

# 문화콘텐츠 아시아 No.1. 동서대학교

합치고! 부수고!  
실패해도 괜찮습니다.  
동서대학교는 도전의 가치를 우선합니다.

새로운 것에 대한 선의(善意)  
익숙하지 않은 것에 대한 호의(好意)

도전의식과 꿈이 있다면 지방대학활성화사업은  
여러분의 곁에서 든든한 지원군이 되어줄 것입니다.

힘차게 나아갈 여러분의 미래를 응원합니다.



‘HALL OF FAME’(명예의 전당)  
독일 Reddot Award, 미국 CLIO Award, NEWYORK FESTIVAL, THE ANDY AWARD, 프랑스 CANNES FUTURE LIONS, 스위스 GOLDEN AWARD OF MONTREUX 등 세계적인 공모전에서 수상한 동서대 학생들의 상장과 트로피를 한 장소에서 볼 수 있다.

“지방에 있다는 이유로 전혀 위축되지 않을 만큼 좋은 프로젝트를 하게 해준 지방대학활성화 사업단에 너무나 큰 감사를 드린다.”  
#광고홍보학과4 성민재 #대선주조 CSR 캠페인 기획

“‘배운다’에서 벗어나 ‘참여한다’라는 생생함을 느꼈다. 학교 강의와는 또 다른 색다른 경험을 나에게 선사했다.”  
#게임학과3 홍다민 #Remake Projet - Blaze Knight 참여

“영화계 선배님들의 경험과 충고를 통해 앞으로의 미래를 버텨낼 힘과 위로를 얻는 시간이 되어 감사하다.”  
#영화과4 김예은 #자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색

“글로벌 프로젝트를 통해 해외에서 언어가 다른 학생들 앞에서 발표하고 소통한 경험은 특별 했다. 비교과프로그램을 통해 나 자신이 한층 더 발전할 수 있는 기회를 가졌다.”  
#영상애니메이션학과3 유난희 #글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류 참여

“즐거운 경험을 주었고 동시에 다른 것에 도전할 수 있는 용기를 준 프로그램이었다.”  
#게임학과3 황지우 #Deep Dive 참여

“선도기업탐방 프로그램 참여가 취업까지 이어졌다. 재학 중인 후배나 동기들에게 꼭 지원할 것을 권한다.”  
#영상애니메이션학과4 김지원 #미디어콘텐츠 선도기업 탐방 참여



2023 동서대학교 지방대학활성화사업단

# 우수성과 사례집

## CONTENTS

<b>Interview</b>	<b>Possible_합치다! 부수다! 실패해도 괜찮아~</b> 영상콘텐츠학과 조승우 교수 <b>실시간 크로마키 활용 특수영상 콘텐츠 제작</b> 영상애니메이션학과 강승훈 교수 <b>Remake Project - Blaze Knight</b> 게임학과 이동훈 교수 <b>1박 2일 게임잼 Deep Dive</b> 영상애니메이션학과 3학년 유난희 <b>글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류</b>	10
<b>Article</b>	<b>Collaboration_함께하다! 반하다!</b> <b>기업 편</b> _ 대선주조 CSR캠페인 기획 <b>지자체 편</b> _ 부산시 동구 수정동 안전한 골목길 만들기 <b>글로벌 편</b> _ 임권택영화예술대학 일본 작품 발표회	18
<b>Focus</b>	<b>Meet_만나다! 성장하다!</b> <b>릴레이취업컨설팅 워크숍_가상 오디션</b> - 박인선 연기와 교수가 마음으로 당부하다 - 황은희 EH Company 대표가 아낌없이 조언하다	24
<b>Issue</b>	<b>Skill-School_전담 톨교육!</b> <b>창의적 프로젝트는 학과수업에서, 스킬교육은 Skill-School에서</b>	28
<b>Outcome</b>	<b>Field_현장에서 달리다!</b> <b>IFS(In-school Field System, 교내현장시스템) 성과공유</b>	30
<b>부록</b>	<b>2023년 동서대학교 지방대학활성화사업 프로그램</b>	34

## GREETINGS



**동서대학교 지방대학활성화사업단은  
문화콘텐츠 특성화 역량강화를 통한  
지역인재양성을 위한 지원에 최선을 다하겠습니다.**

동서대학교는 1996년 트라이앵글(디지털영화·영상·콘텐츠, 디자인, IT융합) 특성화 추진을 시작으로 대학의 인적·물적 자원의 결집을 통해 문화콘텐츠 분야를 집중 육성해 왔습니다. 이를 통해 현재 국내 최고, 세계적 수준의 문화콘텐츠 역량을 축적해왔습니다. 최근에는 신기술 및 다양한 학문의 융합을 통한 특성화 업그레이 버전인 '문화콘텐츠 특성화 2.0 버전'의 청사진을 제시하였습니다.

