

# 미디어스쿨

## Media School

W <https://media.hallym.ac.kr> | E [de1910@hallym.ac.kr](mailto:de1910@hallym.ac.kr) | T 033-248-3556-8



## 실습 수준은 가라, 실무 전문가 양성이 목표!

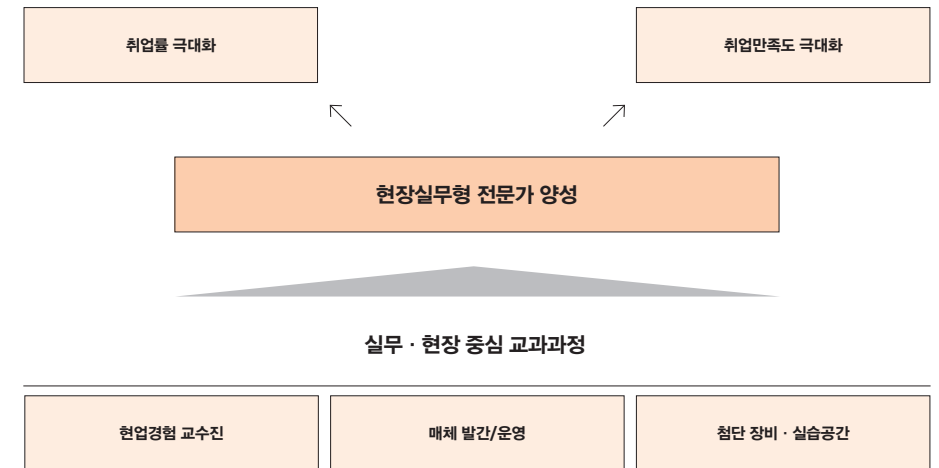
교수진, 교육환경, 교과과정이 삼위일체를 이루어 현장중심 실무형 전문가 양성이란 하나의 목표를 향해 나아가고 있습니다. 실제 사회 속에서 유통되는 신문의 발간 주체가 되거나 현실에서 생산, 유통, 소비되는 콘텐츠의 주체가 되는 등 다양한 매체 활동을 통해 취업 경쟁률을 높이고, 졸업생이 원하는 직장에 들어가는 취업만족도도 극대화합니다.



교과  
과정

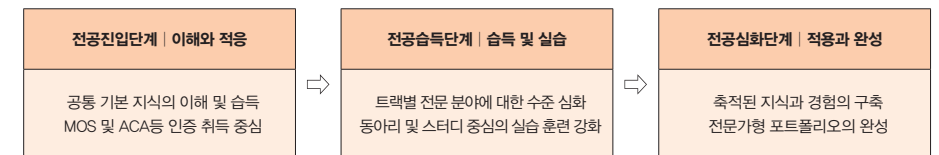
### 스쿨교육과정 구성 철학

- 2개의 세부 전공인 언론방송융합미디어 전공과 디지털미디어콘텐츠 전공이 모두, 현장 실무형 전문가 양성이라는 목표 아래, 교수진과 장비 및 공간, 교과과정을 구축
- 자체 미디어 운영, 지역 신문에 기사 제공, 지역 방송에 프로그램 공급 등 다양한 매체 활동을 통해 취업경쟁률을 극대화



### 스쿨교육과정 구성 단계

학년마다 주어진 과목을 따라야 하는 학년제 편성보다는 세 단계의 수준별 편성을 해서 자신이 설계한 트랙을 자유롭게, 충실히 수행할 수 있도록 커리큘럼이 편성되어 있음



#### 교수진

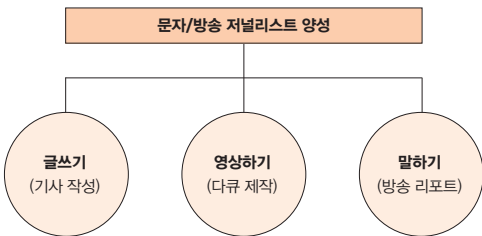
강명현 | 통신산업정책 | 미시간주립대학교  
권재웅 | 콘텐츠산업 | 템플대학교  
김경희 | 웹콘텐츠 | 이화여자대학교  
김신통 | 방송산업정책 | 인디애나대학교  
노기영 | 게임 · 인터랙션미디어 | 미시간주립대학교  
류재형 | 영상이론 | 조지아주립대학교  
마이클 프리클러 PRIELERMICHAEL | 비교문화 · 미디어 | Tohoku University

