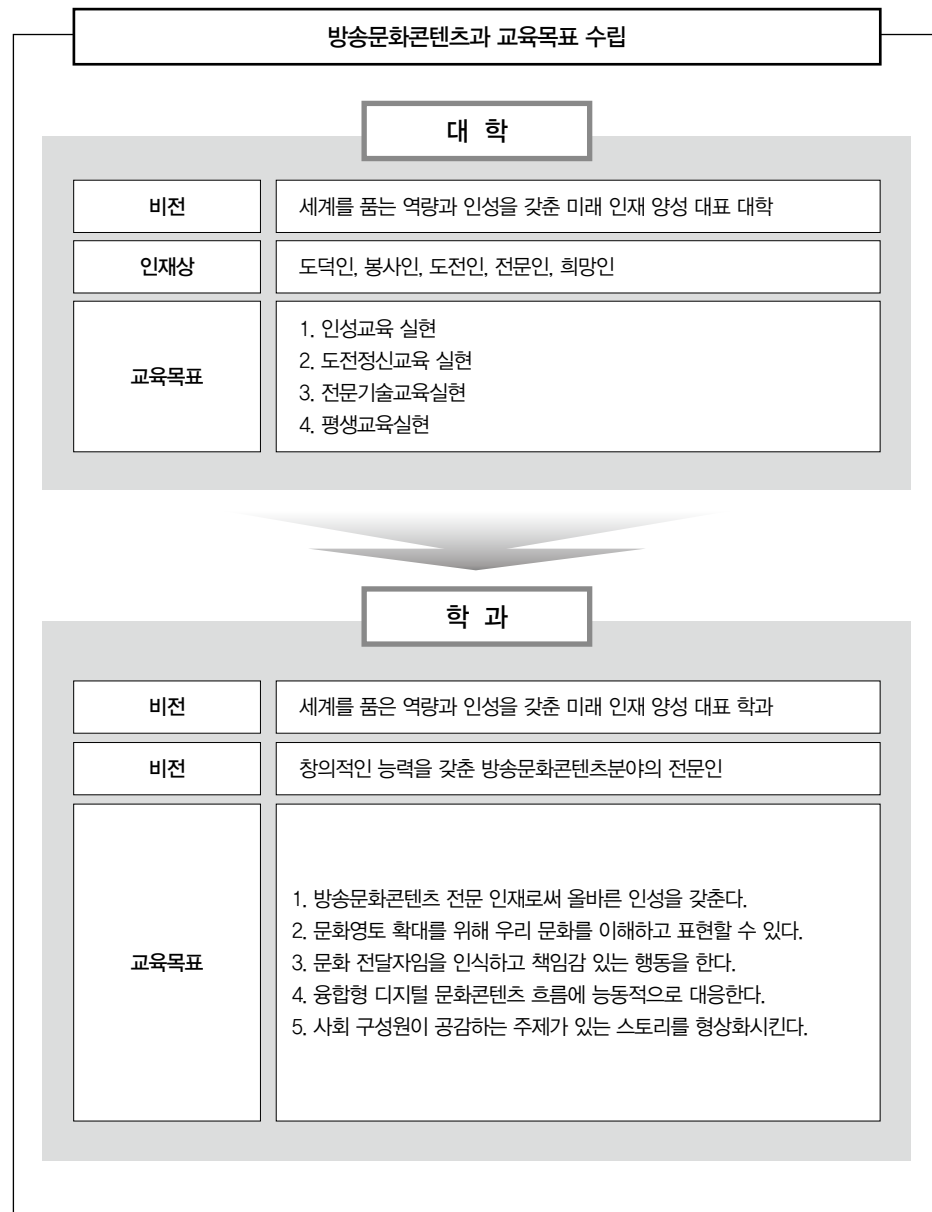
방송문화콘텐츠와 인재상 : 창의적인 능력을 갖춘 방송문화콘텐츠분야의 전문가

방송문화콘텐츠과는 학과의 인력 양성 유형에 부합하는 인재 양성을 위해 다음의 직무를 설정하여 교육 과정을 개발하여 운영하고 있습니다.

| 직업(군) | 직무명 | 직무정의 |
|--------------------------|---------------------|---|
| 시각 디자이너 [0854] | 자막디자이너 [0854-12] | 영화나 방송드라마 제작에 필요한 자막, 그림, 광고 등에 사용되는 글자를 디자인하고, 자막발생기를 사용하여 화면에 자막을 발생시킨다. |
| 웹 및 멀티미디어 디자이너 [0855] | 웹디자이너 [0855-3] | 웹사이트 개발에 필요한 디자인 및 구성요소를 개발한다. 웹사이트 디자인에 필요한 UI(User Interface), 플래쉬, 애니메이션 등을 디자인하고 실제화면을 제작, 수정하며 웹사이트 구성에 필요한 요소(폰트, 아이콘, 화면 등)를 제작한다. |
| 감독 및 기술감독 [0861] | 음향감독 [0861-20] | 방송 프로그램을 제작하기 위해 음향계획을 수립하고 관련 종사원들의 업무를 지휘한다. |
| | 조명감독 [0861-22] | 방송프로그램, 영화, 공연 등을 제작하기 위하여 조명관련 업무를 총괄하고, 조명장비와 인력을 관리·감독한다. |
| | 방송기술감독 [0861-36] | 방송 프로그램의 제작기술 업무를 총괄하고, 관련 종사원들의 활동을 지휘·감독한다. |
| | 방송영상감독 [0861-37] | 카메라로 촬영된 영상의 화질을 개선하기 위해 영상장비를 조작·운영한다. |
| 촬영기사 [0871] | 촬영기사 [0871-1] | 방송, 영화 등의 영상물을 제작하기 위해 카메라 등 촬영장비를 사용하여 각종 물체나 대상을 촬영한다. |
| 음향 및 녹음기사 [0872] | 녹음기사 [0872-2] | 녹음장비를 이용하여 영화, 드라마, 음반 등의 제작에 사용되는 소리, 음악, 목소리 등을 녹음한다 |
| | 녹음기획자 [0872-3] | 학습교재, 음반, 홍보영상물 등을 만들기 위해 대본 작성, 참여자(성우 등) 섭외 등의 기획업무와 녹음연출을 한다. |
| | 동시녹음기사 [0872-4] | 영화나 드라마 제작현장에서 배우의 대사, 주변 소리 등을 녹음한다. |
| | 음향기사 [0872-8] | 음향감독의 감독 하에 마이크를 순서대로 배치하고 음향상태를 조정한다. |
| | 음향믹싱기사 [0872-15] | 영화 또는 방송드라마를 제작하기 위하여 녹음이 완료된 각 부문의 음원을 재생하여 균형을 맞추고 조정하여 마스터음원을 만든다. |
| | 효과음향기사 [0872-16] | 방송 드라마, 다큐멘터리, 영화 등에서 소리에 대한 실재감을 부여하기 위해 효과음을 선정하고 제작한다. |

