

1. 디지털콘텐츠학과-에듀테인먼트콘텐츠 개발자 CDR의 목표

CDR 목표	문화콘텐츠와 교육콘텐츠가 결합된 에듀테인먼트(놀이+교육)의 이론 및 원리의 이해를 통해 e-러닝에 대한 창조적인 아이디어를 도출하고, 이를 다양한 뉴미디어를 통해 상품화할 수 있는 콘텐츠로 개발하는 전문 인력을 키운다.
CDR 대상직업군	<ul style="list-style-type: none">- 에듀테인먼트 콘텐츠 개발자, e-러닝 개발자, 웹 & 모바일 콘텐츠 개발자- 멀티미디어제작회사, 교육콘텐츠 개발회사, 교육방송, 출판사



2. 디지털콘텐츠학과-에듀테인먼트콘텐츠 개발자 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<p>문화콘텐츠 산업 중 발전 가능성이 높은 신 성장 영역인 에듀테인먼트는 사용자가 놀이의 형식을 즐기는 과정에서 스스로 교육의 기대치를 획득하도록 고안된 교육 콘텐츠이며, 멀티미디어적인 문화요소와 정보 기술 요소를 결합하여 만든 디지털 콘텐츠 영역이라 정의 할 수 있음.</p> <p>에듀테인먼트는 그림책, 학습만화, 팸북 등과 같은 출판인쇄형식의 출판에듀테인먼트와 멀티미디어 도감, 학습게임, E-BOOK 등과 같은 디스플레이 매체 형식의 디지털에듀테인먼트로 나눌 수 있으며, 애니메이션, 음악, 캐릭터, 만화 등 문화콘텐츠 영역뿐만 아니라 디자인, 프로그래밍, 광고 인지과학, 교육 공학 등 넓은 영역이 융합되는 컨버전스 제품으로서 차세대 문화콘텐츠 제품이라 할 수 있음. 에듀테인먼트 산업은 지식정보산업으로서 시장규모를 파악할 수 있음.</p> <p>2011년 세계지식정보콘텐츠 시장규모는 4,420억9,400만 달러이며, 2010년 국내 지식정보 산업의 총매출액은 6조 2,041억 원으로 전년대비 18.1% 증가하였으며, 2005년부터 2010년 사이 연평균 15.3%씩 꾸준히 증가하고 있음. (2011 해외콘텐츠 시장조사, 2012 콘텐츠산업백서)</p> <p>콘텐츠시장 향후 추이 시장규모 : 120조원 (2017년 목표) 수출규모 : 105억 달러(2017년 목표) 고용목표 : 72만 명(2017년 목표) * 2012 콘텐츠산업백서</p>
<p>수요예측</p>	<p>2010년 지식정보산업의 사업체 수는 2,459개이며 연평균 16.9%씩 증가하고 있음.</p> <p>지식정보산업은 성장산업으로 특히 사업체 수가 2005년 대비 약 2배 이상 증가한 것으로 나타났으며, 향후에도 사업체수는 꾸준히 증가할 것으로 보임.</p> <p>지식정보 산업의 종사자는 연평균 9.0% 증가하고 있으며, 이러한 증가세는 스마트 러닝 시대를 맞아 더욱 확대될 것으로 보임. 문화콘텐츠와 교육콘텐츠가 결합된 에듀테인먼트(놀이+교육)의 이론 및 원리의 이해를 통해 e-러닝에 대한 창조적인 아이디어를 도출하고, 이를 다양한 뉴미디어를 통해 상품화할 수 있는 콘텐츠로 개발하는 전문 인력을 키운다.</p>

3. 디지털콘텐츠학과-에듀테인먼트콘텐츠 개발자 CDR 교육과정

학 년	학 기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3) 드로잉과 해부학(2/3)	2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 드로잉과 해부학(2/3)	
	2	2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3) 모션그래픽(2/3)	2D컴퓨터그래픽 II (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 II (2/3) 기초조형 II (2/3) 창의적사고법(2/3)	
2 학 년	1	스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3) 게임컨셉아트(2/3)	스토리텔링 I (2/3) 디지털콘텐츠 I (2/3) 3D컴퓨터그래픽 I (2/3) 스토리보드제작(2/3)	
	2	스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3) 게임디자인(2/3)	스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3)	타이포그래피기초 II (2/3) 만화·애니메이션 교수학습방법(2/3)

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	게임콘텐츠 I (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3) 영상콘텐츠 I (2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3) 웹디자인(2/3)	에듀테인먼트콘텐츠 I (2/3) 인터페이스디자인(2/3) 웹디자인(2/3)	타이포그래피 I (2/3) 만화-애니메이션교육교재교구개발
	2	게임콘텐츠 II (2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3) 영상콘텐츠 II (2/3) 전공과취업 I (디지털콘텐츠)(1/1) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3)	에듀테인먼트콘텐츠 II (2/3) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3)	
4 학 년	1	게임콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 영상콘텐츠 III(캡스톤디자인)(2/3) 전공과취업 II (디지털콘텐츠)(1/1) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	에듀테인먼트콘텐츠 III(캡스톤디자인) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	
	2	현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 영상이펙트디자인(PBL)(2/3) 이러닝콘텐츠(PBL)(2/3) 게임그래픽실무(PBL)(2/3)	현장실습2(2/2) 포트폴리오(캡스톤디자인)(3/3) 이러닝콘텐츠(PBL)(2/3)	

학 년	학 기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			취업과진로(2/2) 디자인개념과원리(3/3) 글로벌경영과취업전략(3/3) 영상문화와콘텐츠(3/3) 상상력과문학(3/3) 프리젠테이션기법(2/2) 무빙이미지편집(3/3) 타이포그래피기초 I (2/3) 3D기초 II (Maya,Max)(2/3) 라이팅 & 렌더링(2/3)
	2			디자인개념과원리(3/3) 진로와미래설계(2/2) 영상문화와콘텐츠(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화콘텐츠마케팅전략의수립과집: 영상모델링제작(2/3)
			58/82	47/55

4. 디지털콘텐츠학과-에듀테인먼트콘텐츠 개발자 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>자율적으로 운영</p> <hr/> <p>관련 전공교수 면담</p> <hr/> <p>선배와의 대화</p> <hr/>	<p>CDR 관련 스터디 모임</p> <hr/> <p>전공 내 스터디 모임</p> <hr/> <p>창업동아리 및 공모전동아리 활동</p> <hr/> <p>졸업전시회 도우미 제도</p> <hr/> <p>취업관련 특강</p> <hr/>
교외	<p>인턴쉽</p> <hr/> <p>해외연수</p> <hr/> <p>공모전</p> <hr/> <p>체험 학습(캠프) 참가</p> <hr/>	<p>비공식·공식관련 CDR 모임 활동</p> <hr/> <p>산학 프로젝트 및 그룹 실습 현장</p> <hr/> <p>외부 공모전</p> <hr/>