

Division of Art & Webtoon,
Major of Art & Webtoon

아트앤웹툰학부 — 아트앤웹툰전공



첨단 문화예술의 다양한 분야를 접하고 싶나요?

📍 학과(부)사무실 위치 Y관 420호 ☎ 문의 042-520-5430 🌐 홈페이지 <http://artwebtoon.pcu.ac.kr>



학과 소개

2020학년도에 신설된 아트앤웹툰전공은 회화, 산업디자인, 웹툰의 결합, 다양한 교육과정을 경험한, 콜라보레이션(collaboration)의 방법론으로 미래지향의 퓨전학과를 지향하며, 그 핵심은 융복합의 컨버전스 학과로의 발전을 목표로 함. 따라서 현대사회가 요구하는 인재 즉, 멀티 정보콘텐츠의 창의적인 인재를 양성함에 있어 각 전공영역의 전문 심화과정을 통해서 새로운 현대미술 이디엄과 콘텐츠 구축에 따른 '다원예술' / Inter-Art과 '멀티플아트' / Multi-Art의 작가양성에 주력함

아트앤웹툰전공은 2021년 '디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학'에 선정되어 예술과 첨단기술을 접목한 융복합적인 창의 예술교육을 제시할 것이며 이를 통해 미래지향적인 예술 콘텐츠 창작을 선도할 인재를 양성하고자 함

- 미래 창조적인 인재를 양성하기 위한 새로운 방안들을 제시하며 경쟁력 강화
- 기초 교육과정 습득 후 심화 과정 진행
- 실무 경험이 풍부한 전공 및 분야별 전문가들의 강의
- 체험 중심의 다양한 특화 프로그램 운영
- 체계적인 취업지원 전략 수립 시행
- 회화, 웹툰, 산업디자인 트랙으로 자율적인 전공 선택

졸업 시 취득자격증

국가자격증

중등학교(2급) 정교사(교직과정 이수 시), 컬러리스트산업기사, 웹디자인기능사, 컴퓨터그래픽스운용기능사

민간자격증

미술심리상담사(1·2급)

졸업 후 취업 분야(진로)

| | |
|------|--|
| 만화 | 만화예술가, 웹툰작가, 웹툰PD, 웹툰 기획자, 일러스트레이터, 게임/캐릭터/애니메이션 기업, 웹디자인, 3D 모델러, 만화관련 사업가, 게임/애니메이션 컨셉아트 작가, 캐릭터 디자이너, 애니메이터 |
| 교육문화 | 중고등학교 미술교사, 대학 강사, 사회 미술교육현장 실무자, 미술교육기관운영, 전시기획자(큐레이터), 컬러리스트, 미술심리치료사, 문화예술 교육사 |
| 예술현장 | 미술관 및 갤러리 운영, 작가, 화실운영, 미술관 및 박물관 학예사 |
| 디자이너 | 제품디자이너, 모빌리티(자동차)디자이너, UX/UI디자이너, 서비스디자이너, 생활용품디자이너 |
| 기업 | 국내외 대기업, 디자인 전문회사, 웹툰 플랫폼 및 프로덕션, 스타트업, 개인 창업 |

졸업 후 취업 기업

| | |
|------|---|
| 대학교수 | 배재대학교 이*우 81학번, 이*영 97학번 |
| 대학강사 | 배재대학교 이*주 91학번, 이*중 96학번, 장*철 98학번, 정*림 97학번, 박*화 03학번, 배*제 09학번 |
| 기업 | 마이휴 디자인팀, 아리랑TVCG팀, 오늘기획, ㈜제이앤비컨설팅 웹디자인팀, ㈜경동나비엔 홍보팀, 코리아센터 넥스트본부 기관커뮤니티 |
| 기타 | 이미징갤러리, 공군항공고등학교 교사, 승일미디어그룹(주), 도마중학교 미술교사, 테마레지던시 작가, 신인 작가, 이응노레지던시 작가, 소담미술관 큐레이터 |

주요 전공 교육과정

이론 및 실기(1, 2학년 : 공통 교육과정)

아트앤웹툰학부 — 게임애니메이션 전공



첨단 예술문화의 다양한 분야를 접하고 싶나요?

📍 학과(부)사무실 위치 Y관 420호 ☎ 문의 042-520-5430 🌐 홈페이지 <https://gameani.pcu.ac.kr>



학과 소개

게임애니메이션은 예술문화 등의 콘텐츠 융합산업으로서 남녀노소 구분 없이 폭넓은 소비자 층을 확보할 수 있는 거대한 문화산업임 고부가 가치 산업인 게임은 인터넷의 폭발적인 성장, 컴퓨터 기술의 향상, 개인 이동통신 서비스의 일반화 등 새로운 기술 흐름을 통하여 더욱더 확산되고 있음. 우리 전공은 게임애니메이션 개발에 필요한 전문적인 실력 향상을 위한 인력 양성을 교육 목표로 함 따라서 2022학년도에 신설된 게임애니메이션 전공은 기획, 심리, 콘텐츠비즈니스 등의 사회과학 지식과 스토리텔링, 캐릭터, 애니메이션 등의 문화예술 지식을 바탕으로 게임 소프트웨어를 기획과 개발, 설계 및 제작, 유통과 활용을 위한 이론과 실기를 탐구함

졸업 시 취득자격증

게임프로그래밍전문가, 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 정보처리산업기사, 정보처리기사, 전자상거래관리사 2급, 전자상거래운용사, 사무자동화 산업기사, 컴퓨터 활용능력 1·2급, 게임기획전문가

졸업 후 취업 분야(진로)

| | |
|---------|--|
| 게임기획과정 | 게임개발기획자 : 시스템기획자(게임시스템), 콘텐츠기획자(캐릭터 등), 시나리오기획자(스토리 등), 레벨기획자(배경동선 등), 밸런스기획자(게임균형조율) |
| 게임운영과정 | 게임운영기획자 : QA(게임분석), GM(게임운영), 게임마케팅, 게임사업기획, 게임방송해설자, 게임기자 |
| 게임그래픽과정 | 캐릭터 원화가, 배경 원화가, 캐릭터 모델러, 배경 모델러, 키 애니메이터, 3D 이펙터, FX 편집 디자이너, UI 디자이너 |
| 게임제작과정 | 게임개발사 : PC게임, 온라인게임, 모바일게임개발사 등 플랫폼별 개발사, 애플리케이션 개발사 : 시스템 컨설팅 및 소프트웨어 개발사 |

* **대학원진학**: 광운대학교 정보콘텐츠 대학원, 동국대학교 대학원(게임공학과), 이화여자대학교, 중앙대학교 첨단영상대학원(게임과정)등 게임과정 관련 대학원 진학

졸업 후 취업 기업

국내외 게임산업 관련업체 다수

주요 전공 교육과정

이론 및 실기(1, 2학년 : 공통 교육과정)