

정보콘텐츠대학원

Graduate School of Information & Contents

[협력 업체]



Graduate School of Information & Contents

정보콘텐츠대학원



광운대학교
KwangWoon University

(139-701) 서울특별시 노원구 광운로 20 정보콘텐츠대학원 교학팀
Tel _ +82-2-940-5096, 5098 Fax _ +82-2-940-5443
Homepage _ <http://icon.kw.ac.kr>

<http://icon.kw.ac.kr>



광운대학교
KwangWoon University



**광운대학교
정보콘텐츠대학원**

K w a n g W o o n U n i v e r s i t y

/ Contents /

- 03 · 인사말
- 04 · 정보콘텐츠대학원소개
- 05 · 학과전공안내
- 08 · 모집요강
- 09 · 교외활동

Welcome Message

**“ 광운대학교 정보콘텐츠대학원으로
여러분을 초대합니다. ”**

We invite you to KwangWoon University,
Graduate School of Information & Contents

21세기 디지털 기술의 비약적인 발전으로 정보기술(IT)과 문화기술(CT)의 융합분야는 급변하는 새로운 시대의 디지털 미디어와 문화산업을 성공적으로 이끄는 데 없어서는 안 될 중요한 학문이 되었습니다. 소비자가 원하는 콘텐츠(게임, 방송, 영화, 관광, 스포츠, 레저, 항공 등)에 대한 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 융화된 기술만이 미래의 고부가가치 산업을 창출하고 더 나은 경쟁력을 가질 수 있습니다. 문화산업의 강대국으로 도약하기 위해서는 전문인력 양성이 무엇보다 중요합니다. 본 대학원에는 게임, 미디어영상, 3D콘텐츠, 홀로그램, 항공, 미디어뷰티아트, 스포츠미디어, 관광산업콘텐츠 등 다양한 전공이 있으며, 우수한 교수진과 최적화된 교육환경을 갖추고 정보기술을 겸비한 문화기술 분야의 우수 인력 양성을 위하여 실용주의적인 교육을 실시하고 있습니다. 본 대학원은 이론과 실기를 병행하여 교육함으로써 21세기 기간산업의 중추를 담당할 수 있는 능동적이고 창조적인 전문 기술 인력을 양성하여, 정보콘텐츠산업 발전의 초석이 될 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 감사합니다.

With the advances in 21st century digital technology, the fusion of IT and CT(Cultural Technology) is an academic field necessary for successfully leading the digital media and cultural industries in rapidly-changing times. Creating future high-value added businesses based in fused technology that satisfies a variety of consumer desires for content and technology is the path to increased competitiveness. To advance as a nation with cultural power, the most vital requirement is professional manpower. The goal of our graduate is to offer practice-based education to produce professional manpower for genuine leadership in the cultural-technical IT field. Our school offers a faculty specializing in various academic fields such as games, video, 3D content, holograms, technical writing, aviation and sports, and an optimal teaching and learning environment. With equal attention given to both theory and practice, our programs are designed to develop active and creative professional technical manpower to become the backbone of 21st century national infrastructure. Together with you, we strive to lay a foundation for developing an information contents industry, both in name and reality.

*** 광운대학교 정보콘텐츠대학원장**

스마트 시대를 선도하는 정보콘텐츠대학원

정보화 사회에 진입하면서 정보기술(IT)과 문화기술(CT)의 융합은 급변하는 새로운 시대의 디지털 미디어와 문화 산업을 성공적으로 이끄는 데 없어서는 안 될 필수 요소이다.

본 대학원은 이러한 시대적 추세와 창학 정신을 바탕으로 하여 스마트 시대에 필요한 기술적, 학문적 소양을 갖춘 고급 인력을 양성한다. 또한 다양한 콘텐츠 분야의 전공 개설을 통해 서로간의 소통과 융합을 추구하며, 창조적인 인재 배출을 통해 산업 발전에 기여한다.

▶ 프로젝트 추진체계 Project Strategy



홀로그래피3D콘텐츠전공 Dept. of Holography 3D Contents

본 전공에서는 3D 콘텐츠 분야의 융복합 실무형 인재와 홀로그램 콘텐츠를 이해하고 응용할 수 있는 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다. 홀로그램은 자연스럽게 완전한 3D 영상을 재현하는 유일한 기술로써 차세대 콘텐츠 산업의 원천기술로 대두되고 있다. 본 과정에서는 광학 및 디지털 홀로그램 원리에 대해 교육하고 실습을 통해 다양한 홀로그램을 제작할 수 있는 역량을 기르도록 한다.

주요교과목	교과내용
3D영상의이해	본 교과목은 3D 영상 기술을 3D 영상의 기초, 3D 콘텐츠 제작, 3D 디스플레이, 3D 응용으로 나누어 학습한다. 또한 국내외 현황과 응용 사례를 제시하여 입체영상의 기초와 활용에 학습 목표를 둔다.
3D촬영프로젝트	본 교과목은 3D 콘텐츠를 제작하기 위해 사용되는 3D 리그시스템과 3D 카메라 장비를 기초적이고 개념적인 측면을 학습한다. 3D 카메라, OB Van, 스튜디오를 활용한 3D 단편 영상의 제작 실습을 통해 입체 영상 촬영 전반에 걸친 기술을 습득하는 것을 목표로 한다.
3D후반작업	Premier, Final Cut, Edius 등의 편집도구를 활용한 편집과 촬영된 영상의 색보정, 시차조절 등의 후반 작업을 수행한다. 최종 DCP(Digital Cinema Package)를 통해 결과물을 제작할 수 있는 능력을 기른다.
홀로그램의이해	양안 시차를 사용하는 스테레오스코픽 3D 디스플레이와 물체의 파형을 재생하는 홀로그래피의 차이점에 대해 다룬다. 아날로그 홀로그래피, 프로젝션 홀로그래피, 디지털 홀로그래피에 대한 이해와 가능성에 대한 학문적 이론을 체계적으로 학습한다.
홀로그램제작실습	투과형, 반사형, 컬러 홀로그램 제작을 실습을 통해 아날로그 홀로그램 제작 능력을 기른다. 학문적 이론과 실습을 통해 홀로그램의 원리와 활용에 학습 목표를 둔다.

스포츠미디어 콘텐츠전공 Dept. of Sports Media Contents

본 스포츠미디어콘텐츠 전공에서는 스포츠 속성에 대한 이해를 기반으로 미디어 활용 기술을 습득하고 스포츠 마케팅 분야, 스포츠 문화 산업 분야를 학습한다. 또한 항공 시뮬레이터를 이용한 실습을 통해 최근 수요가 급증하고 있는 레저항공 산업의 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다.