박승현 | 영상 · 영화 | 인디애나대학교  
송현주 | 정치커뮤니케이션 | 미주리대학교  
심 훈 | 내러티브저널리즘 | 텍사스대학교  
이승환 | 디지털북 | 인디애나대학교  
이황석 | 영상제작(조형예술) | 베를린국립종합예술대학교  
정연구 | 사진저널리즘 | 연세대학교  
주영기 | 헬스 · 데이터 저널리즘 | 미주리대학교  
최영재 | 방송저널리즘 | 텍사스대학교

## 언론방송융합미디어 전공

### 전공 교육 개념도

언론/방송인에 필요한 글쓰기, 말하기, 영상으로 이야기 하는 능력을 길러, 매체 종사자는 물론 다양한 직종에도 적응할 수 있는 기능 수련



### 주요 교과목

| 수준 | 주요 교과목                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 커뮤니케이션개론, International Communication, 멀티미디어제작기초, 영상제작실문, 뉴스작성기초 I・II, 독서와토론, 디지털미디어의 글쓰기, 보도사진, 미디어리터러시, 한국언론사, 미디어평글쓰기기초 I, 인쇄매체기초:인디자인                                                                         |
| 2  | Media Representations, 인터뷰실습, 데이터저널리즘, 헬스저널리즘입문, 스포츠콘텐츠제작 I, 미디어스토리텔링기초, 대통령과 언론, 한류문화산업의 이해, 방송뉴스입문                                                                                                              |
| 3  | 오디세이세미나 III, 시사다큐멘터리제작-캡스톤디자인, 로컬뉴스공급-캡스톤디자인, 콘텐츠프로젝트, 스포츠콘텐츠제작 II, New Media and Society, History of the American Press, Media Audieneces and Effects, 탐사저널리즘-캡스톤디자인, 디지털미디어법제, 방송영상콘텐츠제작 II -캡스톤디자인, The H 프로젝트 |

### CEP(진로탐색프로그램) 역량별 교육 프로그램

| 집재력 극대화 할 실무 능력 절대 우위의 학과 육성                                                                                                                           |                                                                                                                            |                                                                                                                           |                                                                                                                                         |                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>실무와 이론을 겸비한 교육으로 직무 경쟁력 극대화</li> <li>작업을 통한 이론 습득과정으로 재밌는 교육과정 진행</li> </ul>                                    |                                                                                                                            |                                                                                                                           |                                                                                                                                         |                                                                                                                                |
| 탐사보도                                                                                                                                                   | 방송저널리즘                                                                                                                     | 방송콘텐츠 제작                                                                                                                  | 복수전공추천 트랙   홍보                                                                                                                          | 대학원 진학                                                                                                                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>교내외 매체 게재를 전제로 한 실무 교육</li> <li>인턴 공모전장려로 취재 경험 및 동기부여 강화</li> <li>심층 취재, 기사, 사진, 편집 능력 입증할 포트폴리오 축적</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>교내 교외매체의 방송프로그램 납품 전제한 실무교육</li> <li>인턴 의무화</li> <li>보도, 촬영, 편집 포트폴리오 준비</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>영상 공모전 응모 전제한 수업과 동아리 활동 전개</li> <li>인턴 의무화</li> <li>영상 스토리텔링 능력 포트폴리오화</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>정부, 기업, 홍보 대행사 진출 위해 홍보학과 복수 전공</li> <li>인턴 의무화</li> <li>본 전공의 기사 작성 능력 바탕에 홍보학 지식 접목</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>연구소, 조사회사 진출, 학자 양성</li> <li>사회조사 실무 등 교수진 연구 참여 활동</li> <li>해외 대학 교환프로그램 참여</li> </ul> |

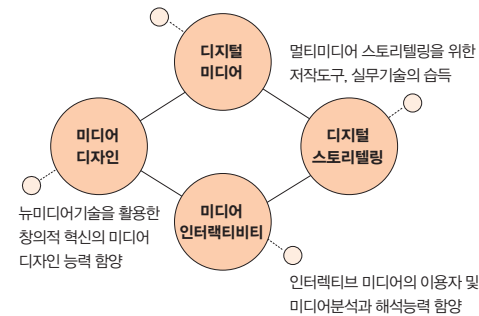
자격증(취득 권장) | MOS(Microsoft Office Specialist), ACA(Adobe Certificate Associate)

- 신문방송 등 각종 매체 기자
- 다큐멘터리제작 관련 프로듀서
- 기업의 홍보부서나 홍보대행사 직원
- 뉴스캐스터 등 아나운서
- 말하기, 글쓰기를 요구하는 다양한 직장과 직종