이에 동서대학교 지방대학활성화사업은 '문화콘텐츠 아시아 No.1 경쟁력 확보'를 비전으로 내세웠습니다. 문화콘텐츠 분야를 바탕으로 맞춤형 교육·연구체계를 구축하여 지역산업을 선도할 인재를 양성하겠다는 것입니다.

▲산학일체형 스튜디오형 교육시스템 구축 ▲T.H.E. 중심 통합 학사제도 개편 ▲개별 맞춤형 학습·상담 지도체계 구축 ▲ 문화콘텐츠 교육·연구환경 지산학 연계를 통한 공유체계 구축 등 특성화분야 학과간, 산·학 간 경계 없는 교육 혁신을 촘촘히 추진해 나가겠습니다.

2023년 지방대학활성화사업이 9월부터 본격적으로 가동되어 짧은 기간이었지만 정말 열심히 달려왔습니다. 우리의 한 해 성과를 되돌아보고 2024년을 준비하려고 합니다. 성공적인 사업을 위해 열심히 뛰어준 구성원 여러분께 글로나마 감사의 인사를 드립니다.

동서대학교 지방대학활성화사업단은 문화콘텐츠 특성화 역량강화를 통한 지역인재양성을 위한 지원에 최선을 다하겠습니다.

동서인 여러분의 지속적인 관심과 적극적인 참여를 부탁드립니다.

2월의 햇살이 눈부신 어느 날~

동서대학교 지방대학활성화사업단장 **조대수**

# MY D S U BRIGHT FUTURE U

지방대학활성화사업은 대학-지자체가 파트너십을 바탕으로  
비수도권 사립대학의 특성화를 통해 대학과 지역의 동반성장을 추진하기 위해  
교육부와 한국연구재단에서 지원하는 사업입니다. 지역인재가 지역에 취업·정주할 수 있도록  
지역 산업·학생수요 맞춤형 특성화 인재 육성 전략을 마련하고 추진합니다.

## 비전 및 목표


**특성화 분야: 문화콘텐츠(영화·영상, 디지털콘텐츠, 디자인, IT융합)**

부산시 7대 전략사업 및 부산지역 대학별 특성화 분야 고려, 대학 특성화 경쟁력 평가 결과 및 대학 내 구성원 의견수렴을 통해 문화콘텐츠 특성화 분야 선정(2주기 중장기 발전계획, '23~'26)

비 전	문화콘텐츠 특성화 분야 아시아 No.1 경쟁력 확보			
목 표	문화콘텐츠 맞춤형 교육·연구체계 구축을 통한 지역산업 선도 인재양성			
추진방향	융합교육 체계 확립		다차원적 연구체계 확립	
추진전략	문화콘텐츠+α 융합교육	가상회사 기반 교육환경 구축	지산학 연구클러스터 구축	글로벌 네트워크 100 구축
추진과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠+α스킬교육 (융합연계전공, 융합MD 기반)</li> <li>MD(소단위전공)기반 융합교육</li> <li>가상회사기반 산업현장교육 (IFS : In-school Field System)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠+α융합연구/제작환경 구축 (지산학 첨단영상특화지구)</li> <li>문화콘텐츠 플래그십 프로젝트</li> <li>신산업 창출형 메가 프로젝트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>GELS 글로벌교육 프로그램 (지역-글로벌-가상공간 연계)</li> <li>글로벌 네트워크 100 구축</li> <li>글로벌 평가인증 (THE Impact, QS-Asia)</li> </ul>	

# 핵심 추진과제

**I**



학과구조·  
학사제도 개편

① 수요중심 소단위 전공(MD) 개편  
- 전공심화, 융합연계MD 개선(기업주문형, 글로벌교육형, 지역·창업연계형)

