1. 디지털콘텐츠학과-캐릭터디자인 전문가 CDR의 목표

CDR 목표	문화콘텐츠산업의 분류에 있어서 가장 많은 부분에 걸쳐 중첩되는 캐릭터콘텐츠 디자인 분야의 진출을 돕기 위하여 다양한 장르(만화, 애니메이션, 팬시, 게임, 축제, 이벤트, 지역문화)의 캐릭터 개발과 관련된 콘텐츠 기획 및 제작을 통해 캐릭터콘텐츠 개발자로서 필요한 기본소양과 창작능력을 함양시킨다.
CDR 대상직업군	- 캐릭터, CI, BI, 출판편집 디자이너 - 디자인 전문회사, 출판사, 게임 & 애니메이션회사, 이벤트 회사

2. 디지털콘텐츠학과-캐릭터디자인 전문가 CDR 직업수요분석

현 황	캐릭터산업의 매출액은 7조 2,095억 원으로 전년대비 증가했으며, 연 평균 18.1% 증가해 앞으로도 지속적으로 성장할 것으로 전망됨.(2012 콘텐츠산업통계조사) 캐릭터산업은 캐릭터상품 중심의 라이선싱 방식이 뮤지컬, 테마파크 등으로 OSMU 방식을 통해 사업영역이 확장될 뿐만 아니라, 해외에서도 이미 높은 인지도를 확보한 뿌까, 뽀로로 등의 선두 캐릭터를 이어 로보카 폴리, 리바 등도 해외에서 좋은 반응을 얻을 것으로 보여 국내 캐릭터의 해외 진출이 기대됨. 또한 스마트폰과 같은 뉴미디어 플랫폼은 캐릭터를 활용한 새로운 사업으로 가능하게 할 것으로 예상되며, 캐릭터 산업을 진흥하기 위해 차세대 시장을 주도할 국산 캐릭터상품과 연계 콘텐츠개발 지원(디지털만화 시장의 활성화), 해외수출 및 라이선싱 활성화 등 다양하게 지원하고 있음. 콘텐츠시장 향후 추이 시장규모 : 120조원 (2017년 목표) 수출규모 : 105억 달러(2017년 목표) 고용목표 : 72만 명(2017년 목표) * 2012 콘텐츠산업백서
수요예측	문화콘텐츠산업의 분류에 있어서 가장 많은 부분에 걸쳐 중첩되는 캐릭터콘텐츠 디자인 분야의 진출을 돕기 위하여 다양한 장르(만화, 애니메이션, 팬시, 게임, 축제, 이벤트, 지역문화)의 캐릭터 개발과 관련된 콘텐츠 기획 및 제작을 통해 캐릭터콘텐츠 개발자로서 필요한 기본소양과 창작능력을 함양시킨다.

3. 디지털콘텐츠학과-캐릭터디자인 전문가 CDR 교육과정

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1학년	1	2D컴퓨터그래픽 I (2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 디지털영상촬영과편집(2/3) 드로잉과 해부학(2/3)	컴퓨터그래픽기초(2/3) 캐릭터콘텐츠디자인 I (2/3) 기초조형 I (2/3) 드로잉과 해부학(2/3)	컴퓨터그래픽기초(2/3) 캐리커쳐(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)	
2학년	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) 게임컨셉아트(2/3)	캐리커쳐 I (2/3) 캐릭터디자인연구(2/3)
	2	스토리텔링 II (2/3) 디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3) 게임디자인(2/3)	디지털콘텐츠 II (2/3) 3D컴퓨터그래픽 II (2/3) 문화콘텐츠기획(2/3) 표현기법(2/3)	캐리커쳐 II (2/3) 캐릭터애니메이션 II (게임,카툰)(PI 캐릭터피규어(2/3)

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
3학년	1	게임콘텐츠Ⅰ(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠Ⅰ(2/3) 영상콘텐츠Ⅰ(2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3) 웹디자인(2/3)	게임콘텐츠Ⅰ(2/3) 디지털애니메이션(2/3) 인터페이스디자인(2/3)	브랜드디자인마케팅(2/2)
	2	게임콘텐츠Ⅱ(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠Ⅱ(2/3) 영상콘텐츠Ⅱ(2/3) 전공과취업Ⅰ(디지털콘텐츠)(1/1) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3	에듀테인먼트콘텐츠Ⅱ(2/3) 인터랙션디자인(2/3) OSMU작품기획(캡스톤디자인)(3/3	캐릭터애니메이션워크샵Ⅰ(2/3)
4학년	1	게임콘텐츠Ⅲ(캡스톤디자인)(2/3) 에듀테인먼트콘텐츠Ⅲ(캡스톤디자 영상콘텐츠Ⅲ(캡스톤디자인)(2/3) 전공과취업Ⅱ(디지털콘텐츠)(1/1) 웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	웹&모바일프로그래밍(2/3) 현장실습1(2/2)	캐릭터애니메이션워크샵Ⅱ(2/3)
	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) 게임그래픽실무(PBL)(2/3)	

학년	학기	디지털콘텐츠학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전	1			취업과진로(2/2) 디자인개념과원리(3/3) 글로벌경영과취업전략(3/3) 영상문화와콘텐츠(3/3) 상상력과문학(3/3) 프리젠테이션기법(2/2) 무빙이미지편집(3/3) 3D기초Ⅱ(Maya,Max)(2/3) 라이팅&렌더링(2/3)
체	2			디자인개념과원리(3/3) 진로와미래설계(2/2) 영상문화와콘텐츠(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 문화콘텐츠마케팅전략의수립과집 영상모델링제작(2/3)
			56/79	57/69

4. 디지털콘텐츠학과-캐릭터디자인 전문가 CDR 자율프로그램

구 분	개인	그룹
교 내	자율적으로 운영 관련 전공교수 면담 선배와의 대화	CDR 관련 스터디 모임 전공 내 스터디 모임 창업동아리 및 공모전동아리 활동 졸업전시회 도우미 제도 취업관련 특강
교 외	인턴쉽 해외연수 공모전 체험 학습(캠프) 참가	비공식·공식관련 CDR 모임 활동 산학 프로젝트 및 그룹 실습 현장 외부 공모전