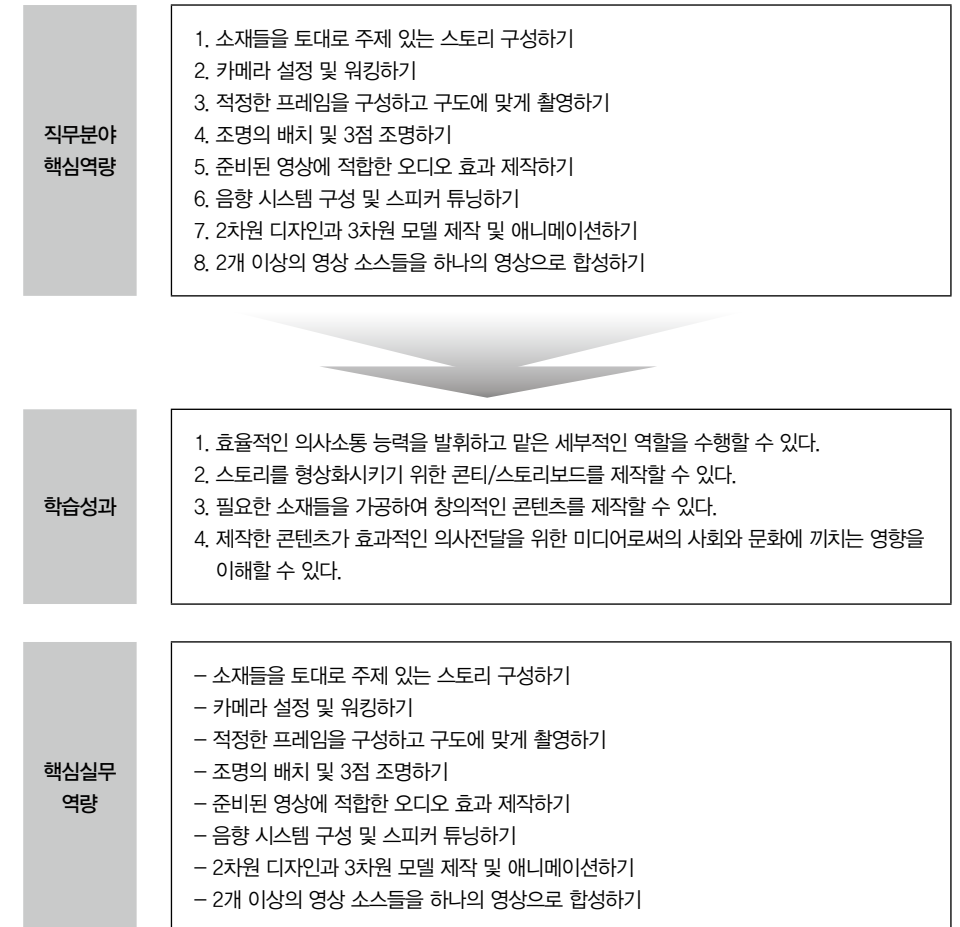
| 직업(군) | 직무명 | 직무정의 |
|--------------------------------|---------------------------------|---|
| 영상녹화 및 편집기사 [0873] | 녹화기사 [0873-2] | 텔레비전방송의 영상신호와 음향신호를 미디어(테이프, 하드디스크)에 수록하고 재생하는 녹화기를 조작한다. |
| | 디지털영상 처리전문가 [0873-3] | 컴퓨터의 영상편집 툴을 이용하여 영상 이미지의 다양한 특수효과를 연출한다. |
| | 방송편집기사 [0873-13] | 방송 프로그램의 특성에 맞게 촬영한 영상물을 재구성하여 편집한다. |
| 조명기사 및 영상기사 [0874] | 영상기사 [08741-2] | 영화를 상영하기 위하여 영상기 및 음향장비를 설치하고 조작한다. |
| | 조명기사 [08741-3] | 조명감독의 지시 하에 조명기구를 설치하고 콘솔(조명조정탁) 운용을 돕는다. |
| 기타 연극·영화 및 영상 관련 종사자 [0879] | 기타 연극·영화 및 영상 관련 종사자 [08790] | 각종 유무선 매체를 통해 대중에게 다양하고 유익한 정보를 제공하기 위하여 프로그램을 제작하는 업무를 수행한다. |
| | 방송연출보조원 [0879-4] | 연출가 및 조연출가의 지시·감독을 받으며 방송프로그램 제작을 보조한다. |
| | 조명스크립터 [0879-15] | 촬영 중인 쇼트와 조명 세팅 장면을 사진으로 찍고 촬영 및 조명에 관련된 기록을 한다. |
| | 특수효과기사 [0879-16] | 영화, 방송드라마 등의 제작에 요구되는 각종 특수효과를 연출하기 위해 특수장비 및 혼합물을 조작 및 제조한다. |
| | 기타 전기·전자기기 설치 및 수리원 [1939] | 음향기기수리원 [1939-17] 각종 계측기와 공구를 사용하여 완성된 제품이나 조립된 반제품의 작업 및 성능 불량을 수리한다. 음향기기조정원 [1939-18] 음향기기제조 공정 중 조립완성된 제품의 인쇄회로기판(PCB)을 성능에 필요한 명세서 내용에 따라 출력전압 및 주파수 등을 조정한다. |
| 통신 및 방송송출 장비 기사 [2061] | 방송송출기사 [2061-7] | 종합유선방송사업자(SO : System Operator) 및 시청자에게 제작된 방송프로그램을 송출하기 위해 송출장비를 조작·운용한다. |
| | 방송중계 회선기사 [2061-9] | 방송국 외의 현장에서 스포츠 및 행사를 중계방송하기 위해 텔레비전 또는 라디오중계차 등의 방송장비를 설치·운용한다. |
| 기획 및 마케팅 사무원 [0241] | 기획 및 마케팅 사무원 [02410] | 기존 혹은 신규사업의 타당성을 검토하여 사업을 기획하고, 사업진행에 필요한 마케팅 전략을 기획·수립한다. |
| 상품기획전문가 [0232] | 방송콘텐츠 기획판매자 [0232-15] | 방송콘텐츠를 국내·외 방송콘텐츠 시장에 유통시키기 위한 마케팅전략을 기획하고 판매계약을 체결한다. |

3. 교육목표



4. 학습성과

방송문화콘텐츠과에서는 직무 분야의 핵심 역량과 교육목표에 근거하여 학습성과를 도출했습니다. 학습 성과는 성공적인 직무수행을 위하여 학생들이 졸업할 때까지 달성해야 할 역량입니다.



※ 핵심실무역량은 직무수행의 중요도와 활용 빈도가 높아 대학 재학 중에 꼭 습득해야 하는 핵심적인 기술입니다.

■ 학과 학습성과와 교과목의 연계성

방송문화콘텐츠과는 학생들이 학습성과를 달성할 수 있도록 다음과 같은 교과목을 편성 운영하고 있습니다. 교과목을 통해 여러분의 역량을 향상시킬 수 있습니다.

| 학습성과 | 수행준거 | 연계 교과목 |
|---|---|--|
| 1 효율적인 의사소통 능력을 발휘하고 맡은 세부적인 역할을 수행할 수 있다. | 1.1 기획 내용에 부합하는 제작 스태프에 대한 자료를 수집할 수 있다. | 기초 : 영상콘텐츠기획 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작, 캡스톤디자인1 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작, 캡스톤디자인 2 |
| | 1.2 제작 파트별로 역할을 이해하고 업무를 분류할 수 있다. | 기초 : 영상콘텐츠기획 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작, 캡스톤디자인1 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작, 캡스톤디자인 2 |
| | 1.3 스토리보드(콘티)에 따라 제작 조건을 점검할 수 있다 | 기초 : 영상콘텐츠기획 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작, 캡스톤디자인1 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작, 캡스톤디자인2 |
| 2 스토리를 형상화시키기 위한 스토리보드(콘티)를 제작할 수 있다. | 2.1 제작 의도에 따른 콘셉트를 수립할 수 있다. | 기초 : 스토리텔링, 문화콘텐츠 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작 |
| | 2.2 콘셉트에 따라 스토리 개발 프로세스를 시행하여 스토리보드(콘티)를 제작할 수 있다 | 기초 : 스토리텔링 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작 |
| | 2.3 완성도를 높이기 위해 수정/보완하여 확정할 수 있다. | 기초 : 스토리텔링 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작, 영상편집 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작 |
| 3 필요한 소재들을 수집하고 가공하여 창의적인 콘텐츠를 제작할 수 있다. | 3.1 콘텐츠의 특성을 고려하여 소재를 준비할 수 있다. | 기초 : 스토리텔링, 문화콘텐츠, 기초음향, 기초전자 |
| | | 일반 : 컴퓨터그래픽, 영상편집, 영상촬영실습, 영상콘텐츠제작, 캡스톤디자인1 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작, 캡스톤디자인2 |
| | 3.2 수집한 소재들을 가공하고 콘텐츠를 제작하기에 필요한 도구들을 활용할 수 있다. | 기초 : 컴퓨터공학개론, 영상촬영실습, 전자음향 컴퓨터그래픽 |
| | | 일반 : 영상편집, 모션그래픽, 음향제작기술, 영상콘텐츠제작, 캡스톤디자인1, 음향기기, 3차원모델링 |
| | | 심화 : 캡스톤디자인2, 음향시스템, 음향편집, 3차원애니메이션 |