주요교과목	교과내용
스포츠영상기획	스포츠 영상의 특징인ダイナミック한 영상을 촬영하기 위한 지식을 습득한다. 고속프레임(high frame rate)의 개념을 이해하고, 이에 따른 영상의 각종 특징들에 대해 학습하고 촬영 실습을 통하여 실무적 지식을 추구한다.
스포츠미디어	본 교과목에서는 스포츠 속성에 대한 이해를 기반으로 미디어 활용 기술을 습득하고 스포츠 마케팅 분야를 학습한다. 이를 통해 다양한 뉴미디어를 통해 확산되고 있는 미디어 마케팅 분야, 스포츠 문화 산업 분야에 진출하거나 새로운 사업 영역을 개척할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.
스포츠마케팅	다양한 스포츠에 관한 매체를 활용하여 콘텐츠를 가공, 편집, 통합할 수 있는 기술력과 이를 고부가가치 콘텐츠로 완성시킬 수 있는 능력을 배양한다. 스포츠 마케팅관련교육과 스포츠산업체와 연계한 현장실무실습을 통해 스포츠 마케팅 기초 이론과 활용에 학습 목표를 둔다.
항공역학	비행에 직접 연관되어 있고, 실제 비행에 적용해야 하는 공기역학적인 원리와 비행성능에 대한 내용을 학습한다.
항공시스템	항공기의 구성 및 시스템 그리고 그 시스템의 작동원리 및 항공기의 성능에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 항공기 시스템 설계 및 항공기를 유지보수 할 수 있는 능력을 갖춘 특화된 항공기 시스템 전문 엔지니어가 되도록 체계적으로 학습한다.
비행장 및 공역 항공법	비행장의 구성 및 비행장 표시 그리고 공역의 정의 및 구분에 대해 학습한다. 항공시설·설치·관리의 효율화, 항공기의 등록, 항공기의 안정성의 증명, 항공종사자의 면허, 항공로, 비행장 및 항공보안시설, 항공기의 운항, 항공운송사업에 관한 사항 등을 체계적으로 학습한다.

학과전공안내

Academic Programs



게임학과 Dept. of Games

본 전공은 게임학계 및 산업계의 핵심적인 역할을 담당할 게임학 전문가 양성을 목표로 한다. 게임기획, 게임프로그래밍, 게임그래픽과 애니메이션, 게임음악, 게임스토리텔링 등 게임학 고유 분야 및 인문사회과학, 자연과학, 공학, 예술학 분야와 게임학 분야의 융,복합 분야에 관한 이론과 실무를 학습하여 업계는 물론 관련 박사과정 및 학계 진출에 기여한다.

주요교과목	교과내용
게임학의 이해	게임학 전반에 대한 이론과 게임요소, 제작프로세스와 커뮤니티를 중심으로 인근 및 타학문과의 관계 학문적, 산업적 가능성을 연구한다.
게임디자인론	게임시나리오의 실제 구현을 위한 콘티작성, 맵디자인, 캐릭터디자인, 레벨디자인등 연구한다.
게임기획론	게임의 발생, 소재에 대한 연구(세계역사, 신화, 전략전술론 등)게임의 구성 및 기획, 설계, 제작기법에 관한 연구한다.
재미이론	엔터테인먼트의 근간이 되는 재미이론을 놀이와 여가에서 시작하여 일상과 학습과 훈련 일에서 재미요소를 과학적, 통계적 방법으로 연구한다.
게임문화론	게임과 문화의 연관성을 고찰하여 게임의 부정적, 긍정적 요인을 탐색한다.
고급게임프로그래밍	기초 프로그래밍 학습을 고급화하여 게임제작과 관련된 고급 기술, 기법을 연구한다.
게임그래픽세미나	컴퓨터그래픽의 미학적 접근을 통해 차별적인 창의력을 배양한다. 게임그래픽을 연구함에 있어 다양한 장르와 작품 분석을 통해 작가주의와 표현영역에 대한 자기영역을 설정한다.
기능성게임세미나	기능성 게임이라 불리는 다양한 분야의 사례와 효과를 학습하여 게임설계하고 이를 구현 실습한다.
게임기반학습세미나	게임기반학습을 정의하고 필요성과 목적, 일반적인 요소와 흐름, 효과를 찾아보고 이론적 근거를 탐구하여 게임기반 교수학습 설계를 위한 원리를 정리한다.

정보시스템학과 Dept. of Information System

본 전공에서는 모바일 시스템, 임베디드 시스템, 컴퓨터 시스템, 네트워크, 데이터베이스, 정보보호, 웹 소프트웨어 등 컴퓨터 관련 하드웨어와 소프트웨어 이론과 응용을 학습하고 실습을 통하여 최근 유비쿼터스 시대에 필요한 IT 관련 전문가 양성을 목표로 한다.

주요교과목	교과내용
고급C프로그래밍	컴퓨터 프로그래밍의 개념과 개발자로서 C 언어로 컴퓨터 내부 구조 및 동작 원리를 이해하고 구현하기 위한 심화된 내용을 학습한다.
데이터베이스시스템특론	본 교과목에서는 데이터베이스 시스템의 습득 및 최근의 DBMS의 이해 및 응용을 학습한다. Database System개념, Physical Data Organization, DBTG Proposal, Hierarchical Model, Relational Model, Relational Query Language 등을 연구 한다.
마이크로프로세서특론	마이크로 프로세서의 기본 이론 및 시스템구성에 필요한 Interface에 대한 연구, 마이크로 프로세서를 이용한 응용 분야의 하드웨어 및 소프트웨어 설계에 대해 연구한다.
모바일인터넷프로그래밍	사용자와 상호작용하는 모바일 애플리케이션을 만드는 새로운 방법, 최신의 미디어 콘텐츠를 제공하는 방법, 지오로케이션에서부터 시멘틱 웹에 달하는 고급 기능을 활용하는 방법 등에 관해 연구한다.
시맨틱웹서비스	인터넷과 같은 분산 환경에서 정보와 자원 사이의 관계의미 정보(semantic)를 컴퓨터가 처리할 수 있는 형태로 표현 하고, 이를 자동화된 컴퓨터가 처리하도록 하는 프레임워크기술에 관해 연구한다.
소프트웨어개발방법론	소프트웨어 공학의 기본 원칙, Software life Cycle의 단계별 방법론, Program Documentation Debugging과 Testing에 대해 연구한다.

학과전공안내

Academic Programs



미디어뷰티아트전공 Dept. of Media Beauty Arts

본 전공은 미디어를 접목하여 인체를 이해하는 지식과 피부, 헤어, 방송분장(메이컵), 네일아트, 패션의 관리를 다룬다. 또한 향장미용변천사, 마케팅, 미용심리, 미디어와 뷰티, 영상과 뷰티 등 사회과학과 미적 창의력을 기를 수 있는 예술적 지식을 습득함으로써 정보화, 국제화 시대의 미디어 뷰티산업과 영상아트의 미용(뷰티)학 분야 발전에 기여 할 수 있는 예술학 석사 양성을 목표로 한다.

