

뉴미디어아트학과

Department of New Media Art

제1장. 학과 소개

(1) 학과사무실

- 가. 위치: 서울특별시 동작구 흑석로 84, 302관 414호
- 나. 연락처: nmart@cau.ac.kr
- 다. 홈페이지: <http://www.facebook.com/New-MediaArt/>

(2) 학과 소개

뉴미디어아트 전공은 사진과 미디어아트의 융합을 기반으로 사진 영상, 3D 디자인, 설치미술을 아우르는 포괄적인 교육을 제공한다. 이 전공은 예술작품 제작뿐만 아니라 상업적 콘텐츠 창작도 가능하게 하며, 사진, 영상, 프로그래밍, 사운드, 3D, 드론 기술을 결합해 첨단 미디어 작업을 수행할 수 있는 실질적 역량을 갖추도록 한다.

(3) 교육목표

본 전공은 한국 예술계를 선도하며, 조형 예술과 사진계를 이끌 인재를 양성하고 한국을 대표할 국제적 예술가를 배출하는 데 목적을 둔다. 뉴미디어아트 전공에서는 디지털 미디어와 프로그래밍, 생성형 AI 등 최첨단 기술을 학습하여 실용적 활용과 창의적 콘텐츠 제작 역량을 기른다. 이를 위해 뉴미디어 세미나, 뉴미디어 테크닉, 인터랙티브 미디어, 크리에이티브 코딩, 아트 매니지먼트, 사운드 디자인 등 다양한 과정을 통해 디지털 미디어 아트의 이해와 전문성을 심화한다.

(4) 세부 전공

- 가. 창작 미디어아트 전공 (Creative Media Art)
- 나. 실용 미디어아트 전공 (Practical Media Art)

(5) 교수진

[표 1. 교수진 현황]

교수명	최종출신학교	학위명	연구 분야	e-mail
이용환	오하이오주립대	석사	사진, 뉴미디어	yong0954@gmail.com
구스타브헬베르그	스웨덴 로열예술 대학교	석사	공공미술, 뉴미디어	gustav@cau.ac.kr
주종우	중앙대학교	예술학박사	디지털 미디어, AI	jw4150@cau.ac.kr
황민수	바우하우스 대학교	석사	미디어 아키텍처	minsoohwang81@gmail.com
박시찬	브레멘 국립 조형예술대학교	석사	시각디자인, 사진	foto612@cau.ac.kr

제2장. 학과 내규

(1) 선수과목

가. 선수과목은 하위과정의 전공(학과)을 달리하여 입학한 석박사과정생, 외국대학(원), 특수 및 전문대학원 출신자의 경우, 교과과정이 다름에서 오는 현 전공에 대한 기본지식의 부족을 보충하고자 학과에서 교수회의를 거쳐 지정한 과목이다.
(단, 부전공, 복수전공, 동종전공일 경우는 예외)

나. 석사 학위과정

사진학과 이외의 전공 분야 졸업자로서 석사학위 과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 15학점을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출 자격을 갖게 된다.

다. 선수과목 이수 대상 과목 현황

[표 2. 선수과목 이수 대상 과목 현황]

석사* (선택 5과목)			
학점	교과목명	학점	교과목명
3	사진개론	3	3D
3	기초사진 실기 1	3	입체 조형
3	기초사진 실기 2	3	미술사
3	디지털 편집 실기 1	3	멀티미디어
3	디지털 편집 실기 2		

* 석사과정은 학부 개설 과목 중에서 선택
※ 선수과목 학점은 졸업이수학점에 미포함.

(2) 교과과정 구성

가. 교과목 개설

나. 타 학과 개설 과목의 수강학점 상한

재학 중 타 학과에서 개설한 과목의 수강은 석사과정은 9학점까지, 박사과정은 12학점, 석박사 학위 통합 과정은 18학점까지만 허용함.