| 학습성과 | 수행준거 | 연계 교과목 |
|---|---|--|
| 3 필요한 소재들을 수집하고 가공하여 창의적인 콘텐츠를 제작할 수 있다. | 3.3 필요한 도구들을 활용하여 종합적이고 창의적으로 콘텐츠를 제작할 수 있다 | 기초 : 기초음향, 컴퓨터그래픽, 영상편집, 영상촬영실습 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작, 디지털영상합성, 음향편집, 캡스톤디자인1, 실무음향설계 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작, 캡스톤디자인2 |
| 4 제작한 콘텐츠가 효과적인 의사전달을 위한 매체로써의 사회와 문화에 끼치는 영향을 이해할 수 있다. | 4.1 의사전달 매체로써의 콘텐츠 역할을 이해할 수 있다. | 기초 : 스토리텔링, 문화콘텐츠, 영상콘텐츠기획 |
| | | 일반 : 영상콘텐츠제작 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작 |
| | 4.2 수요자 욕구에 대해 이해할 수 있다 | 기초 : 영상콘텐츠기획 |
| | | 일반 : 창업가정신, 문화마케팅, 영상콘텐츠제작 |
| | | 심화 : 영상졸업작품제작 |
| | 4.3 사회 문화적 이슈를 이해할 수 있다 | 기초 : 문화콘텐츠 |
| | | 일반 : 한국미술사, 영상콘텐츠제작 |
| | | 심화 : 문화탐사, 영상졸업작품제작 |

5. 2018학년도 교육과정 편제표

| 2018학년도 교육과정 | | | | | | | | | | | |
|--------------|----------|------------|--------|--------|--------|----------|----------|-----------|--------|--------|--------|
| 방송문화콘텐츠과 | | | | | | | | | | | |
| 학년 학기 | 이수 구분 | 과 목 명 | 학 점 | 강 의 | 실 습 | 학년 학기 | 이수 구분 | 과 목 명 | 학 점 | 강 의 | 실 습 |
| 1-1 | 교필 | 사회봉사1 | 1 | | 1 | 1-2 | 교필 | 사회봉사2 | 1 | | 1 |
| | 교필 | 대학생활의이해1 | | 1 | | | 교필 | 대학생활의이해2 | | 1 | |
| | 교필 | 의사소통과 문제해결 | 2 | 2 | | | 전선 | 컴퓨터그래픽 | 3 | | 3 |
| | 전선 | 영상촬영실습 | 3 | | 3 | | 전선 | 음향기기 | 3 | 3 | |
| | 전선 | 스토리텔링 | 2 | 1 | 1 | | 전선 | 모션그래픽 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 영상콘텐츠기획 | 3 | 2 | 1 | | 전선 | 전자음향 | 2 | 2 | |
| | 전선 | 기초전자 | 2 | 2 | | | 전선 | 음향제작기술 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 색채학 | 2 | 1 | 1 | | 전선 | 영상편집 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 기초음향 | 3 | 3 | | | | | | | |
| 2-1 | 교필 | 진로지도1 | | | 1 | 2-2 | 교필 | 진로지도2 | | | 1 |
| | 전필 | 캡스톤디자인1 | 4 | | 4 | | 전필 | 캡스톤디자인2 | 4 | | 4 |
| | 전선 | 영상콘텐츠제작 | 3 | 1 | 2 | | 전선 | 영상졸업작품제작 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 3차원 모델링 | 3 | 1 | 2 | | 전선 | 창업가 정신 | 1 | 1 | |
| | 전선 | 음향시스템 | 3 | 1 | 2 | | 전선 | 음향편집 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 실무음향설계 | 2 | 2 | | | 전선 | 3차원 애니메이션 | 3 | 1 | 2 |
| | 전선 | 디지털영상합성 | 3 | 1 | 2 | | 전선 | VR 콘텐츠 제작 | 3 | 1 | 2 |
| P-P | 전선 | 현장실습 | 1 | | | | | | | | |