## 디지털미디어콘텐츠 전공

### 전공 교육 개념도

영상 제작, 디자인, 스토리텔링, 이용자와의 인터랙션에 관련된 지식과 실무 능력을 배양 함으로써 영상 및 디지털 미디어 콘텐츠 산업 분야에 다양하게 쓰일 인재 육성



### 주요 교과목

| 수준 | 주요 교과목                                                                                                                                                     |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 커뮤니케이션개론, International Communication, 멀티미디어제작기초, 영상제작실문, 방송미디어론, 디지털미디어의글쓰기, 영상콘텐츠와 장르, 인터랙션디자인, 아이디어발상과스토리텔링, 디지털게임과현대사회                                 |
| 2  | Media Representations, 디지털복제미나, 디지털애니메이션스토리텔링, 게임기획실무, 캐릭터디자인기획, 디지털효과영상제작, 콘텐츠비즈니스론, 디지털콘텐츠취업특강, 영상이론, 3D게임디자인, 영상특수효과론, 게임제작기초실습, Digital Graphic Design |
| 3  | New Media and Society, 디지털단편영화연출, 영상 시나리오 작법, 모바일콘텐츠디자인, 미디어콘텐츠창업, 영화와클래식, 디지털북-캡스톤디자인, 3D프로젝트, 엔터테인먼트 특강                                                  |

### CEP(진로탐색프로그램) 역량별 교육 프로그램

| 다양한 콘텐츠 개발 능력 극대화 할 실무 중심의 전공 운영                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 창작에 필수적인 실무와 이론 중심의 체계적 교육 프로그램 운영</li> <li>직종 및 직무에 따른 실무 근접형 교육</li> <li>각 트랙 과정 이수를 통한 개인 포트폴리오의 구축</li> </ul>         |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                        |
| 게임엔터테인먼트 콘텐츠                                                                                                                                                         | 디지털 영상 콘텐츠                                                                                                                                                              | 소셜미디어 콘텐츠                                                                                                                                              | 대학원 진학                                                                                                                                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>플랫폼별 다양한 콘텐츠 개발 능력 배양 중심의 교육</li> <li>현장 감각 유지위한 기획 능력 개발</li> <li>산업 현황 및 동향 조사 분석 능력 개발</li> <li>동아리 활동 통한 경험 축적</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>기획, 제작, 편집, 마케팅 등 영상 콘텐츠의 단계별 실무 교육</li> <li>인턴 기회 확대</li> <li>다양한 플랫폼 활용 특수 영상 기획 개발</li> <li>제작 목적의 영상 분석 스터디 경험 축적</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>기획, 제작 중심의 실무 교육</li> <li>인턴 기회 통한 실무 제작 경험 축적</li> <li>동아리 활동 통한 경험 축적</li> <li>실무자 특강을 통한 현장 지식 습득</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 개발 위한 이론적 연구 활동의 강화</li> <li>산업 및 시장 조사 분석 능력 개발을 통한 연구 전문가 개발</li> <li>콘텐츠 개발 전문 해외 대학으로의 진출 장려</li> </ul> |



교과  
과정



교과  
과정



졸업 후  
진로

## 관련 자격증 정보

| 자격증명     | 시험과목                                                                                                                                                                                                        | 합격기준                                                                                                                   | 응시자격  |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 웹디자인기능사  | <b>필기</b><br>디자인일반, 인터넷일반, 웹그래픽디자인<br><b>실기</b><br>웹디자인실무                                                                                                                                                   | <b>필기</b><br>객관식 4지 택일형 60문항(60분)<br><b>실기</b><br>작업형(4시간 정도) 100점 만점에 60점 이상                                          | 제한 없음 |
| 게임기획전문가  | <b>필기</b><br>게임제작개론, 게임시나리오분석, 게임디자인, 게임시스템 및 연출<br><b>실기</b><br>게임기획실무                                                                                                                                     | <b>필기</b><br>(매과목 100점) 매과목 40점 이상<br>전과목 평균 60점 이상<br><b>실기</b><br>(실기 100점) 60점 이상                                   | 제한 없음 |
| 게임그래픽전문가 | <b>필기</b><br>게임제작개론, 그래픽디자인론, 게임그래픽디자인, 게임그래픽제작<br><b>실기</b><br>게임그래픽실무                                                                                                                                     | <b>필기</b><br>(매과목 100점) 매과목 40점 이상<br>전과목 평균 60점 이상<br><b>실기</b><br>(실기 100점) 60점 이상                                   | 제한 없음 |
| 디지털영상편집  | <b>2급 Core 등급</b><br>디지털영상과편집(16%)–필기<br>프리미디어기본구성(24%)– 필기<br>디지털영상편집의활용(60%)– 실기<br><b>1급 Expert 등급</b><br>디지털영상과편집(20%)–필기<br>프리미디어기본구성(10%)–필기<br>디지털영상편집의활용(70%)–실기<br><b>전문 Master 등급</b><br>향후 개발 예정 | <b>2급 Core 등급</b><br>(필기 40점, 실기 60점)<br>60점 이상(100점 만점)<br><b>1급 Expert 등급</b><br>(필기 30점, 실기 70점)<br>60점 이상(100점 만점) | 제한 없음 |