주요교과목	교과내용
뷰티디자인과 미디어영상아트	뷰티디자인 분야와 현대 커뮤니케이션의 주요 수단인 사진, 영화, TV, 비디오, 컴퓨터 등 대중매체 파급 효과가 큰 미디어 테크놀로지와 접목한 영상아트에 대해 학습한다.
특수분장	각종 특수분장 재료와 도구를 활용하는 방법을 익히고 현장감이 살아있는 특수 효과 분장을 구현할 수 있도록 한다.
헤어스타일링	캐릭터와 어울리는 헤어스타일을 연출하고, 시대상황에 맞는 자연스러운 헤어스타일을 연구한다.
영상분장실기	다양한 배경의 미디어매체가 제작되면서 다양한 분장을 필요로 하게 되었다, 시각적 효과를 구체화함으로써 보는 사람으로 하여금 생동감을 느끼게 하는 방법을 익힌다.
뷰티심리학	미에 대한 욕구와 사회심리, 뷰티이미지의 정신 병리학적 접근의 이해를 통하여 아름다움에 대한 인간의 욕구 단계별 이해 및 정신 병리학적 접근 치료를 위한 뷰티 상담 심리학을 학습한다.
미디어뷰티	뷰티와 연관된 미디어의 기본을 실무와 이론을 통해 학습한다. 디지털 미디어 시대에 대응하는 뷰티인을 목표로 뷰티프로세싱 기록을 위한 3D, 시뮬레이션, 컴퓨터 기본지식은 물론 사진촬영 및 동영상의 가공, 수정, 합성, 편집 기술 등을 습득하도록 한다.
화장품과학	인류 변천사에 따른 화장 및 화장품의 역사를 배운다. 화장품 과학에 대한 기본이해, 화장품의 성분 및 제형, 기초화장품의 제조 등 화장품에 대한 전반적인 넓은 지식과 깊이 있는 전공 분야를 학습한다.

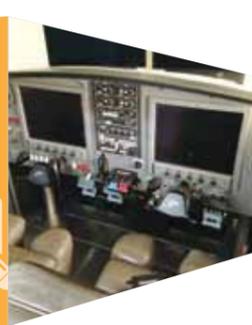
관광산업콘텐츠학과 Dept. of Tourism Industry Contents

글로벌 · 무한서비스 경쟁 시대를 맞이하여 관광산업의 관심 및 개발 비중은 날로 증가하고 있다. 본 학과에서는 미래 고부가 가치 산업인 관광 산업 분야의 이론과 실무를 학습한다. 글로벌 시대의 관광 산업 콘텐츠 분야의 중추적 역할을 수행할 수 있는 전문가 양성을 목표로 하고 있다.

주요교과목	교과내용
관광산업콘텐츠연구	관광산업 전반에 걸친 관광콘텐츠를 도출하고 미디어 영상 개념을 도입한다. 또한 스마트 미디어를 활용한 관광콘텐츠의 창조적인 응용 분야를 개척할 수 있는 방법을 기른다.
커피산업정보론	커피산업정보에 대한 지식과 연구 능력의 향상을 목적으로 하며 소비자의사결정 지원 시스템에서 요구되는 데이터, 정보, 지식의 파악, 수집, 분석, 관리, 배포, 활용, 재활용과 IT활용 관련 현상을 학습한다.
호텔외식산업정보론	호텔 및 외식산업의 서비스에 필요한 실무위주의 교육을 통하여 마케팅 및 창업과 경영이론에 관한 폭 넓은 지식을 갖춘 호텔·외식 전문경영인을 배출하는데 교육목표를 두고 있다.
의료관광콘텐츠연구	의료와 관광의 효과적인 융합을 통해 질 높은 서비스의 의료 관광을 즐길 수 있도록 하는 사례 분석을 통해 고객의 만족도를 높이는 방법을 연구한다. 또한 의료 관광 시 발생하는 소비자 피해 예방법과 의료분쟁조정중재원 이용절차 등에 대해 학습한다.
카지노산업사례연구	국내외 카지노산업의 현황과 발전과정, 관련 정책 및 법령 등을 비교분석하고 카지노산업에 관련된 연구 동향을 조사 분석한다. 또한 관광의 주요 국가별, 형태별 카지노산업의 다양한 현황과 정보를 바탕으로 효율적인 카지노산업의 사례를 연구한다.

모집요강

Application Guidelines



교외활동

Activities



모집 전공 및 인원

※ 지방 전공은 대학 졸업 학과(전공)와 무관함

구 분	학과 및 전공	학 위	모 집 인 원
석사학위과정	홀로그래피3D콘텐츠	콘텐츠학석사	00명
	스포츠미디어콘텐츠	콘텐츠학석사	
	게임	게임학석사	
	정보시스템	공학석사	
	미디어뷰티아트	예술학석사	
	관광산업콘텐츠	관광산업콘텐츠학석사	

➤ **응시 자격** • 국내·외 4년제 대학 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력을 인정받은 자

➤ **전형 방법** • 서류심사 및 면접

➤ **제출 서류**

- 공통(소정양식) : 입학원서 및 자기소개서 각 1부
- 공 통 : 대학 성적증명서 및 졸업(예정)증명서 각 1부
- 해당자 : 재직증명서, 전적 대학원 성적증명서(편입학 지원자) 각 1부
- 외국인 : 고등학교 졸업증명서, 여권 사본, 외국인등록증 사본, 어학연수증명서 각 1부

※ i) 입학원서 및 자기소개서는 본 대학원 홈페이지(<http://icon.kw.ac.kr>)에서 다운로드(학사안내 ⇒ 제반양식) 사용
ii) 외국어 서류는 한글로 번역하여 공증을 받아야 함.

➤ **전 형 료** • 50,000원 ※ 교학과 직접 납부 또는 지원자 명의로 계좌 입금 (하나은행 : 244-910004-44905 광운대학교)

➤ **장학금 및 특전**

- 공무원, 군장교, 교사, 기업체 직원 등 재직자 장학금 : 수업료 25% 감면
- 육군본부 선발 군 위탁생 장학금, 외국인 학생 장학금 : 수업료 50% 감면
- 광운대학교 학사학위 취득자(학점은행제 포함) 장학금 : 수업료 30% 감면
- 원장 추천 장학금, 교수 추천 장학금 기타 프로젝트 참여자 장학금 등 : 수업료 20 ~ 50% 감면
- 학점 또는 논문 졸업 선택 가능
- 본 대학원 졸업자 일반대학원 박사과정 진학시 우대

➤ **유의사항** • 접수된 서류는 일체 반환하지 않으며, 허위 또는 부정한 방법으로 지원하거나 합격한 사실이 확인될 시에는 합격 및 입학을 취소합니다.

