영상문화학과

DEPARTMENT OF VISUAL CULTURE

T 033-250-8750
H vculture.kangwon.ac.kr

영상문화학과는 21세기 뉴미디어 산업에 발맞춰 개설된 미래지향적 학과로 문화 콘텐츠 영역은 산업적·교육적·학문적으로 그 가치가 급증하고 있습니다. 콘텐츠 산업의 모든 분야에 필요한 문화적 토대의 획득과 영상 및 디지털 기술의 확보, 그리고 미래 콘텐츠 산업을 이끌어갈 비전을 갖춘 창의적이고 주도적인 인재 육성을 목표로 전문교육을 시행하고 있습니다. 영화, 애니메이션, 뉴미디어, 게임, 방송, 출판, 공연, 축제 등 창의적인 영상 콘텐츠 기획 및 제작 분야로의 진출을 지원하기 위해 최신 장비를 구비하고 있으며, 연구를 위한 다양한 Laboratory와 풍부한 현장경험에 기반한 전문 교수진의 지도로 뉴미디어 환경에 대한 통합적 시각을 구축하는 것은 물론 새로운 이미지 창출을 주도할 미래의 영상문화 이론가, 영상문화 기획자, 영상문화 제작자를 양성하고자 합니다.

교수 및 연구분야

교수	연구분야
박기복 교수	애니메이션 이론 및 제작/회화
박정애 교수	서사창작/스토리텔링
유승호 교수	문화산업/문화정책/문화도시/HCI/컴퓨터게임
이석창 교수	뉴미디어/영화미학/인공지능영상/문화정책
조은하 교수	영상미디어콘텐츠(기획 및 시나리오)/뉴미디어/스토리텔링
한명희 교수	지역 스토리텔링/공간 스토리텔링/축제기획/문학

학년별 교육과정

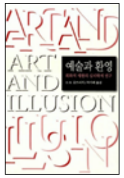
학년	구분	교과목
1	전공선택	스토리창작의기초, 드라마작법의기초, 라이프드로잉, 공연콘텐츠의이해와감상, 영상색채학, 영화와문학
2	전공선택	디지털그래픽스, 애니메이션드로잉, 캐릭터와플롯, 만화와애니메이션, 게임기획, 게임심리학, 영상타이포그래피, 스토리보드워크숍, 픽션창작워크숍, 방송프로그램구성
2	전공필수	영화사
3	전공선택	실험영상, 문화산업전략론, 페스티벌사례분석, 스톱모션애니메이션워크숍, 영상콘텐츠기획, 다큐멘터리, 신화와스토리텔링, 게임산업, 취업·창업과꿈-설계
4	전공선택	영상콘텐츠제작, 영상문화특강, 문화행정의이해, 영상시나리오워크숍, 글로컬리티와문화콘텐츠

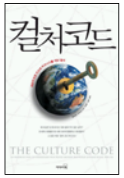
최근 5년간 졸업생 주요 진출 분야

한국문화예술교육진흥원, 한국국제교류문화진흥원, 엔씨소프트, JYP엔터테인먼트, 네이버웹툰 작가, 한국방송공사(KBS), 춘천문화재단, 뮤지엄산(한솔문화재단), 한국관광공사, 콘텐츠엑스

학과 관련 추천 도서

- 예술과 환영(E.H 곰브리치/열화당)
- 뇌는 스크린이다:들뢰즈와 영화철학 (그렉 램버트, 그레고리 플랙스먼/이소출판사)
- 컬처코드(클로테르 라파이유/리더스북)





학과 자랑거리

학과 특색 프로그램

- 5개 학과 Laboratory 운영(더스크린LAB/방송·영상그래픽LAB/애니메이션LAB/게임LAB/스토리텔링LAB)
- 이론랩실, 실기랩실 독립 공간 운영
- 방학 기간 Adobe Tool 교육프로그램 운영

학과장학금

- 김정란장학회 장학금(매 학기 우수 재학생을 선발하여 수여)
- 영상문화학과 발전기금 장학금(상담을 통한 수시 선발)

학과동아리

- 시네마테크: 영화토론·비평, 정기상영회, 평론 교지 발행
- D.O.F(도프): 극영화 및 애니메이션 교육·제작
- 셔터스피드: 축구를 통한 체력 증진과 단합
- 다락: 글쓰기·독서 토론
- 샤라자드: 스토리텔링 콘텐츠 제작
- 간헐적 능력자들: 유튜브 콘텐츠 제작