6. 교과목 프로파일

■ NCS교과목

| 교과목명 | | 영상콘텐츠기획 | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|------------------------------|--|---|----|----------|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 1.1, 1.2, 1.3, 4.1, 4.2, 4.3 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | |
| | 영상연출 | 0803040101_15v2 | 영상콘텐츠 기획(5) | | | 개발 | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | |
| | 0803040101_15v2.1 | 아이템 선정하기 | 1.1 창의적인 아이디어를 통해 제작의도를 설정할 수 있다. 1.2 제작의도를 바탕으로 자료 조사를 통하여 사회문화적 트렌드와 수요자의 욕구에 부합하는 아이템 리스트 작성할 수 있다. 1.3 아이템 리스트를 바탕으로 제작 타당성을 검토하여 최선의 아이템을 선정할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| | 0803040101_15v2.2 | 기획서 작성하기 | 2.1 선정된 아이템을 구체화하기 위하여 기획팀을 구성할 수 있다. 2.2 명확한 기획의도와 구성내용, 제작 예산을 포함한 기획서를 작성할 수 있다. 2.3 기획서를 바탕으로 구체적인 제작 계획과 예산 확보에 대한 전략을 수립할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| | 0803040101_15v2.3 | 스태프 구성하기 | 3.1 기획 내용에 부합하는 제작 스태프에 대한 자료를 수집할 수 있다. 3.2 확정된 예산에 따라 필요한 제작스태프의 구성 규모를 계획할 수 있다. 3.3 경력과 전문적 수행능력을 고려하여 스태프를 결정할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | |
| 교육목표 | • 영상 콘텐츠 제작을 위하여 아이템을 선정하고, 기획 의도와 구성내용을 반영한 기획서를 작성하여 스태프를 구성할 수 있다. | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 아이템 선정하기, 기획서 작성하기, 스태프 구성하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A 이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | 미활용 | | | | | | | |
| | • 문서작성 및 회의 : PC, 인터넷, 프린터, 팩스, 프로젝터/스크린, 전화 등 사무기기, 문서작성 및 프레젠테이션용 소프트웨어, 회의실 • 자료 검색 및 취재/조사 : PC, 인터넷, DVD Player, VTR, TV모니터, 카메라, 녹음기 | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | | ○ | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | |
| | 〈주교재〉 — NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | |
| | 〈부교재〉 — 마르타 스트러크, 리사 카트라이트, 『영상문화의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2006 | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 스토리텔링 | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|----------|----|----------|-----------------|--|-----------|--|---|--|---|--|---|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | |
| | 영상연출 | 0803040102_15v2 | | 스토리텔링(5) | | 개발 | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | | | |
| | 0803040102_15v2.1 | 영상콘텐츠별 특성 분석하기 | 1.1 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 제작요어를 활용할 수 있다. 1.2 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 제작과정을 분석할 수 있다. 1.3 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 스토리구조를 분석할 수 있다. 1.4 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 영상문법을 활용할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | | | | |
| | 0803040102_15v2.2 | 대본/ 시나리오 확정하기 | 2.1 영상콘텐츠 제작 의도에 따라 콘셉트를 수립할 수 있다. 2.2 수립된 콘셉트에 따라 스토리 개발 프로세스를 시행할 수 있다. 2.3 스토리 개발 프로세스에 따라 적합한 대본/시나리오 작업을 할 수 있다. 2.4 대본/시나리오의 완성도를 높이기 위해 수정·보완 하여 확정할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | | | | |
| | 0803040102_15v2.3 | 대본/ 시나리오 브레이크다운 | 3.1 완성된 대본/시나리오를 바탕으로 장면 연결표와 장소 구분표를 작성할 수 있다. 3.2 완성된 대본/시나리오를 바탕으로 소요 장비와 예산, 일정을 산출할 수 있다. 3.3 완성된 대본/시나리오를 바탕으로 제작 파트별 업무를 분류할 수 있다. 3.4 완성된 대본/시나리오를 바탕으로 적합한 영상표현기법과 연기를 구성할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | | 2 | | | | | | | | | |
| 교육목표 | | • 영상콘텐츠별 특성에 맞는 대본/시나리오를 확정하고, 분석할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | • 영상콘텐츠별 특성 분석하기, 대본/시나리오 확정하기, 대본/시나리오 브레이크다운을 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | |
| | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | |
| | • 문서작성 및 회의 : PC, 인터넷, 프린터, 팩스, 프로젝트/스크린, 전화 등 사무기기, 문서작성 및 프레젠테이션용 소프트웨어, 회의실 • 자료 검색 및 취재/조사 : PC, 인터넷, DVD Player, VTR, TV모니터, 카메라, 녹음기 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | |
| | | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 — NCS 학습모듈 〈부교재〉 — 마이클 티어노, 「스토리텔링의 비밀」, 아우라, 2008 | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 영상콘텐츠제작 | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|----------|---|-----------------|---|--|---|--|-----------|--|---|--|---|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | |
| | 영상연출 | 0803040106_15v2 | | 촬영/녹화(5) | | 개발 | | | | | | | | | | |
| | | 0803040107_15v2 | | 영상편집(4) | | 개발 | | | | | | | | | | |
| | | 0803040110_15v2 | | 최종완성(5) | | 개발 | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | | | | |
| | 0803040106_15v2.2 | 촬영하기 | 2.1 스토리보드(콘티)에 따라 제작스태프, 출연자, 촬영장비, 촬영조건을 점검할 수 있다. 2.2 스태프들의 역할을 확인하고, 원활한 촬영을 위하여 스태프회의와 리허설을 진행할 수 있다. 2.3 촬영 구성안이나 스토리보드(콘티)의 내용에 따라 촬영을 진행할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | | | | |
| | 0803040107_15v2.2 | 편집구성안 작성하기 | 2.1 촬영된 영상을 프리뷰를 통하여 프리뷰 노트를 작성할 수 있다. 2.2 작성된 프리뷰 노트를 바탕으로 의도한 스토리의 흐름과 제작 시간에 맞게 편집구성안을 작성할 수 있다. 2.3 작성된 편집구성안을 바탕으로 CG/VFX를 의뢰할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | | | | |
| | 0803040107_15v2.3 | 편집하기 | 3.1 편집구성안에 따라 영상과 오디오를 편집할 수 있다. 3.2 내레이션, 컴퓨터그래픽 삽입을 고려하여 편집할 수 있다. 3.3 영상콘텐츠별 심의규정을 준수하여 편집할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | | | | |
| | 0803040110_15v2.1 | 종합편집하기 | 1.1 편집 작업된 영상을 러닝타임에 맞춰 종합편집 작업을 관리 감독할 수 있다. 1.2 종합 편집된 영상에 CG/VFX 합성 영상을 삽입 확정할 수 있다. 1.3 종합 편집된 영상에 사전 작업된 사운드를 믹싱 확정할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | 학점 | | 3 | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | • 대본/시나리오를 영상으로 구현하기 위하여 기술요소를 결정하고, 촬영녹화를 진행하며 촬영/녹화한 영상을 스토리텔링에 맞게 순서를 확정하고, 정해진 시간에 맞게 구성할 수 있으며 영상콘텐츠의 완성도를 제고하기 위하여 마스터링을 한 후 시사를 하고, 최종 확정할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 촬영하기, 편집구성안 작성하기, 편집하기, 종합편집하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수· 학습 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | |
| | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | |
| | • 야외촬영 장비 : 카메라, 조명장비, 모니터, 오디오 녹음장비, 특수 장비, 발전차, 현장 편집 장비, 중계차 • 스튜디오 녹화 장비 : 카메라, 조명장비, 모니터, 특수 장비, VCR, 스위처, 음향 콘솔, 조명 콘솔, 문자발생기, 마이크, 인터컴 • 스톱워치, 촬영 및 녹화용 테이프, 메모리카드 • 선형 편집시스템(linear editing system) : 재생 및 녹화용 VTR, VMU, AMU, 오디오 플레이어, 문자발생기, 영상/음향효과 장비, 비디오 모니터, 오디오 모니터 • 비선형편집시스템(non-linear editing system) : 영상편집용 컴퓨터시스템 및 영상편집 소프트웨어, 촬영원본 인제스트(ingest) 시스템 및 영상편집용 비디오 서버, 비디오/오디오 모니터 시스템, 최종 프로그램 저장 및 전송용 네트워크 시스템 • 문서작성 및 회의 : PC, 인터넷, 프린터, 팩스, 프로젝트/스크린, 문서작성 및 그래픽 소프트웨어, 드로잉 도구, 프레젠테이션 SW, 회의실 | | | | | | | | | | | | | | | |

| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | 자체능력단위 활용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• 선형 편집시스템(linear editing system) : 재생 및 녹화용 VTR, VMU, AMU, 오디오 플레이어, 문자발생기, 영상/음향효과 장비, 비디오 모니터, 오디오 모니터• 음향 시스템 : 용도별 다양한 마이크로폰 및 스탠드, 봄 페데스탈, 음악 및 음향효과 오디오 플레이어/리코더, 음향효과 장비, 음향신호 모니터링의 모니터스피커 시스템, 각종 오디오 신호를 믹스하고 음향효과를 적용하여 최종 출력으로 만드는 음향믹서(AMU, Audio Mixing Unit), 내레이터를 위한 오디오 프로그램 모니터• 시사용 장비 : VTR 또는 메모리미디어 플레이어, 비디오/오디오 모니터(프로젝터/스크린) 등의 시스템을 갖춘 시사실 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 － NCS 학습모듈 〈부교재〉 － 영상제작론 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 영상편집 | | | | | | | | | | | |
|---|---|--------------------|---|--|----------|-----------------|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 2.3, 3.1, 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | |
| | 영상편집 | 0803040604_15v2 | 영상편집(6) | | 개발 | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | |
| | 0803040604_15v2.1 | 편집 구성하기 | 1.1 촬영된 영상물을 확인하여 편집방향을 수립할 수 있다. 1.2 수립된 편집방향을 적용하여 영상결과물로 바꾸어 예상해 볼 수 있다. 1.3 기획의도에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 컷 편집을 구성할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803040604_15v2.2 | 컷 편집하기 | 2.1 구성된 편집방향을 통해 일차적인 컷 편집을 진행할 수 있다. 2.2 진행된 컷 편집의 완성도에 대한 점검이 이루어질 수 있다. 2.3 일차편집 완성도 점검에 대한 분석을 토대로 컷편집을 수정, 보완 할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803040604_15v2.3 | 파인 편집하기 | 3.1 컷 편집으로 완성된 일차적인 영상물을 서사구조에 맞게 리듬과 페이스를 조절할 수 있다. 3.2 편집이 완료된 영상물을 러닝타임에 맞게 조정할 수 있다. 3.3 최종적으로 영상물의 완성도를 높이기 위해 음향, 음악, 영상그래픽 효과 등을 적용할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | |
| 교육목표 | | | | | | | | | | | | | |
| • 촬영된 영상물을 종합적으로 분석하여 스토리의 효율적인 전달을 위한 본격적인 편집과정을 수행할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | | | | | | | | | | | | |
| • 편집구성하기, 컷 편집하기, 파인편집하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교수· 학습 방법 | A B C D E F G H | | | | | | | | | | | | |
| | A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | |
| | • 편집장비 : 컴퓨터, 모니터, 편집 모니터, 외장하드, 스토리지, 사운드 장비 및 소프트웨어 등 • 사무용 장비 : 컴퓨터, 프린터 등 • 영상 편집 소프트웨어 • 영상 컨버팅 소프트웨어 및 장비 • OA 관련 소프트웨어 • 네트워크 시스템(서버포함) | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A B C D E F G H I J K L M | | | | | | | | | | | | |
| | A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 — NCS 학습모듈 〈부교재〉 — 텔레비전에 대하여(부르디외), 영상문화의 이해 〈참고교재〉 — 매스미디어와 정보사회 | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|-----------------|-----------|---|----------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 교과목명 | | 기초음향 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.1, 3.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 영상음향제작 | 0803040402_13v2 | | 음향 시스템 기초 운용(4) | | | 미개발 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040402_13v2.1 | 장비/ 시스템 구성하기 | 1.1 제작기획을 바탕으로 실사용에 적합한 장비를 구성할 수 있다. 1.2 각 장비의 고유 특성을 고려하여 시스템을 설계할 수 있다. 1.3 시스템 설계에 따라 필요한 음향장비를 설치하고 케이블링 할 수 있다. 1.4 시스템 동기 구성 및 활용방안을 제시할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040402_13v2.2 | 마이크 운용하기 | 2.1 마이크의 원리와 구조별 특성을 분석하여 마이크의 성능을 비교할 수 있다. 2.2 현장 상황을 고려하여 마이크의 기종을 선정할 수 있다. 2.3 현장 상황을 고려하여 마이크를 효율적으로 배치할 수 있다. 2.4 음향제작 계획에 따른 적절한 마이크 운용으로 다양한 녹음기법을 구현할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | | • 기획회의에서 도출된 결과에 따라 음향시스템을 설계하여 설치·운용할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | • 장비/시스템 구성하기, 마이크 운용하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | • 도면 설계 프로그램 • 오디오 패치 및 케이블 • 마이크로폰 • 스피커, 앰프, 헤드폰 • 모니터 측정기(RTA:Real Time Analyzer) • 음향 편집 장비 및 프로그램 • 오디오 믹싱 콘솔 • 시그널 프로세서 • 레코딩 장비 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 — 음향기술총론 〈부교재〉 — 음향제작기술 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 음향기기 | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-------------------------|--|-----------------|----|--|---|----------|-----------|-----------------|---|--|---|--|---|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | |
| | 영상음향제작 | 0803040402_13v2 | | 음향 시스템 기초 운용(4) | | | | 미개발 | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | |
| | 0803040402_13v2.3 | 오디오 콘솔 운용하기 | 3.1 오디오 콘솔의 기본 구조와 종류를 설명할 수 있다. 3.2 용도에 맞는 오디오 콘솔을 선택하고 설치할 수 있다. 3.3 오디오 콘솔과 외부기기들을 연결하여 운용할 수 있다. 3.4 오디오 콘솔의 기본 기능들을 활용하여 운용할 수 있다. 3.5 모니터 스피커나 헤드폰 등 외부기기로 보내는 신호를 제어할 수 있다. | | | | | | | 적용 | | | | | | |
| | 0803040402_13v2.4 | 오디오 시그널 프로세서 운용하기 | 4.1 사용 용도에 맞는 오디오 시그널 프로세서들을 선택하여 설명할 수 있다. 4.2 오디오 믹서와 주변기기에 오디오 시그널 프로세서를 연동할 수 있다. 4.3 오디오 시그널 프로세서의 다양한 기능들을 운용할 수 있다. | | | | | | | 적용 | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | | 3 | | | | | | | | |
| 교육목표 | • 기획회의에서 도출된 결과에 따라 음향시스템을 설계하여 설치·운용할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 오디오 콘솔 운용하기, 오디오 시그널 프로세서 운용하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | |
| | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | |
| | • 도면 설계 프로그램 • 오디오 패치 및 케이블 • 마이크로폰 • 스피커, 앰프, 헤드폰 • 모니터 측정기(RTA:Real Time Analyzer) • 음향 편집 장비 및 프로그램 • 오디오 믹싱 콘솔 • 시그널 프로세서 • 레코딩 장비 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | |
| | | | | | ○ | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 － 음향기술총론 〈부교재〉 － 음향제작기술 | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 음향시스템 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|-----------------|---|--|----|--|----------|-----------------|-----------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 영상음향제작 | 0803040407_13v2 | 사운드 편집(6) | | | | 개발 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040407_13v2.1 | 사운드 편집 준비하기 | 1.1 사운드 편집을 위한 녹음장비와 시스템을 준비하고 세팅할 수 있다. 1.2 최종 편집된 영상의 포맷과 프레임 정보를 확보할 수 있다. 1.3 영상물에 적합한 사운드 포맷을 확정할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040407_13v2.2 | 대사 편집하기 | 2.1 현장녹음 소스를 네이밍하고 파일을 정리할 수 있다. 2.2 현장 녹음기록정(스크립트)을 확보하고 소스 상태를 파악할 수 있다. 2.3 아웃보드와 플러그인을 활용하여 대사를 편집할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | • 사전 녹음된 음원과 준비된 효과음을 영상물에 맞춰 편집하고 디자인할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 사운드 편집 준비하기, 대사 편집하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | • 모니터 측정기 • DAW(Digital Audio Workstation, 부속장비 포함) • 믹서/콘트롤러(부속장비 포함) • 케이블(각종 변환 젠더 포함) • 스피커, 앰프, 헤드폰 • 외장하드 • 모니터 스피커 • 각종 하드케이스 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | | I | | J | | K | | L | | M | | | |
| | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 — 음향기술총론 〈부교재〉 — 음향제작기술 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 음향편집 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|--|----|--|----------|-----------------|-----------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 영상음향제작 | 0803040407_13v2 | 사운드 편집(6) | | | | 개발 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040407_13v2.3 | 효과음 편집하기 | 3.1 효과음 편집을 위한 녹음 시스템을 준비하고 세팅할 수 있다. 3.2 녹음된 효과음을 종류에 따라 편집할 수 있다. 3.3 효과음 라이브러리를 확보하여 음원으로 편집할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 0803040407_13v2.4 | 사운드 디자인하기 | 4.1 사운드 디자인을 위하여 영상물을 파악하고 분석할 수 있다. 4.2 다양한 사운드를 합성하여 영상에 맞게 디자인할 수 있다. 4.3 사운드 합성에 필요한 시그널 프로세서를 운용할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | | • 사전 녹음된 음원과 준비된 효과음을 영상물에 맞춰 편집하고 디자인할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | • 효과음 편집하기, 사운드 디자인하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | • 모니터 측정기 • DAW(Digital Audio Workstation, 부속장비 포함) • 믹서/콘트롤러(부속장비 포함) • 케이블(각종 변환 젠더 포함) • 스피커, 앰프, 헤드폰 • 외장하드 • 모니터 스피커 • 각종 하드케이스 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | | B | | C | | D | | E | | F | | G | | H | | I | | J | | K | | L | | M | |
| | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 － 음향 기술총론 〈부교재〉 － 음향제작기술 〈참고교재〉 － 음향 시스템 기초 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 3차원 모델링 | | | | | | | | | | | |
|--|---|-----------------|---|----|-----------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | |
| | 영상그래픽 | 0803040504_13v1 | 모델링(3) | | 개발 | | | | | | | | |
| | | 0803040508_13v1 | 라이팅(4) | | | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | |
| | 0803040504_13v1.2 | 배경/소품 모델링하기 | 2.1 스토리보드를 기준으로 장면의 상황에 따른 모델링 방향을 계획 할 수 있다. 2.2 모델링 계획에 따라 배경/소품 모델링 방법을 정할 수 있다. 2.3 정해진 배경/소품 모델링 방법을 통하여 정확한 모델링을 할 수 있다. 2.4 모델링 된 배경/소품에 애니메이션 적용 시 발생하는 문제를 수정 보완할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803040508_13v1.1 | 배경라이팅하기 | 1.1 기획된 의도를 파악하고 배경을 분석하여 조명 설계를 할 수 있다. 1.2 효과적인 환경 라이팅을 위해 HDRi 이미지를 제작할 수 있다. 1.3 원하는 시제와 장소를 표현하기 위하여 실내/외 조명을 설정할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | 학점 | 3 | | | | | | | |
| 교육목표 | | | | | | | | | | | | | |
| • 효율적인 영상그래픽 제작을 위하여 배경/소품을 모델링하는 실무 제작 능력을 갖추 수 있고, 리얼하거나 혹은 스타일리시한 이미지를 렌더링하기 위하여 3D 공간상에서 조명을 세팅하거나 렌더링을 위한 작업을 할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | | | | | | | | | | | | |
| • 배경/소품 모델링하기, 배경라이팅하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | | | |
| | • 전산장비 • 2D 그래픽 툴 • 3D 그래픽 툴 | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | ○ | | | ○ | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 - NCS 학습모듈 〈부교재〉 - http://crow.hit.ac.kr/~hyunglee/lectures/modelling.html 〈참고교재〉 - 〈곧바로 활용하기〉 시네마 4D 어드밴스드 테크닉 / F1북스 | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 모션그래픽 | | | | | | | | | | | |
|--|--|------------------|--|----|----------|-----------------|-----------|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | |
| | 영상그래픽 | 0803040505_13v1 | 애니메이션(4) | | 개발 | | | | | | | | |
| | 방송콘텐츠제작 | 0803020122_16v2 | 방송CG작업(3) | | 개발 | | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | NCS 적용 여부 | | | | | | | |
| | 0803040505_13v1.2 | 키프레임 애니메이션하기 | 2.1 스토리보드를 파악하여 그래픽 요소의 움직임과 타이밍을 분석 할 수 있다. 2.2 공간적, 시간적 키 프레임에 고려하여 블록킹 애니메이션을 구현할 수 있다. 2.3 애니메이션의 원리를 바탕으로 연출의도에 맞는 움직임을 부여할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803020122_16v2.1 | 타이틀 제작하기 | 1.1 프로그램의 성격과 콘셉트에 알맞은 전·후 타이틀을 정할 수 있다. 1.2 프로그램의 성격을 나타내는 영상과 함께 프로그램 제목을 그래픽으로 제작할 수 있다. 1.3 제작된 타이틀 영상을 영상과 그래픽에 어울리는 음악·음향효과를 삽입할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803020122_16v2.2 | 자막 제작하기 | 2.1 방송영상을 뒷받침하는 설명을 위하여 자막을 제작할 수 있다. 2.2 영상으로 이해되지 않는 장면에 자막으로 보충 설명하는 효과를 얻을 수 있다. 2.3 가독성을 높이기 위하여 자막을 삽입할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| | 0803020122_16v2.3 | 2D·3D CG 제작하기 | 3.1 프로그램에 적합한 2D·3D 컴퓨터그래픽을 구상할 수 있다. 3.2 구상한 내용을 바탕으로 2D·3D 컴퓨터그래픽을 제작할 수 있다. 3.3 제작된 2D·3D 컴퓨터그래픽을 준비된 영상에 삽입 할 수 있다. | | | 적용 | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | 학점 | 3 | | | | | | | | |
| 교육목표 | • 효율적인 시각효과 제작을 위하여 키 프레임 애니메이션하기를 포함하는 실무 제작을 할 수 있고, 종합편집이란 프로그램 편집을 완성하는 단계로서, 컴퓨터그래픽 작업을 할 수 있다. | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 키프레임애니메이션하기, 방송 CG 작업하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | | | 자체능력단위 활용 | | | | | | |
| | • 전산장비 • 2D 툴 • 문서작성 및 회의 : PC, 프로젝트, OA 프로그램(문서작성, 스프레드 시트, 프레젠테이션 등) • 음악·음향 프리뷰 : 음악 편집 관련 S/W • 컴퓨터그래픽 프리뷰 : 2D·3D 컴퓨터그래픽 관련 S/W • 영상 프리뷰 및 편집기 | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | ○ | | | ○ | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 〈주교재〉 - NCS 학습모듈 〈부교재〉 - http://crow.hit.ac.kr/~hyunglee/motiongraphic.html/ 〈참고교재〉 - 모션그래픽 예제집 / Dcampus | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 컴퓨터 그래픽 | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------|--|---|-----------|---|----------|-----------------|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.1, 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | | | NCS 학습모듈 | | | | | | |
| | 영상그래픽 | 0803040506_13v1 | 앨리먼트디자인(3) | | | | 개발 | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | | NCS 적용 여부 | | | | | |
| | 0803040506_13v1.1 | 그래픽소스 디자인하기(3) | 1.1 연출의 의도를 맞추어 사진이나 영상을 편집하여 소스를 제작할 수 있다. 1.2 크리에이티브적인 요소를 가미한 픽토그램, 타이포그래피를 디자인할 수 있다. 1.3 그래픽 툴을 이용하여 그래픽 소스를 디자인할 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | |
| | 0803040506_13v1.3 | 텍스처어 만들기(3) | 3.1 텍스처어로 사용할 레퍼런스를 수집하고 정리할 수 있다. 3.2 촬영된 레퍼런스 사진을 컬러 차트를 이용해서 화이트 밸런스를 맞출 수 있다. 3.3 효과적인 맵작업을 하기 위해 다양한 채널의 텍스처어 소스를 만들 수 있다. 3.4 만들어진 소스를 가지고 기본 셰이더를 만들 수 있다. | | | | | 적용 | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | |
| 교육목표 | • 사실적이거나 스타일리시한 그래픽을 위하여 그래픽 소스를 디자인하고 텍스처어를 만들 수 있다. | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | • 그래픽소스디자인하기, 텍스처어만들기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자재능력단위 활용 | | | | | | | | |
| | • 컴퓨터 • 2D 그래픽 툴 • 3D 그래픽 툴 • 카메라 및 보조 장비 | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | ○ | | | ○ | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | | | | | | | | | | | | | |
| | 〈주교재〉 － NCS 학습모듈 〈부교재〉 － http://crow.hit.ac.kr/~hyunglee/design.html/ 〈참고교재〉 － Photoshop & Illustrator, Class Room In a Book / Adobe Press | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 디지털영상합성 | | | | | | | | | | | |
|--|--|-----------------|---|---|-----------|----------|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.3 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | 능력단위(수준) | | | NCS 학습모듈 | | | | | | | |
| | 영상그래픽 | 0803040509_13v1 | 컴포지팅(4) | | | 개발 | | | | | | | |
| 능력단위 요소 및 수행준거 | 능력단위 요소 코드 | 능력단위 요소 (수준) | 수행준거 | | | | NCS 적용 여부 | | | | | | |
| | 0803040509_13v1.1 | 로토스코핑하기 (3) | 1.1 비주얼플래닝을 바탕으로 효율적인 로토스코핑을 계획할 수 있다. 1.2 계획에 따라 각 장면 단위로 프레임 수를 고려하여 분량을 조절할 수 있다. 1.3 각 장면에서 모션블러나 크로마키 촬영 영역을 고려하여 마스크작업을 수행 할 수 있다. 1.4 다양한 합성 상황에 맞추어 캐릭터와 배경을 분리하여 레이어화 할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| | 0803040509_13v1.2 | 매치무브하기 (4) | 2.1 레퍼런스 촬영소스를 분석하여 가장 적절한 매치방법을 계획할 수 있다. 2.2 매치포인트와 이미지를 보정하여 최적의 매치환경을 세팅할 수 있다. 2.3 평면, 공간, 오브젝트의 움직임을 추적하여 상황에 맞는 트래킹작업을 수행 할 수 있다. 2.4 매치무브 작업을 통해 단일카메라, 입체카메라와 모델링의 트래킹 데이터 최적화작업을 수행 할 수 있다. 2.5 합성툴과 제작툴 종류에 맞게 최종 결과물을 변환할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| | 0803040509_13v1.4 | 프로젝션 합성하기(4) | 4.1 트래킹 데이터를 기반으로 프로젝션 합성 작업을 셋팅할 수 있다. 4.2 촬영영상과 연동되게 하기 위해서 3D공간에 소스를 배치할 수 있다. 4.3 배치 된 소스에 색보정과 효과를 적용하여 최종 합성 결과물을 생성할 수 있다. | | | | 적용 | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | | 3 | | | | | | |
| 교육목표 | | | | | | | | | | | | | |
| • 제작과정에서 만들어진 서로 다른 결과물을 하나의 장면으로 합성할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | | | | | | | | | | | | | |
| • 로토스코핑하기, 매치무브하기, 프로젝션합성하기를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | |
| 교수 · 학습 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자재능력단위 활용 | | | | | | | | |
| | • 컴퓨터 • 2D 그래픽 툴 • 3D 그래픽 툴 • 합성 그래픽 툴 • 동영상편집 프로그램 • 트래킹 툴 • 카메라 및 보조장비 | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | ○ | | | ○ | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(실험보고서) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | | | | | | | | | | | | | |
| | <주교재> - NCS 학습모듈 <부교재> - http://crow.hit.ac.kr/~hyunglee/lectures/compositing.html <참고교재> - http://www.videocopilot.net/tutorials | | | | | | | | | | | | |