➤ **문 의**

- 주소 : (139-701) 서울특별시 노원구 광운로 20(월계동 447-1) 정보콘텐츠대학원 교학팀
- TEL : (02)940-5096, 5098 • FAX : (02)940-5443 • Homepage : <http://icon.kw.ac.kr>

자격증취득 연계

자격증명	3D포토그래퍼(민간)	3D스테레오그래퍼(민간)	홀로그램제작전문가(민간)
주무부서	미래창조과학부		

3D영화제작



마이드림(My Dream) | 2010 / 공연 / 10 min



ISU홍보영상 | 2013 / 홍보 / 3 min



문글로우(Moonglow) | 2014 / 다큐멘터리 / 100 min

3DKIFF 3D한국국제영화제 공동개최 www.3dkiff.org

3D한국국제영화제(3DKIFF)는 스테레오스코픽 3D 영화 장르의 특성화된 영화제로서, 3D 영화 공모 및 경쟁 부문 시상을 통해 3D 영화 산업 활성화에 기여하며, 유명인사 초청 및 컨퍼런스 세미나를 통해 글로벌 인프라 구축에 목적을 두고 있다. 본 대학원에서는 2009년부터 본 영화제 사무국과 공동개최를 해왔으며, 프로그램 기획, 공모, 3D DCP 등 영화제 개최 전반에 참여하고 있다.



3D 3차원 방송영상학회 3차원방송영상학회 www.3dbi.or.kr

3차원방송영상학회(3DBIA)는 3D 디스플레이, 초고화질(UHD) 디스플레이, 3D 프린팅, 홀로그램 분야에서 정기적인 논문지 발행과 학술 세미나 개최를 통해 실감미디어 영역의 학술적·산업적 발전에 목적을 두고 있다. 학계와 현장 산업체 간의 공동 목표 지향형 기술 개발을 수행할 수 있도록 하며, 관련 산업의 기반기술 교류의 장을 구축한다.

E 한국교육용게임학회 www.edugame.or.kr

한국교육용게임학회(KGAE)는 교육용 게임의 이론 정립 뿐만 아니라 교육현장과 학술교육, 그리고 산학 학술적 연구의 중심점을 도모한다. 기존의 교육 패러다임을 계승, 발전하여 미래 지향적이면서 효과적인 새로운 교육 환경의 장을 마련하고 있다.



Graduate School of Information & Contents

- Ph.D. Program
- CEO Program
- Short-term Course
- International Student Exchange Program
- Student & Alumni Association

K w a n g W o o n U n i v e r s i t y

/ Contents /

- 11 · 박사과정
- 12 · 최고경영자 과정
커피산업 비즈니스콘텐츠(Coffee Industry Business Contents)
- 13 · 단기 과정
항공 조종사(Aviation Pilot)
- 14 · 국외공동프로그램
- 15 · 원우회 및 동문회

박사과정

Ph.D. Program



홀로그래피3D콘텐츠학과 Dept. of Holography 3D & Contents

▶ 학과소개 21세기 디지털 기술의 비약적인 발전으로 정보기술(IT)과 문화기술(CT)의 융합분야는 급변하는 새로운 시대의 디지털 미디어와 문화산업을 성공적으로 이끄는 데 없어서는 안 될 중요한 학문이 되었다. 본 학과에서는 미래의 고부가가치 산업을 창출하고 더 나은 경쟁력을 가질 수 있으며 소비자가 원하는 콘텐츠(방송, 영화, 게임, 관광, 뷰티, 스포츠, 레저, 항공 등)에 대한 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 인력의 양성을 목적으로 2012년 8월 설립되었다. 본 학과는 산업체의 다양한 인력수요에 탄력적으로 대응하여 산업체 맞춤형 인력을 양성하고, 소속 직원의 재교육 및 직무능력향상을 위한 교육을 할 수 있도록 하기 위한 계약학과로 재교육형으로 운영하고 있다.
※ 산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률(2003.5.27, 법률 제6878호)

▶ 교육목표 ICT를 배경으로 창조적인 융합교육을 실시하여 첨단 기술 발전의 변화에 적극 대처하고, 문화예술 및 미디어영상 분야에 축적된 인적, 지적, 물질 자원을 융합하여 디지털 콘텐츠 산업분야를 선도한다.

▶ 수여학위명 콘텐츠학박사

▶ 전 공 홀로그래피 3D, 게임, 관광레저항공콘텐츠, 미디어뷰티예술콘텐츠

▶ 문 의 정보콘텐츠대학원교학팀 TEL 940-5096/5098, FAX : 940-5443

▶ 교과과정

홀로그래피 3D	게임	관광레저항공	미디어뷰티예술
스테레오영상획득처리 3D 콘텐츠제작세미나 3D영상과휴먼팩터 UHD3D콘텐츠 디지털홀로그래피	게임학특론 기능성게임세미나 엔터테인먼트3D콘텐츠 고급게임프로그래밍 스토리텔링	문화관광콘텐츠서사연구 콘텐츠비즈니스연구방법론 문화콘텐츠경영론 콘텐츠산업정책실무세미나 카지노산업세미나	뷰티디자인과미디어영상아트 영상분장실기 특수분장 미디어뷰티 미디어영상뷰티세미나
공통			

홀로그래피개론 / 3D미학론 / 초실감영상기술 / 게임학개론 / 융합콘텐츠세미나 / 영상매체를활용한문화콘텐츠

▶ 교수진

전임교원	구분(직)	성명	학위	전공
정보콘텐츠대학원	교수	이승현	박사	홀로그래피3D콘텐츠
정보콘텐츠대학원	교수	정형원	박사	게임
정보콘텐츠대학원	교수	손광철	박사	광영상처리
교양학부	교수	손미영	박사	현대문학
교양학부	교수	김정권	박사	역사학
한림원	교수	앨러릭	박사	미디어영상
정보콘텐츠대학원	교수	권순철	박사	실감콘텐츠

최고경영자과정

CEO Program



단기과정

Short-term Course



커피산업 비즈니스콘텐츠 최고경영자 과정 CEO Program for Coffee Industry Business Contents

과정소개 세계 각국의 커피식음료 산업과 경제적 가치 실현을 위한 실무프로세서를 통해 미래지속가능한 커피 트렌드와 그 방향성을 제시할 수 있는 커피 산업전문가로서, 성공적 커피비즈니스를 위한 체계적이고 전문화된 커리큘럼으로 커피산업의 성장 가능성을 이끌어 낼 커피식음료계의 전문리더를 배출해 내는데 그 목적이 있다.