대외활동 및 공모전

- 다양한 전국 단위 문화콘텐츠·영상콘텐츠 관련 공모전
- 수업과 연계한 문화재단 대외활동 연계

기타

- 문화산업계 전문가 초청 특강

졸업 후 진로

구분	내용
진학	학·석사 연계과정, 대학원 석사 및 박사과정(영상문화학과, 스토리텔링학과)
정부 및 공공기관	국가·지방공무원, 한국방송공사(KBS), 한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원, 문화재단, 문화원, 한국문화예술교육진흥원, 한국국제교류문화진흥원, 국립박물관문화재단, 영상물등급위원회, 게임물관리위원회, 영화진흥위원회 등
일반기업	• MBC, SBS, TVN 등의 방송 콘텐츠 제작 기업 • 네이버, 카카오, 엔씨소프트, 넥슨 등의 포털 및 게임 관련 기업 • HYBE, JYP, YG 등의 엔터테인먼트 기업 • 스튜디오드래곤, 에이스토리, NEW 등의 영상 문화콘텐츠 투자 및 제작 기업 • 영상문화콘텐츠 관련 업종을 다루는 기업 전체
연구분야	각 지역의 지역문화콘텐츠연구소, 한국영상자료원, 영상매체 및 문화콘텐츠 관련 학술 연구소 등
기타	• 감독, 웹툰 작가, 웹소설 작가, 비주얼디렉터, 프로듀서, 유튜브 영상제작, 게임기획자, 작가, 마케터 교수, 방송 및 출판, 축제 기획 등의 전문가 활동 • 영상콘텐츠 제작 업체 창업, 1인 미디어 창업 등

Q A

강원대학교 영상문화학과만의 강점은 무엇인가요?

영상문화학과로 국내 유일하며 그 역사가 깊습니다. 2016년에는 스토리텔링학과와 학문 대통합을 이루어 더욱 다양한 문화 콘텐츠를 다루는 교육과정을 구성하였습니다. 6개의 다양한 전공을 지닌 교수진을 필두로 21세기 뉴미디어 산업에 발맞춘 교과의 구성은 콘텐츠 산업에 필요한 문화적 토대와 영상 디지털 기술을 배우기에 적합합니다. 프리 프로덕션에서 포스트 프로덕션까지 자기주도적으로 마스터 할 수 있도록 적극적으로 지원하고 독려하고 있습니다. 문화콘텐츠 분야는 융합의 폭이 넓고 다른 산업과의 결합이 수월합니다. 모든 산업체 및 기관에서 활용하고 응용하는 분야로 취업 시장 또한 무궁무진하며 선택의 폭이 넓다는 강점이 있습니다.

강원대학교 영상문화학과에서는 무엇을 배우나요?

우리 학과의 교육과정은 학문적 다양성을 바탕으로 창의적 연결을 통한 독창적이고 독보적인 문화 콘텐츠 전문가를 육성하는 것을 목표로 구성되어 있습니다. 문화예술·공과대학이지만 인문·사회계열로 분류되는 특이점이 있습니다. 6명의 교수진을 필두로 다양한 분야의 과목을 접목하여 수업을 구성하고 있습니다. 영상 및 스토리보드 제작, 시나리오 작성, 방송프로그램구성, 애니메이션 제작 및 실습, 축제 기획, 소설 작법, 영화비평 및 평론, 영상디자인 작업, 게임기획 등 거의 모든 분야의 문화 콘텐츠를 다루고 있다고 해도 과언이 아닙니다. 문화 콘텐츠와 관련된 분야의 다양성을 배우기에 적합한 교육과정입니다. 편집·촬영 등의 실습 기술은 학과 교과목으로 배우기에는 한계가 있지만 학과의 랩실 및 동아리와 연계하여 배울 수 있습니다. 콘텐츠 산업의 다양한 분야를 배우기 때문에 이를 접목하여 제3의 새로운 분야를 스스로 개척할 수 있다는 것이 우리 학과의 장점입니다.

이런 학생이 오면 좋아요!

- 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 게임, 출판, 공연 등을 좋아하는 학생
- 자기만의 이야기 만들어 세상과 함께 나누고 싶은 학생
- 아날로그와 디지털을 아우르며 뉴미디어 융합을 통해 새로운 도전을 지향하는 학생