■ 일반교과목

| 교과목명 | | 컴퓨터공학개론 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---------|----|----------|---------------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | - 컴퓨터에 대한 전반적인 이해를 통해 컴퓨터식 사고방식을 익히고 - 자료를 정리해서 발표자료를 작성하고 설득력 있게 발표할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 컴퓨터에 대한 전반적인 내용 (하드웨어, 소프트웨어, 네트워크 등) - 컴퓨터식 사고방식을 위한 CodeProject 진행 - 파워포인트를 활용한 발표 자료 작성 및 발표 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터 - 문서작업 패키지 소프트웨어 - 빔 프로젝트 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | | | ○ | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연구 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 기초전자 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--------|----|---------------------------------|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 음향기기를 취급하는데 필요한 전기의 기초와 각종 음향 부품의 원리를 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | 전기의 취급법, 옴의 법칙, 필터, 기기의 연결 시 주의 사항 등을 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | - 멀티미터 등 측정기 - 컴퓨터와 빔 프로젝터 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | | | | | | | | | | | ○ |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연구 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | N세대를 위한 전자 기초 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 한국미술사 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---|--------|----|----------|---------------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 4.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 한국의 미술자료들 중 회화와 공예에 대한 시대별 지역별로 자료를 수집하고 정리하여 회화공예에 나타난 우리문화원형에 대한 콘텐츠 구성력을 함양함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | － 시대별 지역별 회화와 공예 자료 수집 및 정리와 분석 － 문화원형에 대한 콘텐츠 구성력 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | － 컴퓨터 － 문서작업 패키지 소프트웨어 － 빔 프로젝트 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 및 각종 참고 사이트 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 전자음향 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 음향 기기의 연결과 동작 시 장비를 안전하게 취급하고 효과적으로 사용할 수 있도록 한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | 카메라, 편집기, 조명기, 마이크, 스피커, 믹서, 음향 효과기 등의 기기를 조작하여 최상의 콘텐츠를 제작할 수 있도록 방송 기기의 기초를 학습하고, 실제 기기를 사용하여 실습함으로써 콘텐츠 제작에 필요한 기기의 원리와 사용방법에 대해서 학습한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수· 학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터와 빔 프로젝터 - 방송음향장비 일체 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | N세대를 위한 전자 기초, 음향기술총론 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 영상촬영실습 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---------------|----|----------|--------------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.1, 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 카메라를 자유롭게 다양하게 다룰 수 있는 교과과목으로 이론과 함께 다양한 촬영 실습을 한다 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - ENG 카메라의 이해 - ENG 카메라 촬영 실습 - STUDIO 카메라의 이해 및 촬영 실습 - 멀티 카메라의 이해 및 실습 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터와 빔 프로젝터 - 방송촬영장비 일체 (조명 포함) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | | | | | | | | | | | ○ |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 음향제작기술 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|--|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 각종 음향 효과기의 종류와 원리에 대해서 학습하여 음향 제작에 활용할 수 있도록 한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | 이퀄라이저, 컴프레서, 노이즈 게이트, 잔향기, 지연기, 코러스 등과 같은 음향 효과기를 사용법을 학습하여 실제 음향 제작에 활용하도록 한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터와 빔 프로젝터 - 방송음향장비 일체 - 음향 관련 소프트웨어 - 시운드 편집 관련 소프트웨어 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 음향제작기술, 음향기술총론 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 문화콘텐츠 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------------------|----|----------|---------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 2.1, 3.1, 4.1, 4.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천로 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화콘텐츠 제작에 대한 개론 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 문화콘텐츠의 이해 - 아이디어 향상화 - 문화콘텐츠와 경제적 가치 창출 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터와 빔 프로젝터 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 및 관련 참고 자료 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 창업가정신 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|-------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 4.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 15 | | 학점 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 창업가 정신을 이해할 수 있다 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 창업가 정신이란 - 창업기회 포착 - 창업트렌드 및 창업사업성 분석 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 컴퓨터와 빔 프로젝터 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 및 관련 참고자료 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 실무음향설계 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 30 | | 학점 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 음향 시뮬레이션을 통하여 실무 음향 설계에 필요한 기본적인 지식 습득과 설계 프로세스를 이해하고, 최적의 음향 성능을 위한 시스템 구축 방법을 터득하도록 한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | 설계 및 시스템 구축 프로세스에 대한 이해와 설계자가 갖추어야 할 기본 요건 및 스킬을 갖추도록 한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr><tr><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터와 빔 프로젝터 - 방송음향장비 일체 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td></tr><tr><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | ○ | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 음향 시스템 설계 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 문화탐사 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|-------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 4.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 지역의 인문적 요소와 자연적 요소를 직접 탐사하여 지역문화에 대한 기초자료를 수집하고, 이를 토대로 지역의 역사와 문화원형에 관련된 콘텐츠 제작을 연계함 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 지역 문화탐사의 이해 - 기초자료 수집 및 분석 - 문화원형에 대한 이해 - 역사와 문화원형을 토대로 스토리만들기 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ○ | | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 컴퓨터와 빔 프로젝터 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | ○ | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 및 관련 참고자료 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 캡스톤디자인1 | | | | | | | | | | | |
|--|--|------------------------------|----|----------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 1.1, 1.2, 1.3, 3.1, 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 60 | | 학점 | 4 | | | | | | | |
| 교육목표 | 세분전공별(영상 연출/촬영, 음향, 영상디자인) 전문역량 강화 | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 세부전공별 심화 과정으로 내용은 세분전공별로 다름 - 영상 연출/촬영 : 영상물의 기획, 촬영, 편집, 마무리 - 음향 : 음향시스템 설계 및 테스트 - 영상디자인 : 컴퓨터 그래픽 기반의 모션그래픽과 영상합성 | | | | | | | | | | | | |
| 교수· 학습 방법 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | | ○ | | | | ○ | | ○ | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | |
| | | | | | 영상제작 관련 장비 일체 음향관련 장비 일체 컴퓨터 외 빔프로젝터 등 관련 소프트웨어 일체 | | | | | | | | |
| 평가 방법 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | ○ | | | | | ○ | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | - 강의노트 - 세분전공 관련 참조 문헌 및 사이트 등 | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 3차원 애니메이션 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--|-----------|----|----------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 3차원 모델링을 바탕으로 3차원 오브젝트들을 애니메이션 할 수 있다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | 키프레임을 이용한 애니메이션 가상 카메라 및 조명을 활용한 실사 최종 결과 출력을 위한 렌더링 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | - 컴퓨터 - 빔 프로젝터 - 2차원 그래픽 소프트웨어 - 3차원 그래픽 소프트웨어 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | | | | | ○ | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 영상졸업작품제작 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|---|---|----|----------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 방송제작의 기본을 활용하여 방송 프로그램의 기획, 제작 등 제반과정을 실습하여 영상 작품의 제작 능력을 향상시킨다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | － Pre-Production － Production － Post-Production | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table border="1"><thead><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table> A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | － 영상제작장비 일체 － 음향제작장비 일체 － 컴퓨터 및 빔 프로젝터 － 2D, 3D 관련 소프트웨어 － 영상 편집 및 제작 소프트웨어 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table border="1"><thead><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table> A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 관련 참고자료 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 문화마케팅 | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|----|----------|-------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 4.2 | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 45 | | 학점 | 3 | | | | | | | |
| 교육목표 | 문화마케팅은 방송문화컨텐츠의 효율적 실행을 위한 교과목으로써, 문화마케팅은 예측이 어렵지만 한치 앞선 정확한 예측을 위해 급변하는 외부 거시환경과 미시 내부 환경을 분석하여 현재 상황에 가장 적합한 해결책을 찾기 위한 전략정책이다. | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 문화마케팅에 대한 이해 - 외부 거시환경과 미시 내부 환경 분석 - 문화마케팅 전략 | | | | | | | | | | | | |
| 교수· 학습 방법 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | |
| | ○ | | | | | | | | | | | | |
| A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | |
| | | | | | 컴퓨터와 빔 프로젝터 | | | | | | | | |
| 평가 방법 | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| | | | | ○ | | | | | | | | | |
| A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/제널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 및 관련 참고자료 등 | | | | | | | | | | | | |