- 게임기획개발
- 콘텐츠 홍보와 마케팅
- 포털 등 웹 콘텐츠 기획, 제작
- 디지털영상편집, 디지털특수영상 제작
- 디지털북 기획개발
- 기획, 홍보, 제작 관련 다양한 직장 및 직종



## 스쿨 내 동아리/스터디 현황/언론고시반

동아리와 스터디 활동의 이원화를 통한 학생활동의 다양화

- **동아리** | 스쿨 차원의 활동 진행, 선후배 친목 강화, 취미 활동 및 스쿨 분야의 정기적 활동

**e-뉴스레터(웹 콘텐츠)** | 전공의 활동상황과 콘텐츠 산업 분야에 대한 소식을 전공생에게 전해주는 동아리

**디지털북(Adobe 프로그램 활용 디지털 북, 인쇄매체 편집 제작)** | 디지털북의 기획 제작 및 앱 콘텐츠 기획을 중심으로 활동

**타임(TIME, 다큐멘터리 제작)** | 영상촬영, 편집을 중심으로 다큐멘터리 제작과 다양한 공모전 활동

**엘엘에이치(LLH, 기사와 사진 제작)** | 기사와 사진을 접목하여 기획기사, 포토스토리 등 다양한 콘텐츠 제작 활동

**언론독서토론(독서토론/비평)** | 글쓰기의 기본 소양과 안목을 넓히기 위한 독서 후 토론과 비평 중심 활동

**크리틱스(CRITICS, 새로운 형태의 기사 쓰기/SNS 페이지 운영)** | 뉴미디어에 맞는 새로운 형태의 기사 개발과 배포 활동

**온-에어(On-Air, 평창 올림픽 계기 스포츠, 레저, LOHAS 콘텐츠 생산)** | 평창 올림픽을 계기로 강원도의 성장동력인 LOHAS 관련 콘텐츠의 생산과 배포 활동

- **스터디** 학생들의 요청에 따른 세부 분야에 대한 자발적 스터디 활동

**팸스(PAMPS, 공연연출기획)** | 연극, 뮤지컬, 이벤트 등 공연 형식의 콘텐츠 기획, 경영, 운영에 관한 스터디 활동

**캐즈(Cha.D.S., 캐릭터 디자인)** | 다양한 콘텐츠 분야에 활용되는 캐릭터 기획, 디자인에 관한 스터디 활동

**라임(LAIM, 영상기획 및 제작)** | 인터넷방송으로 시작해 현재는 모든 영상 콘텐츠의 기획서 작성 등 실무능력 배양 활동

**코브레인(Co-Brain, 게임기획 및 제작)** | 게임 기획, 디자인 및 톨을 활용한 게임 제작 활동.

**에이스(EIS, 엔터테인먼트 기획)** | 엔터테인먼트 산업의 현황에 대한 연구 및 사례 중심의 기획안 및 운영전략 작성을 통한 경험 축적 활동

**핍스(FiMS, 영화마케팅)** | 영화 분야의 마케팅을 중심으로 한 사업 분야에 대한 스터디. 기존 마케팅 분석을 통한 취업 준비 활동

**로딧(RoDiT, 영화감독 스터디)** | 영화 이론 및 감독에 대한 사례 중심의 스터디

- **언론고시반** | 미디어스쿨 학생들이 언론고시(언론사 응시) 준비를 하는 모임. 학기중 각종 신문사 구독, 고시 반 공간 제공, 지도교수의 논술지도 등 스쿨 차원의 지원을 통해 언론사 취업 준비에 유익한 환경을 제공

## 국내 최대의 대학 미디어 축제 | 비상제



## 실무 수업/동아리 활동/각종 캠프