- 교육안내**
- 교육기간 : 15주
 - 교육시간 : 화요일 14:00 ~ 18:00
 - 교육장소 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 강의실

- 교육목표**
- 커피컨설팅 최고의 전문가
 - 창업경제의 커피산업핵심 아이콘 전문가
 - 커피를 통한 창조, 문화, 산업의 융복합 전문가
 - 카페창업 및 로스터리 커피전문점 전략 전문가
 - 커피 및 카페 경영 실무 능력 Skill Up 전문가

- 수료혜택**
- 광운대학교 총장명의로 수료증 수여
 - 최우수 비즈니스 모델 발표 및 상금 수여
 - 글로벌 커피산업 비즈니스 투어 (별도 비용)
 - 광운대학교 정보콘텐츠대학원 관광산업콘텐츠학과 입학 시 장학혜택
 - 광운대학교 정보콘텐츠 대학원장 명의 수료증 수여
 - 커피 및 브런치 카페 비즈니스 관련 세미나 교육 참여 기회
 - 커피산업 협업체 지원 사업 관련 정보 및 창업 지도
 - 수료생 전원 3D 고급입체사진 제공

교과과정

회	강의주제	강의실	회	강의주제	강의실
1주	오리엔테이션 및 커피산업가치와 전망	미디어 강의관	9주	Barista Skill Up 2	카페 실습장
2주	커피의 역사와 문화 및 창조경제산업에 대한 이해		10주	Plenary Session 전문가 특강 카페와 성공적 마케팅 전략	미디어 강의관
3주	커피와 원두에 대한 이해		11주	브런치 메뉴와 Side Dish의 이해	미디어 강의관
4주	커피와 Visual Merchandising의 이해		12주	브런치 메뉴 Skill Up 1	카페 실습장
5주	스페셜티 산업과 대체상품의 이해		13주	Side Dish Skill Up 2	카페 실습장
6주	커피 추출 및 가공 프로세스에 대한 이해		14주	커피스토리리와 레시피 모델	미디어 강의관
7주	커피 감평 전문가의 이해		15주	카페 창업 비즈니스 모델 발표 및 수료식	미디어 강의관
8주	Barista Skill Up 1	카페 실습장			

문의 • 연락처 : 02)940-5098 • Fax : 02)940-5443 • Email : travel@kw.ac.kr

항공 조종사 Aviation Pilot

- 과정소개**
- 비행에 필요한 기초 지식 항공역학, 항공기 구성 및 시스템, 성능에 대한 교육
 - 항공법규 및 비행장에서의 필요한 표식, 공역의 정의에 대한 교육, 기상현상에 대한 기초지식과 기상전문가의 이해 및 해독에 대한 교육
 - 교신을 위한 영어 강의 및 상황별 교신 내용에 대한 교육, 항공의학 및 의사결정 방법에 대한 교육

- 교육안내**
- 교육기간 : 12주
 - 수료증 발급
 - 향후진로 : 군조종장학생 및 예비조종장교, 민항조종사, 조종사 교관, 자가용 조종사

교과목 및 강의 내용

교과목	강의내용	교육시간
항공역학	• Four Forces Intro • Forces in a Climb • Forces in a Descent • Forces in a Turn • Load Factor	2
	• Stability • Ground effect • Stall Theory Private • Spin Info for Private	2
항공시스템 (항공기엔진/기체/엔진/비행계기)	• Powerplant Systems Private gnd	2
	• Pitot Static System & Instruments for private	2
	• Gyroscopic Instruments for Private	2
	• Magnetic Compass	2
항공기 성능	• Weight & Balance • Performance	4
비행장 및 공역	• Airport Markings • Airport Ops controlled & Uncontrolled	4
	• Airspace	2
	• ATC Radar Services	2
	• Category And Class • Collision Avoidance	2
항공법	• FARs and NTSB • Night Operations	4
항공기상	• Weather Theory • Weather Hazards	2
	• Charts Weather Services • Wake Turbulence	2
	• Text Weather Services	2
항공영어	• Radio Communication	2
항공의학 및 의사결정	• Aeromedical & ADM Private	2
시계비행 장거리항법 비행계획	• VFR XC Planning	8

문의 • 연락처 : 02-909-5290 • 홈페이지 : www.sierraacademykorea.com www.cafe.naver.com/sierraacademy

국외공동프로그램

International Student Exchange Program



원우회 및 동문회

Student & Alumni Association



➤ MHMK(Macromedia University for Media and Communication) 소개

MHMK Macromedia University for Media and Communication은 미디어 역량을 배양하기 위해, 미디어 사회의 다양한 측면을 학습하며, 국제 미디어 사회를 위한 차세대 미디어 인재양성을 목표로 두고 있다. 주요 학습 범위는 저널리즘, 미디어 디자인, 게임, 영화 및 TV를 포함하고 있으며, 글로벌 캠퍼스 확장으로 다양한 문화를 체험할 수 있는 기회를 부여하고 있다. 학생들은 전문적으로 높은 수준의 핵심 교육 뿐 아니라 개인 개발을 위한 개별지원 교육을 받을 수 있다. 80명 이상의 교수와 2000여명이 넘는 학생이 재학하고 있으며, 뮌헨, 슈투트가르트, 쾰른, 함부르크, 베를린과 밀라노 미디어 캠퍼스가 있다.



➤ 교환프로그램소개

본 대학원 졸업생 중 희망자에게 독일의 Macromedia대학에서 외국어능력 향상과 해외 문화체험을 위한 미디어 교육의 기회를 제공할 수 있다



➤ 교과과정

MEDIA AND COMMUNICATION MANAGEMENT	MEDIA AND DESIGN	JOURNALISM
<ul style="list-style-type: none"> Brand Management Corporate Communication Culture and Creative Industries Corporate Publishing Digital Entrepreneurship 	<ul style="list-style-type: none"> Design Management Media Design Service Design Strategic Design Creative Direction International Design Postproduction Animation 	<ul style="list-style-type: none"> International Journalism Interactive Journalism Investigative Journalism Innovation and Entrepreneurship



안녕하십니까! 정보콘텐츠대학원 원우회장 문준호입니다. 정보콘텐츠대학원 원우회는 원우들의 대학원 생활을 편안하고 행복하게 영위하도록 최선을 다하여 도와드리며, 각자가 성공적인 학업 성취를 달성할 수 있도록 지원하고 있습니다. 또한 원우들간의 친목도모 및 교류를 통한 단결과 화합을 통해 유대있는 네트워크 형성이 원활하게 이루어지도록 노력하고 있습니다. ICT 시대를 이끌어갈 차세대 리더의 요람이자, 세상을 혁신하는 그 시작점이 될 우리 광운대학교 정보콘텐츠에서 여러 분의 다음 목표와 이상을 실현시킬 수 있도록, 함께 손잡고 나아가길 희망합니다. 마지막으로 지난 경험을 바탕으로 생동감 넘치고 즐거운 정보콘텐츠대학원을 그려나가겠습니다.