② 무형식학습 학점인정제  
- 외부 콘텐츠 조립을 통해 가공된 콘텐츠 및 승인받은 무형식 콘텐츠에 대한 학점인정

③ 원격강의 인정범위 확대  
- 교실밖 혁신교육, 융합교육 활성화를 위한 하이플렉스 수업방식(대면, 온라인, 비실시간온라인 동시 운영) 추가

**II**




교육과정 개편

① 스킬교육과정 개편 및 운영  
- 직무역량 극대화를 위한 스킬교육 전담기구 스킬스쿨 구축·설립·운영

② 특성화 공통 교육과정 개편 및 운영  
- 교차설강 설계·개편, 크로스오버, 융합연계전공 신규교과목 개발·운영

③ IFS 경험/현장 교육과정 개편 및 운영  
- IFS 교과목 확대 및 지산학 프로젝트형 수업으로 고도화

**III**



인재육성 지원

① 인터컬리지(Inter-college) 코디네이팅 프로그램 운영  
- 특성화 단대 간 학습·상담을 위한 코디네이팅 공동체 선발 및 운영지원

② 지역기업연계 취업지원 프로그램 운영  
- 취업 포트폴리오 제작지원 프로그램 및 지역기업 교류 프로그램 운영

③ 문화콘텐츠 특화 창업지원 프로그램 운영  
- 1인 창작자 초기창업 교육 및 Made in Busan 킬러콘텐츠 개발 지원