다. 학위 과정별 교과과정 구성

1) 석사과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공 연구 2학점

② 교과목 체계도: 세부 전공 유형별 필수 과목 중 2과목 이상(6학점) 반드시 이수

③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

④ 전공선택 과목 : 4과목 반드시 이수

[표 3. 교과과정 표]

구분	장착 미디어아트 전공 (C M A)	실용 미디어 아트 전공 (P M A)
공통 필수 과목	방 법 른 연 구	
세부전공별 필수 과목	뉴미디어 세미나 1 뉴미디어 세미나 2	뉴미디어 아트테크닉 1 뉴미디어 아트테크닉 2
세부전공 선택과목	- 아트 앤 테크놀로지 1 - 아트 앤 테크놀로지 2 - 하이브리드 아트 - 사진세미나 1 - 사진세미나 2 - 흑백 사진 연구 - 미디어와 조형 - 프레젠테이션 연구 - 예술과 글쓰기 - 재료의 이해 - 예술론 - 예술 경영학 - 아트매니지먼트 - 공공미술	- 크리에이티브 코딩 - 크리에이티브 시 - 인터랙티브 미디어 - 컴퓨터 언어 - 미디어 이론 - 드론 콘텐츠 - 3D 제작론 - 영상 제작론 - 사운드 디자인 - 과학 사진 - 비주얼 컴퓨팅 1 - 비주얼 컴퓨팅 2 - 시 커뮤니케이션

(3) 지도교수 배정 및 세부 전공 선택

가. 지도교수 배정 및 전공 연구

1) 석사학위 과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기 말에 지도교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수는 교수님이나 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
- ③ 본인의 세부 전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (※ 교과과정 표 참조)
- ④ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 학기(혹은 4차 학기)에 지도교수가 개설하는 전공 연구 I (2학점)을 수강하여야 한다.

(4) 학위논문 제출 자격시험

가. 외국어(영어) 시험

- 대학원 학칙에 준한다.

나. 전공 시험

학과 개설 과목 중 석사의 경우 자신의 전공에서 필수 과목 2과목과 선택과목 1과목을 선택하여 전공 종합시험에 응시한다.

다. 출제 및 평가

- 1) 종합시험 출제 및 평가는 해당 과목 담당 교수가 함.
- 2) 종합시험 평가는 해당 과목 담당 교수 1인의 평가 점수로 함.
- 3) 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격, 불합격 때 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번째 재시험의 기회를 부여함.
- 4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

석사학위논문 대체제도를 이용하지 않을 경우, 별도의 계획서 프로포절 심사를 시행하지 않음

(6) 학위논문 제출자격

가. 석사과정

- 1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 또는 수료 예정자
- 2) 석사학위 논문제출자격시험에 합격한 자
- 3) 학과에서 지정한 세부전공별 필수 과목과 선수과목(해당하는 경우)을 이수한 자
- 4) 윤리 및 논문작성법 특강 이수 후 연구 윤리 서약서를 제출한 자
- 5) 논문 지도교수로부터 1학기 이상 논문지도를 받은 자로, 등재지 논문 2편 게재 또는 등재지 1편과 권위가 있는 전사회 참여 1회 한자.
- 6) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자. 다만 논문 제출 시한

최종학기에 지도교수의 해외연수, 신분 변동, 공공성을 띤 학생의 해외연수, 해외 유학, 해외 근무 또는 3개월 이상의 입원 치료 등의 사유가 발생한 경우에는 최장 1년간 그 기간을 연장할 수 있다. (단, 병역으로 인한 휴학 기간은 미산입)

7) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(7) 석사학위논문 대체제도

가. 학과 내규의 학위논문 제출 자격을 갖춘 자.

나. 학위논문을 아래의 과정으로 대체할 수 있다.

- 1) 추가 학기(5차 학기)를 통한 졸업이수학점 외 전공 6학점 이상 추가 이수 및 논문 프로포절 심사.
- 2) 한국연구재단 등재지 이상 주저자 1편 게재.
- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(8) 학위논문본심사

1) 심사위원회의 구성

- ① 심사위원은 본대 학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 석사학위 이상을 소지한 본교 비전임 교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
- ② 외부 심사위원은 1인까지 위촉할 수 있음.

2) 심사 과정

- ① 석사 논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함.
- ② 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문 심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함.

3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

제3장. 전공 교과목

(1) 공통 필수 과목

-방법론 연구 <Research in Methodology> 3학점

지식을 획득하기 위한 일련의 준비 단계에 대한 고찰이라 할 수 있는 방법론의 연구를 통해 자기 연구 분야에 대한 범위와 대상을 종합 분석하는 방법을 습득한다.

(2) 세부 전공 필수 과목

※ 각 세부 전공 유형별 필수 여부는 표·3의 교과과정 표를 따름.

-뉴미디어 세미나 1, 2 <New Media Seminar> 3학점

사진과 다른 매체를 함께 표현, 또는 사진 작품 주제를 다른 언어로 표현하는 실험적 내용으로 사진의 의미 확장과 함께 다양한 매체를 구체적으로 경험, 발전시키는 과정이다.