원우회장 문준호(미술사, 매직클락 대표)



원우회 주요활동

- 신입생 환영회 및 개강파티
- 학술세미나
- 대학원 MT
- 체육대회
- 송년의 밤



안녕하십니까! 정보콘텐츠대학원 총동문회장 이호준입니다. 우리 정보콘텐츠대학원 동문회가 발전할 수 있도록 높은 관심과 성원에 깊은 감사를 드립니다. 더욱 해를 거듭 할수록 우리 대학원 동문들의 활동이 더욱 활발해지고 있다는 사실에 기쁨을 감출 수 없습니다. 특히, 각 기수 동기회의 활동이 나날이 발전하고 있으며, 졸업 이후에도 그 연을 놓지 않고 서로가 나날이 발전해 나갈 수 있는 기회의 장으로 자리매김하고 있다는 점에 무척 반갑고 다행스럽게 생각합니다. 이러한 활동이 올해도 더욱 활발하게 전개되어 동문간의 친목을 다지는 든든한 밑거름이 되었으면 하는 바램입니다. 우리 동문회는 훌륭한 선배 동문님들의 성원과 격려가 있는 한 무한히 발전 하리라는 기대와 희망을 가지고 있습니다. 앞으로도 동문회가 더욱 발전할 수 있는 해가 되길 바라며, 동문님들의 가정에도 항상 행복한 일만 가득하시길 바랍니다.



동문회장 이호준(한국교육방송공사 감사실장)



Graduate School of Information & Contents

K w a n g W o o n U n i v e r s i t y

/ Contents /

- 17 · Academic Program
- 18 · Curriculum
- 19 · Application Guidelines
- 20 · Ph. D Program
- 21 · Short-term Course

Academic Programs

▶ Dept. of Holography 3D Contents

This major is intended to cultivate convergent and complex, practical manpower in the area of 3D contents and also specialized manpower that can understand and apply hologram contents. Holograms are the one and only technology that can reproduce natural and complete 3D images and are being highlighted as original technology for the next-generation contents industry. This course is to teach students optical as well as digital hologram principles and cultivate their skills to produce different kinds of holograms through practice.

▶ Dept. of Sports Media Contents

In this major of sports media contents, students acquire skills to use media based on their understanding on the characteristics of sports and learn about such areas as sports marketing and sports culture industry. Also, it is intended to cultivate specialized manpower for leisure aviation industry of which demand is increasing dramatically these days based on practice using an aviation simulator.

▶ Dept. of Games

This major is aimed to cultivate experts of game studies who are going to be in charge of game studies as well as related industrial circles. It has contributed to entering students into related industries and also academic circles including doctoral courses by teaching students not only the original areas of game studies such as game planning, game programming, game graphics and animation, game music, and game storytelling but also humanities and social sciences, natural science, engineering, arts, and even convergent and complex areas associated with game studies.

▶ Dept. of Information System

The goal of this major is to cultivate IT experts for mobile systems, embedded systems, computer systems, networks, databases, information protection, or web software who are righteous for this ubiquitous era by helping them learn and acquire such areas as computer-related hardware and software theory and application.

▶ Dept. of Tourism Industry Contents

Along with the age of globalization and infinite service competition, there is more and more interest in tourism industry and development in that area. In this department, students will learn the theory and practice in the field of tourism industry, one of the high value-added industries in the future. It is intended to cultivate experts who can play central roles in the field of tourism industry contents in the age of globalization.

▶ Dept. of Media Beauty Contents

The major of media beauty & visual art deals with skin and hair care, makeup for broadcasting, nail art, and fashion based on knowledge for understanding the human body as the Korea's first department integrating the studies with media. It is intended to produce masters of arts who can contribute to development not only in the education of beauty science in visual art but also in media & beauty care industry in this age of information and globalization by helping students acquire knowledge of arts to cultivate their aesthetic creativity and learn social sciences including the history of cosmetology, marketing, psychology of beauty, media and beauty, and images and beauty.

