

1. 공연영상미술학과-무대제작분야관리운영 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>무대제작과 관리, 그리고 운영을 위한 기술인력의 양성을 목표로 한다. 무대미술영역은 물론이고 직·간접적으로 연관된 예술·디자인분야에서 요구되는 다양한 계획을 구체적으로 실현시키기 위한 제작기술 인력, 운용기술 인력, 기술연구인력 등 전문인력의 양성을 통해 취업진로를 개척하고 합리적인 제작시스템을 구축하여 예술현장의 전문직업인으로 활동하는 것을 목표로 한다.</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<ol style="list-style-type: none">1. 공연, 영화, 드라마, 지상파 및 케이블방송국의 무대제작, 소품제작, 특수효과 등 제작분야의 기술직, 관리직, 무대제작회사운영 등.2. 공연장기술인력, 방송국기술인력, 영화산업관련기술인력, 이벤트관련기술인력, 테마파크, 인테리어관련회사, 공연기획사, 축제기획사, CF광고회사, 이벤트기획사 등



2. 공연영상미술학과-무대제작분야관리운영 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>국민의 경제와 교육수준이 높아지면서 문화예술을 향유하고자하는 욕구도 꾸준히 증가하고 있다. 따라서 국가나 지자체, 또는 기업체가 설립하는 공연장이나 복합문화공간은 앞으로도 지속적으로 건립될 계획이며, 관련분야의 인적, 물적 수요 역시 빠른 속도로 증가하고 있다. 따라서 공연, 영화, 드라마, 지상파 및 케이블방송국에서의 무대제작, 소품제작, 특수효과 등 제작분야의 수요도 상당히 빠른 속도로 증가할 것으로 예상된다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>경제적 성장과 더불어 증가된 공연, 영상예술분야는 다원화되고 세분화되면서 이전에 비해 많은 전문성이 요구되는 직업영역으로 발전하고 있다. 통신, 인터넷 발달에 의한 디지털 문화의 대표적 기호는 비주얼과 엔터테인먼트이며, 이와 관련된 정책 및 사업은 무대디자인전공의 다원적 실천을 요구한다. 무대디자인전공은 공연과 영상분야는 물론 패션, 이벤트, 도시조경, 건축, 조명, 홍보, 광고, 디자인등과 같은 전문 분야와 밀접한 연관관계를 갖고 있다. 21세기는, 국내, 외의 예에서 볼 수 있듯이 문화예술산업, 특히 공연, 방송, 영상산업은 경제의 중요한 한 축의 역할을 할 것이라 여겨진다. 각종 축제와 공연예술 산업의 대형화, 영상 및 방송산업의 활성화, 의욕적으로 추진되는 지자체별 문화예술사업은 해당분야 및 연관분야의 전문 인력 수요증가로 이어지므로 상당히 긍정적인 발전가능성을 예측할 수 있다.</p>

3. 공연영상미술학과-무대제작분야관리운영 CDR 교육과정

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	공연예술의이해(2/2) 극장과무대미술사(2/2) 무대미술기초(2/3) 컴퓨터응용디자인(2/3)	극장과무대미술사(2/2) 무대미술기초(2/3) 컴퓨터응용디자인(2/3)	영어1(2/2) 상명CareerStart(1/2) 교양과인성(공연영상미술)(1/1)
	2	무대의상사(2/3) 대본분석과표현(2/3) 드로잉(2/3) 공간과드래프팅(2/3) 재료와기법(2/3)	대본분석과표현(2/3) 드로잉(2/3) 공간과드래프팅(2/3)	교양과인성(공연영상미술)(1/1)
2 학 년	1	염색과소재연구(2/3) 조명디자인(2/3) 공간연출(2/3) 캐릭터디자인연구(2/3) 무대의상디자인(2/3) 음향디자인(2/3) 무대기술과제작(2/3)	공간연출(2/3) 캐릭터디자인연구(2/3) 무대기술과제작(2/3)	
	2	퍼포먼스와의상(2/3) 공연과조명(2/3) 무대디자인(2/3) 비주얼스토리텔링(2/3) 방송무대디자인(2/3) 소품과장신구(2/3) 공연제작워크숍(2/3)	무대디자인(2/3) 비주얼스토리텔링(2/3) 방송무대디자인(2/3)	

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	무용과유지컬의상(2/3) 환경과이벤트조명(2/3) 테마무대디자인(2/3) 미술과공간(2/3) 프러덕션디자인(2/3) 무대의상제작실습(2/3) 조명콘트롤시스템(2/3)	테마무대디자인(2/3) 미술과공간(2/3) 프러덕션디자인(2/3)	
	2	방송영화의상(2/3) 빛과오브제(캡스톤디자인)(2/3) 세노그라피(2/3) 미술과인문학(2/3) 영화미술연구(2/3) 공연의상제작프로젝트(캡스톤디자 전공과취업 I (공연영상)(1/1)	방송영화의상(2/3) 세노그라피(2/3) 미술과인문학(2/3)	
4 학 년	1	무대미술팀프로젝트A(캡스톤디자) 무대미술팀프로젝트B(2/3) 무대미술팀프로젝트C(캡스톤디자) 무대미술팀프로젝트D(캡스톤디자) 무대미술팀프로젝트E(캡스톤디자) 졸업전시기획(1/2) 전공과취업 II (공연영상)(1/1) 인턴십 I (2/2)	무대미술팀프로젝트C(캡스톤디자) 무대미술팀프로젝트D(캡스톤디자) 무대미술팀프로젝트E(캡스톤디자) 졸업전시기획(1/2) 인턴십 I (2/2)	
	2	졸업작품연구(2/3) 의상캐드(2/3) 인턴십 II (2/2)	인턴십 II (2/2)	

학년	학기	공연영상미술학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			현대미술의이해(3/3)
	2			현대미술의이해(3/3)
			47/68	11/12

4. 공연영상미술학과-무대제작분야관리운영 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>[전공과취업]교과목을 활용한 평생지도교수와의 상담</u>	<u>졸업한 선배와의 대화</u> <u>학과 내 스터디 모임</u> <u>학과 내 동아리</u>
교외	<u>인턴십</u>	<u>무대 백 스테이지 관람</u> <u>현장실습</u>