-뉴미디어 아트 테크닉 1, 2 <New Media Art Technique> 3학점

최신 기술로 제작되는 예술을 바탕으로 하는 뉴미디어아트를 위한 다양한 테크닉과 운용 원리를 배우며 최종 콘텐츠를 제작, 연구한다. 드론, VR 등).

-비주얼컴퓨팅 <Visual Computing> 1, 2, 3학점

Touchdesigner를 사용하여 다양한 실험적인 예술작품을 제작. Touchdesigner의 인터페이스를 익히고 이미지 실험, 오디오비주얼라이제이션, 데이터비주얼라이제이션, 인터랙티브 설치 작업 등을 제작함

-영상 제작론 <Video Production> 3학점

디지털 미디어 세미나와 연계되는 과목으로 디지털 이미지의 응용, 활용 방안에 관한 다양한 연구를 한다.

(3) 전공 선택 과목

-아트 앤 테크놀로지 1,2 <Art and technology> 3학점

디지털 미디어 세미나와 연계되는 과목으로 디지털 이미지의 응용, 활용 방안에 관한 다양한 연구를 한다.

-사진 세미나 1,2 <Photography Seminar> 3학점

사진 작품 주제를 다른 언어로 표현하는 실험적 내용으로 사진의 의미 확장과 함께 다양한 매체를 구체적으로 경험, 발전시키는 과정이다.

-하이브리드 아트 <Hybrid Art> 3학점

현대 예술 속에서 나타나는 여러 가지 다양한 개념들을 분석해 보고 그것이 전시기획에 어떻게 반영되고 있는지 알아보고 작가의 작업을 분석해 보고 전시기획을 해보는 수업.

-흑백 사진 연구<Research in Black and White Photography> 3학점

사진의 기초원리 중 하나인 존시스템을 응용하는 고급 암실 테크닉으로써 사진표현을 과학적 방법으로 표기한다.

-미디어와 조형<Extended Sculpture> 3학점

입체 조형을 통하여 다양한 소재로 본인만의 스토리보드를 만들어 상호 간에 작품으로 소통한다. 조형성의 정립된 규제, 조화 이상적 질서를 주제로 토론으로 작품 설명을 설득하는 능력을 키운다.

-프레젠테이션 연구<Presentation Technique > 3학점

학생의 작업을 개념적, 유형별, 조건별로 규정하고 연구한다. 이를 시각적으로 제시하는 다양한 기획 과정과 방법을 학습한다.

-예술과 글쓰기<Creative Writing> 3학점

예술 활동과 작품을 관찰/분석하고, 이에 관련된 자기 생각과 감정을 글쓰기와 토론을 통해 창의적으로 구체화하고, 타인에게 정확한 표현으로 전달하는 능력을 배양한다.

-재료의 이해<Material Research> 3학점

조각의 입체성과 사진의 평면성을 이해하고 활용한다.

-예술론<General Art Theory and History> 3학점

대중문화의 기본개념과 문화이론에 대해 학습하고 한국의 대중문화의 각 영역을 중심으로 사례들을 살펴보고 대중문화의 전반적인 흐름에 대해서 이해할 수 있게 한다.

-예술 경영학< Business administration of Art> 3학점

예술 경영 및 행정을 위한 입문과목으로 전공의 경영적인 개념에 대한 접근을 목표로 하며, 각론으로 크고 작은 예술단체의 운영, 계획, 프로그램 구성, 마케팅과 재원 조성에 관한 개론 등 미술계의 주요 이슈들을 다룬다.

-아트매니지먼트 <Production Management> 3학점

감성, 미, 예술 등에 대한 미학적 이해를 고대부터 현대에 이르기까지 총체적으로 살펴보고, 그러한 미학적 이해를 예술경영에 접목할 가능성을 모색한다.

-공공미술 <Media Art in Public Context> 3학점

오늘날의 공공디자인은 디지털 환경 속에서 복합적인 매체의 활용과 신기술을 통하여 끊임없이 변모하고 있으며, 다양한 설계 기법과 실험 과정에 새로운 공간의 철학과 새로운 디자인 방법론이 탄생하고 있다. 따라서 본 과목에서는 디지털 공간디자인, 가상공간의 사회성, 디지털 테크놀로지 기반의 디자인 프로세스 등 비물 질적이고 비구축적인 공공디자인의 가능성을 연구하며, 이를 활용하는 창조적 기법과 발상의 방법을 제시한다.