**IV**



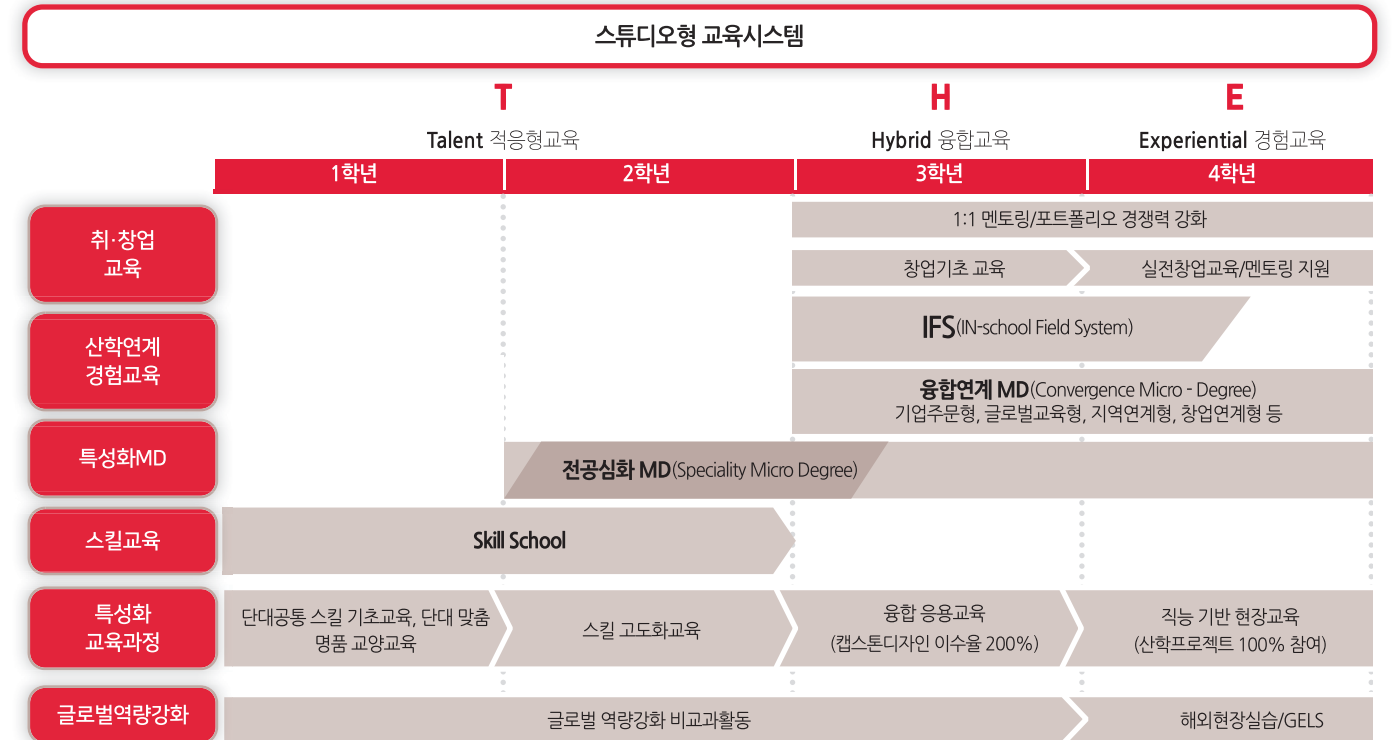
교육여건 개선

① 교수법 혁신지원  
- 에듀테크 활용 교수법, 하이플렉스 수업모형 개발, 신기술 기반 융합교육 교수법 개발 지원

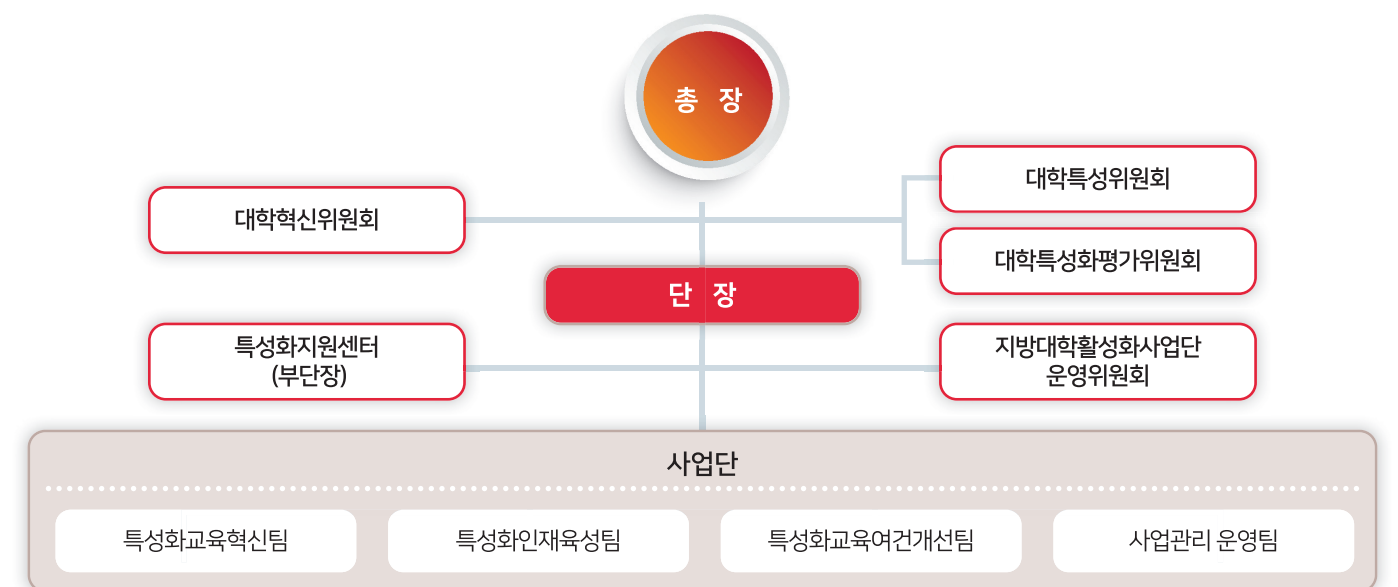
② 문화콘텐츠 특성화 교육·연구환경 구축  
- IFS(In-School Field System) 기반 경험현장교육·연구환경 구축

③ 문화콘텐츠 분야별 지산학 협의체 구성 및 운영(문화콘텐츠 지역협업센터)  
- 지산학부산.kr(지산학 통합 e-플랫폼) 연계 공용장비 활용 지원, 첨단장비 활용 교육(재직자+학생)

# 추진전략



# 조직도





## 실시간 크로마키 활용 특수영상 콘텐츠 제작 프로그램

영상애니메이션학과  
조승우 교수



### 문화콘텐츠 아시아 No.1을 향해~가고 있는

#### 동서대학교

그 중심에 가상융합기술 기반 실감콘텐츠 제작 기술을 연구하는 문화콘텐츠가상기술연구소가 있다. 이 곳은 언리얼 엔진과 실시간 그린 스크린, 버추얼 프로덕션 시스템인 'Aximmetry'을 갖추고 산학관 협력 프로젝트를 진행하고, 학생들에게 버추얼 프로덕션을 활용한 실감형 콘텐츠를 제작 경험을 제공한다.