Curriculum



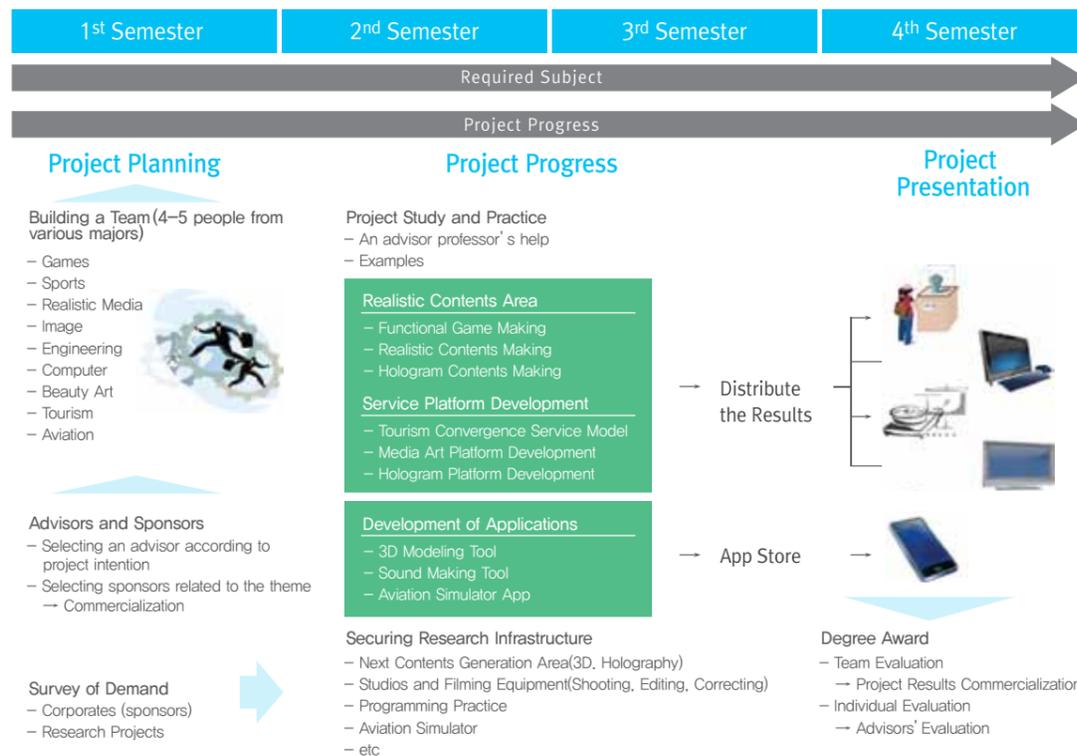
Application Guidelines



Academic Subjects

Course	Dept. of	Subjects
M.A	Holography 3D Contents	Understanding of 3D Image 3D Filming Project 3D Post-production Understanding of Holography Practice Holography Production
	Sports Media Contents	Sports Image Planning Sports Media Sports Marketing Aeromechanics Aviation System Civil Aeronautics Law
	Games	Understanding of Games Game Design Game Planning Fun of Game Theory Game Culture Theory Game Programming Game Graphic Seminar Serious Game Seminar Learning Game Seminar
	Information System	Advanced C Programming Data Base System Microprocessor Mobile Internet Programming Semantic Web Services Software Development Methodology
	Tourism Industry Contents	Beauty Design & Media Image Art Special Makeup Hair Styling Video Makeup Practical Beauty Psychology Media Beauty Cosmetic Science
	Media Beauty Arts	Tourism Content Research Coffee Industry Information Theory Food Service Industry Theory Medical Tourism Content Research Casino Industry Case Research

Strategy



Guidelines for Applicants

Course	Dept. of	Majors	The Number of Student
M.A	Holography 3D Contents	M.A. of Contents	00
	Sports Media Contents	M.A. of Contents	
	Games	M.A. of Games	
	Information System	M.A. of Engineering	
	Tourism Industry Contents	M.A. of Tourism Industry Contents	
	Media Beauty Arts	M.A. of Arts	

Qualifications for Application

- Bachelor's degree holders or students who are scheduled to graduate from 4-year of universities.

Selection of Students

- Document Screening and Interviewing

Required Documents

- An Application Form and Statement of Purpose
- Academic Transcript of College, Bachelor Diploma
- Proof of Employment (NOTAL)
- Academic Transcript of Graduate School (NOTAL)
- International Students : High School Diploma, Copy of Passport, Certificate of Alien Registration, Certification of Language Training (Foreign language documents are translated into Korean with notarization of translation by certified translator)
※ An application form can be downloaded from the web site (<http://icon.kw.ac.kr>)

Scholarship and Benefits

- Civil officials, military officers, teachers, employees for state-owned-company, executives and staff members of general companies can get 25% of tuition waver.
- Army officers, warrant officers, petty officers, international students can get 50% of tuition waver.
- Alumni of Kwangwoon University can get 30% of tuition waver.
- Students who are recommended by the director or professors, or participants of projects can get 20%~50% of tuition waver.
- Possible to choose GPA or Dissertation when graduate.
- If M.A. of this graduate school holders are given preference to entrance of the doctor's course of General Graduate school of Kwangwoon.

Notes for Applicants

Once application form and documents are submitted, it is not allowed to cancel the application or make modifications. An offer of admission will be canceled or even enrollment will be revoked, if any information contained in the document is found invalid or does not accurately represent the applicant's qualifications.

Contacts

- Address : Graduate School of Information Contents, 20 Kwangwoon-Ro, Nowon-Gu, 139-701 Seoul, Korea
- TEL : +82-2-940-5096, 5098 • FAX : +82-2-940-5443 • Homepage : <http://icon.kw.ac.kr>

Ph.D. Program



Short-term Course



Dept. of Holography 3D Contents

With the dramatic development of digital technology in this 21st century, the convergent area combining IT with CT has formed a crucial science that can lead digital media and cultural industry successfully in this new era that is rapidly changing. This department was established in August, 2012 in order to cultivate persons of ability who can create high value-added industry in the future, become equipped with higher competitiveness, and satisfy consumers' different needs about contents including broadcasting, movies, games, tourism, beauty care, sports, leisure, and aviation, etc.

This department is being operated in a contract-based form (for reeducation) so as to cultivate customized manpower for industries to cope with their different manpower demands flexibly and also provide the employees with retraining and education for improving their job performance.

※ The Act on the Promotion of Industrial Education and Promotion of Industrial-Academic Cooperation (Act No. 6878, May 27, 2003)

➤ **Degree** Doctor of Contents

➤ **Major** Holography 3D, Game, Tourism, Leisure Aviation, Media Beauty Arts

➤ **Contacts** Kwangwoon Univ. TEL +82-2-940-5096/5098, FAX : +82-2-940-5443

Academic Subject

Holography 3D	Games	Tourism, Leisure Aviation	Media Beauty Arts
Stereo Image Processing	Game Study	Tourism Narration Study	Beauty Design and Imaging
3D Contents Making Seminar	Serious Game Seminar	Contents Business Study	Image Makeup
3D and Human Factor	Entertainment 3D Contents	Cultural Contents Management	Special Makeup Study
UHD 3D Contents	Advanced Game Programming	Contents Business Policy	Media Beauty
Digital Holography	Story Telling	Casino Industry Seminar	Media Imaging Beauty

Common Subjects

Introduction to Holography / 3D Aesthetic / Ultra Realistic Imaging Processing
Game Theory / Convergence Contents Seminar / Cultural Contents using Image Media

Teaching Staff

Name	Title	Tel	Laboratory	e-mail
Seung-Hyun Lee	Professor	+82-2-940-5095	Yungu Bld.Room #407	shlee@kw.ac.kr
Hyung-Won Jung	Professor	+82-2-940-5097	Hwado Bld.Room #603	hwjung@kw.ac.kr
Kwang-Chul Son	Professor	+82-2-940-8100	Bima Bld.Room #525-1	kcon@kw.ac.kr
Mi-Young Shon	Professor	+82-2-940-5292	Yungu Bld.Room #603-2	myshon@kw.ac.kr
Jeong-Gwon Kim	Professor	+82-2-940-5037	Hwado Bld.Room #514	kjg@kw.ac.kr
Alaric Hamacher	Professor	+82-2-940-8661	Nuri Bld.Room #208	stereo3d@kw.ac.kr
Soon-Chul Kwon	Professor	+82-2-910-8724	Dasan Bld.Room #405	ksc0226@kw.ac.kr

Aviation Pilot Course

- **Introduction** : Basic knowledge of aviation, aerodynamics, air craft composition and system, laws and regulations of aviation, education of justice of public service, basic knowledge and interpretation of atmospheric phenomena, English communication, how to communicate, aviation medical science and decision making methods.
- **Period** : 12 weeks
- **Future Careers** : Scholarship pilots with the Army Service, expected pilot officers, civil aviation pilots, and pilot instructors.
- **Grant a Certificate**