| 교과목명 | | 캡스톤디자인2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--|------------------------------|----|---|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
| 관련 학습성과 및 수행준거 | | 1.1, 1.2, 1.3, 3.1, 3.2, 3.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 직무 및 능력단위 | 직무명 | 능력단위코드 | | 능력단위(수준) | | NCS 학습모듈 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 이수구분 | 전공선택 | 이수시간 | 60 | | 학점 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육목표 | 세분전공별(영상 연출/촬영, 음향, 영상디자인) 전문역량 강화 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육내용 | - 세부전공별 심화 과정으로 내용은 세분전공별로 다름 - 영상 연출/촬영 : 영상물의 기획, 촬영, 편집, 마무리 - 음향 : 음향시스템 설계 및 테스트 - 영상디자인 : 컴퓨터 그래픽 기반의 모션그래픽과 영상합성 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교수·학습 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td></tr></table> A.이론강의 B.실습 C.발표 D.토론 E.팀프로젝트 F.캡스톤디자인 G.포트폴리오(학습자/교수자) H.기타 | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 장비 및 도구 | NCS 능력단위 활용 | | | 자체 능력단위 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | - 영상제작 관련 장비 일체 - 음향관련 장비 일체 - 컴퓨터 외 빔프로젝터 등 - 관련 소프트웨어 일체 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가 방법 | <table><tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I</th><th>J</th><th>K</th><th>L</th><th>M</th></tr><tr><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>○</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자 질문 G. 평가자 체크리스트 (예 : 보고서나 작품에 대한 평가자 체크리스트) H. 피평가자 체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타(선다형 등) | | | | | | | | | | | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | ○ | | | | | ○ | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | ○ | | | | | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 교육정보 | 강의노트 세분전공 관련 참조 문헌 및 사이트 등 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

7. 학습성과 평가 인증 기준

여러분이 달성한 학습성과는 졸업시 총괄평가 결과와 교과목 이수 과정에서 얻은 평가 결과를 바탕으로 인증서를 수여합니다. “인증서”는 해당 직무를 성공적으로 수행할 수 있는 역량을 갖추었음을 대전보건대학교 총장님이 인증하는 서류입니다.

| 수준 | | 인증수준 (1000점 만점 기준) | |
|-----|----|--|---------|
| 인증 | 우수 | 사회문화적 이슈 및 수요자욕구를 이해하고 있으며 의사전달 매체로써의 콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 역량을 갖추었음 | 800점 이상 |
| | 충족 | 사회문화적 이슈 및 수요자욕구를 이해하고 있으며 의사전달 매체로써의 콘텐츠를 연출자가 의도하는대로 기획하고 제작할 수 있는 역량을 갖추었음 | 600점 이상 |
| 미인증 | 미흡 | 사회문화적 이슈 및 수요자욕구를 이해할 수 있으며 의사전달 매체로써의 콘텐츠를 해당역할(분야)의 수퍼바이저지도하에 적정하게 수행할 수 있는 역량을 갖추었음 | 600점 미만 |

8. 학습성과 평가 체계

| No | 학습성과별 배점 | | 평가도구별배점 | | | | | | 비고 |
|----|-------------|---------------|---|------|-----------|------|------|------|----|
| | | | 교과기반평가(60%) | | 총괄평가(40%) | | | | |
| | 가중치 | 점수 (1000점) | 교과명 | 배점합 | 평가도구명 | 비율 | 배점 | 배점합 | |
| 1 | 20% | 200점 | 영상콘텐츠제작, 의사소통과문제해결, 영상콘텐츠기획 | 120점 | 포트폴리오평가 | 100% | 80점 | 80점 | |
| 2 | 20% | 200점 | 영상콘텐츠제작, 스토리텔링, 영상편집 | 120점 | 포트폴리오평가 | 100% | 80점 | 80점 | |
| 3 | 50% | 500점 | 음향편집,음향시스템, 영상콘텐츠제작, 영상촬영실습, 모션그래픽, 디지털영상합성, 실무음향설계, 컴퓨터그래픽, 기초음향 | 300점 | 종합설계 | 80% | 160점 | 200점 | |
| | | | | | 포트폴리오평가 | 20% | 40점 | | |
| 4 | 10% | 100점 | 영상콘텐츠제작, 문화콘텐츠, 영상콘텐츠기획 | 60점 | 포트폴리오평가 | 100% | 40점 | 40점 | |
| 총계 | 100% | 1000점 | - | 600점 | - | - | - | 400점 | |

※ 학습성과별 평가점수 산정시 총 1,000점 만점을 기준으로, 교과기반평가 및 총괄평가의 비율에 따라 각각 배점을 부여