-크리에이티브 코딩 <Creative Coding> 3학점

Processing을 활용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초 및 심화 과정 학습함. 프로그래밍 언어를 사용하여 간단한 인터랙티브 실습부터 수학 알고리즘을 활용한 시각화, 자연의 물리 법칙을 적용한 복잡한 형태들의 제작함. 또한 아두이노를 사용하여 물리적인 공간으로 작업을 확장함.

-크리에이티브 AI <Creative AI> 3학점

이 과목은 AI 기술을 활용해 사진이나 영상 콘텐츠를 창작하는 방법과 개념을 중심으로 진행됨. 학생들은 AI 기반 이미지 생성, 영상 합성 및 디지털 아트 제작 기법을 통해 창의적 스토리텔링 능력을 배양. 시가 시각 표현에 미치는 영향을 이해하며 시각적 커뮤니케이션의 효과를 탐구하며. 이 과정에서는 AI 기술의 이론적 기초부터 실제 사례까지 다루어 시각 콘텐츠 제작 능력을 향상 시키고자 함. 또한, AI 기반 창작의 윤리적, 사회적 영향을 이해하여, 창의적 콘텐츠 제작에서 책임감 있는 AI 활용을 목표로 함.

고, AI의 데이터 분석과 정보 처리 능력을 통해 학문적 연구와 실무적인 문제 해결 능력을 배양하는 것이 목표. 텍스트 생성, 자료 검색 등 여러 AI 응용 기술을 학습하며, 생산성 향상을 위한 AI 활용 방법을 습득. 또한, AI의 기본 원리와 함께 기술 윤리와 책임감 있는 사용에 대한 이해를 높여, AI를 올바르게 활용하는 태도를 갖추도록 함.

-인터랙티브 미디어<Interactive Media> 3학점

공공미술에 관한 기본적 학습 외 사진을 이용한 공공미술 국내외 사례연구. 예술사진의 공공미술로서의 새로운 표현, 설치 가능성을 탐구, 제작 실습.

최종수정일: 2024년 10월 31일

-컴퓨터 언어<Computer Language> 3학점

본 교과목을 통하여 C 언어의 기본개념을 정확히 알고 이해할 수 있도록 학습하며, 실전에서 많이 사용할 수 있도록 다양한 예제에 대한 실습하여 C언어 프로그램 능력을 향상하도록 한다.

-미디어 이론<Media Theory> 3학점

디지털 미디어 세미나와 연계되는 과목으로 디지털 이미지의 응용, 활용 방안에 관한 다양한 연구를 한다.

-드론 콘텐츠<Drone contents making> 3학점

드론의 안정적 운용을 위한 항공역학에 대한 이해를 우선시하여 무인 멀티콥터 자격증 취득을 위한 교육을 시행한다. 산업용 드론의 측량과 3D 스캐닝과 같은 활용 방안을 모색하여 실습한다. 이론을 통한 항공역학 및 무인 멀티콥터의 조종에 대해 이해하고 실습을 통한 산업용 드론의 운용을 바탕으로 드론 활용 분야에 있어서 전문적 학습을 목표로 한다.

-3D 제작론<3D Production> 3학점

3차원에 대한 이해와 공간성을 습득하여 개인 작품에 적용하며, 앞으로 다가올 3D 산업의 활용에 적극 동참한다.

-사운드 디자인<Sound Design> 3학점

본 과목의 목표로서 먼저 준비 과정에서는 사운드 디자인의 중요도와 왜 디자인되어야 하는가에 대해 이해하고, 사운드는 어떻게 기획되고 준비되는가에 대한 과정을 학습한다. 사운드 디자인의 이론적 이해와 기술적 능력연마, 감성적 표현기법 등을 학습하여 사운드디자이너의 능력을 함양하는데 학습 목표가 있다.

-과학 사진<Science Photography> 3학점

비가시광선이 포함된 다양한 파장영역을 활용하여 사진 표현력을 극대화하고, 현미경 촬영을 위한 교육한다.

-AI 커뮤니케이션 <AI Communication> 3학점

이 과목은 비 시각적 콘텐츠 제작에 AI를 활용하는 기술과 개념을 다룸. AI 도구를 통해 자료 수집, 글쓰기, 논문작성 및 PPT 제작 등 다양한 창의적 작업을 효율적으로 처리하는 방법을 배우