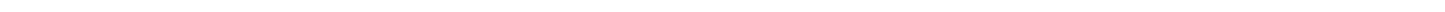


# 1. 공연영상미술학과-공간연출 CDR의 목표

CDR 목표	<p>공간연출은 박람회, 미술관, 박물관, 비엔날레, 패션쇼, 디스플레이 등과 같이 전시에 관련된 분야에서 전시미술감독, 전시 코디네이터, 공간디자이너, 큐레이터, VMD 등 공간예술의 중추적 역할을 담당하는 전문직업인으로 양성함을 목표로 하고 있다.</p>
CDR 대상직업군	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 학술관련 박물관 및 미술관 전시기획, 아트페어 및 각종 박람회 전시 기획, 공간디자이너 등과 같은 전문적 영역이 주된 취업대상직업이다.</li><li>2. 패션 관련 쇼무대 디자인, 상품 디스플레이 디자인, VMD(Visual Merchandising Designer) 등 전공과 관련된 상업적 영역도 취업대상직업군이다.</li></ol>



## 2. 공연영상미술학과-공간연출 CDR 직업수요분석

<p style="text-align: center;">현 황</p>	<p>국제화 및 글로벌화 되어가고 있는 국내의 대부분의 문화예술사업은 앞으로도 더욱 많은 국제적 교류가 발생할 것으로 보인다. 이로 인해 국, 공기업은 물론이고 많은 국내 기업은 문화예술 관련 사업을 위한 홍보 및 교류 목적의 박람회 형식의 전시를 지속적으로 개최하고 있다. 더불어 상업목적의 전시 또한 기업체 등에서 활발하게 진행되고 있으며, 단순히 상품 판매 촉진을 위한 홍보성 전시가 아니라 관련 문화와 연계된 복합적 의미의 전시를 기획하고 있는 추세이다. 따라서 다양한 매체를 수용할 수 있는 멀티미디어적 사고를 가진 디자이너를 요구하고 있으며, 아울러 콘텐츠를 기획할 수 있는 스토리텔링이 학습된 전문 인력의 수요가 증가하고 있다. 공연영상미술학부의 교육프로그램은 다양한 매체를 경험할 수 있도록 구성되어 있으며, 향후 5년 이내에는 전시 관련 전문 인력을 양성하는데 충분한 조건을 가지고 있다고 여겨진다.</p>
<p style="text-align: center;">수 요 예 측</p>	<p>공간연출전공자의 수요는 주로 전시 영역에서 이루어진다. 전시 영역은 크게 두 가지로 나누어지는데 하나는 비영리 문화 사업이고 다른 하나는 영리목적의 상업공간이다. 비영리 문화 사업은 주로 국, 공립 및 지자체에서 기획하는 지역관련 홍보 및 교육을 목적으로 민속, 역사, 직업 등에 대한 박람회 형식의 전시와 미술관 형태의 전시, 그리고 공공 분야의 홍보관 및 기념물 건립 등을 말한다. 앞으로도 이 분야는 지속적으로 발전할 것으로 예상되며, 더 많은 전문 인력 수요가 요청된다. 이러한 전문 인력은 주로 전시 기획과 같은 콘텐츠 중심의 교육을 이수한 자들을 말한다. 영리목적의 상업공간은 주로 백화점, 의류회사, 유통업체, 패션산업, 쇼핑몰 등과 같이 소비자와 직접 맞닿는 상업공간에서 요청되는 디스플레이 관련 전시 형태의 모든 것을 말하며, 공간 디자이너, 디스플레이 디자이너, VMD등이 이러한 분야에서 활동하게 된다. 모든 상업공간은 기존의 상품 홍보의 역할에서 벗어나 문화 산업과의 복합적 관계를 통해 시너지를 발생시키고 있는 만큼 앞으로도 많은 수요의 전문 전시디자이너들을 요청할 것으로 보인다.</p>

### 3. 공연영상미술학과-공간연출 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) 세노그래피(2/3) 미술과인문학(2/3) 영화미술연구(2/3) 공연의상제작프로젝트(캡스톤디자 전공과취업 I (공연영상)(1/1)	세노그래피(2/3) 미술과인문학(2/3) 영화미술연구(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-공간연출 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>[전공과취업] 교과목을 활용한 평생지도 교수와의 상</p>	<p>졸업한 선배와의 대화</p> <hr/> <p>학과 내 동아리</p> <hr/> <p>학과 내 스터디 모임</p> <hr/>
교외	<p>자격증</p> <hr/> <p>인턴십</p> <hr/> <p>공모전</p> <hr/>	<p>현장실습</p> <hr/>