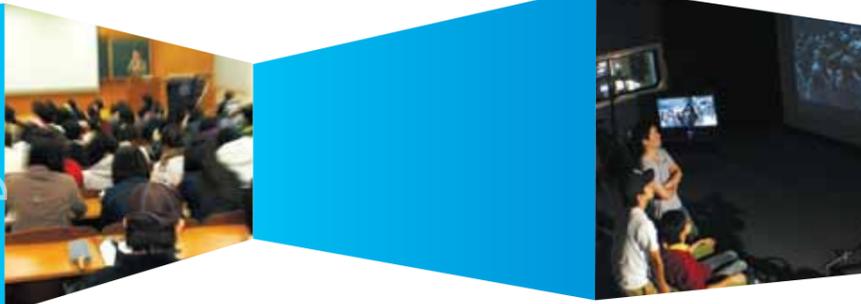
Lectures

Subjects	Lectures	Hours
Aerodynamics	<ul style="list-style-type: none"> Four Forces Intro Forces in a Climb Forces in a Descent Forces in a Turn Load Factor 	2
	<ul style="list-style-type: none"> Stability Ground effect Stall Theory Private Spin Info for Private 	2
Aircraft System (Engine/airframe/flight instrument)	Powerplant Systems Private	2
	Pitot Static System & Instruments for Private	2
	Gyroscopic Instruments for Private	2
	Magnetic Compass	2
Aircraft Function	<ul style="list-style-type: none"> Weight & Balance Performance 	4
Airfeild and Public Service	<ul style="list-style-type: none"> Airport Markings Airport Ops Controlled & Uncontrolled 	4
	Airspace	2
	ATC Radar Services	2
	Category And Class	Collision Avoidance
Aviation Laws and Regulations	<ul style="list-style-type: none"> FARs and NTSB Night Operations 	4
Aeronautical Meteorology	<ul style="list-style-type: none"> Weather Theory Weather Hazards 	2
	<ul style="list-style-type: none"> Charts Weather Services Wake Turbulence 	2
	Text Weather Services	2
Aviation English	Radio Communication	2
Aviation Medicine and Decision Making	Aeromedical & ADM Private	2
Contact Flying Long-Range Aviation Planning	VFR XC Planning	8

➤ **Contacts** • Phone : +82-2-909-5290 • Homepage : www.sierraacademykorea.com/cafe.naver.com/sierraacademy

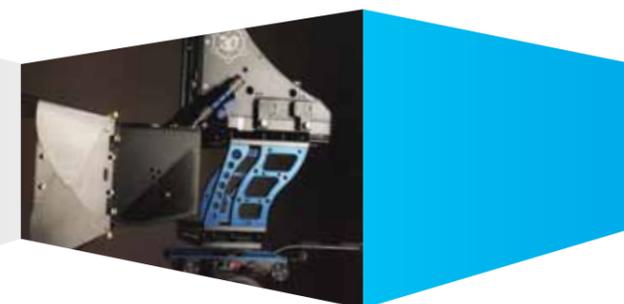
교수진

Introduction of Teaching Staffs



보유장비

Division Equipments



Seung-Hyun Lee

이승현 | shlee@kw.ac.kr

전공 Major
홀로그래피_Holography
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
디지털 홀로그래피_Digital Holography
3D 디스플레이_3D Display



Hyung-Won Jung

정형원 | hwjung@kw.ac.kr

전공 Major
게임학_Game Studies
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
교육용게임_Educational Games
가상세계연구_Virtual World



Jong-Yong Lee

이종용 | jyonglee@kw.ac.kr

전공 Major
전자공학-Electronic Engineering
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
비선형제어_Nonlinear Control



Gye-Dong Chung

정계동 | gdchung@kw.ac.kr

전공 Major
컴퓨터과학_Computer Science
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
분산컴퓨팅_Distributed Computing
데이터 상호연성성_Data Interoperability



Kwang-Chul Son

손광철 | kcson@kw.ac.kr

전공 Major
전자공학_Electronic Engineering
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
광학이론_Optics
광학소자_Optical Element



Chae-Bong Sohn

손채봉 | cbsohn@kw.ac.kr

전공 Major
영상처리_Image Processing
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
스마트 신호처리 시스템
_Smart Signal Processing System



Alaric Hamacher

알라릭하마처 | stereo3d@kw.ac.kr

전공 Major
Cinema and Audiovisual Studies
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
3D Rig System
UHDTV
High Frame Rate



Jeong-Gwon Kim

김정권 | kjg@kw.ac.kr

전공 Major
역사학_History
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
테크니컬 라이팅_Technical Writing
교육인류학_Anthropology of Education
스토리텔링_Storytelling



Mi-Young Shon

손미영 | myshon@kw.ac.kr

전공 Major
현대문학_Current Literature
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
여류문학_Woman Literature
스토리텔링_Storytelling



Sun-Chang Choi

최선창 | sun@cirrusaviation.kr

전공 Major
항공조종_Pilotage
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
항공법_Aeronautics Law
항공역학_Aeromechanics
항공조종_Flight Operation



Soon-Chul Kwon

권순철 | ksc0226@kw.ac.kr

전공 Major
융합콘텐츠_Convergence Contents
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
3D 디스플레이_3D Display
디지털사진_Digital Photography



Sunil Pardeshi

수닐파라데시 | sunil@datacops.org

전공 Major
국제경영_International Business
주요강의 및 연구분야
Field of research and lecture
전략경영_Strategic Management
기술경영_Technology Management
시장분석_Market Research



Classroom

- Edius 6.5
- Adobe Production Premium CS6
- Final Cut Studio 2

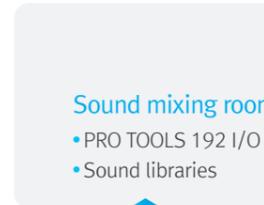


- DI
- Davinchi Resolve
 - SCRATCH
 - 3D Projector & Silver Screen



Subcontrol room

- HD Encoder & Streaming server
- Live Switcher, Deck
- Mir2.0/GEN CG



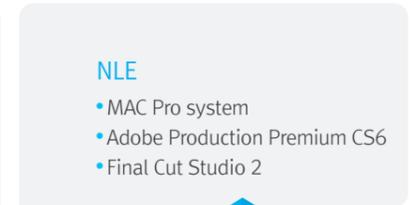
Sound mixing room

- PRO TOOLS 192 I/O
- Sound libraries



STUDIO

- Chorma key
- 300" Screen



NLE

- MAC Pro system
- Adobe Production Premium CS6
- Final Cut Studio 2



Aviation Simulator



3Ality TS-2

Element Technica Pulsar 3D Rig

Sony F3



3D OB VAN



SIP2100

Sony PMW-TD300