지방대학활성화사업단의 지원으로 최근 대한민국 재난방송센터인 KBS(부산방송총국)와 공동으로 우리대학의 XR스튜디오를 활용하여 2023년 온천천 침수사례를 실감형 방송 콘텐츠로 제작했다. 이와 관련하여 문화콘텐츠가상기술연구소를 맡고 있는 조승우 교수를 2월 21일에 만났다.

#### 추진 배경은 무엇인가?

버추얼 프로덕션 시스템은 현재 국내외 다양한 영화·영상 콘텐츠 제작에 사용되고 있다. 하지만 제작 인프라가 수도권에 집중되어 있을 뿐 아니라 제작 역량을 갖추고 있는 기업이 참여하지 않는 이상 학생이 실제 제작 공정에 참여할 수 있는 기회를 얻기는 어렵다. 이에 미래 영상 제작 기술로 각광 받고 있는 버추얼 프로덕션을 활용하여 실감형 콘텐츠를 제작하는 경험을 학생들에게 제공하고자 했다.

#### 어떤 프로그램을 운영했나?

2022년 하반기에 우리 대학에 도입된 언리얼 엔진 연동 실시간 그린 스크린 기반 버추얼 프로덕션 시스템인 'Aximmetry'를 활용하여, 지역 방송국인 KBS부산총국과 협력하여 실감형 콘텐츠를 제작하는 프로젝트를 진행했다.

대한민국 재난방송센터인 KBS(부산방송총국)와 공동으로 우리대학의 XR스튜디오를 활용하여 2023년 온천천 침수 사례를 실감형 방송 콘텐츠로 제작한 것이다.



## 버추얼 프로덕션 활용, 실감형 콘텐츠 제작 경험 부산 KBS와 협업, 실시간 기후변화 따른 침수현황 3D시뮬레이션 제작



#### 프로젝트는 어떤 방식으로 이뤄졌나?

동서대는 실시간 기후변화에 따른 침수 현황을 표현할 수 있는 3D시뮬레이션을 제작했다. 부산 온천천과 온천장역 주변을 실감나게 표현하기 위해 레퍼런스 촬영을 진행하고 이를 기반으로 3D 모델을 제작 후 언리얼 엔진 최적화를 통해 실시간 기후변화와 침수 상황을 유체 시뮬레이션을 통해 실감나게 재현하였다

#### 성과 평가 및 향후 계획은?

교내 XR스튜디오에서 제작된 실감형 콘텐츠 제작 사례로 인프라 구축 후 지속적으로 진행해 왔던 기술 R&D를 통해 우수한 결과물을 도출할 수 있었다.

수행 과정상 초기에는 공정별로 학생들의 작업 결과물 도출의 속도나 결과물의 퀄리티가 미흡하였다. 하지만 수차례의 진행 회의와 피드백을 통해 학생들의 역량이 꾸준히 상승하였다.

향후 기술적으로 이번 프로젝트에서 구현하지 못했던 부분에 대한 R&D 진행 및 참여 학생들이 습득한 기술들을 후배들에게 이어질 수 있도록 다양한 성과공유를 위한 프로그램을 진행할 예정이다.





재학생과 졸업생, 업계전문가의 협업을 통해 기존 영상애니메이션 졸업작품 중 우수작품을 선정, 최신 기술을 적용하여 Remake를 해보는 프로젝트가 진행됐다.

“현장의 경험이 학생들의 작품제작에 빠르게 도입되어야 하며, 실험적인 작품제작 지원을 통해 전문가와 학생의 네트워크 및 작품제작 중심의 경험 전수가 필요합니다.”

차세대 기술 기반 프로젝트를 학생들과 함께 수행한 영상애니메이션학과 강승훈 교수를 2월 14일에 만났다.

## Remake Project - Blaze Knight 운영

영상애니메이션학과

강승훈 교수

### 추진 배경은 무엇인가?

컴퓨터를 활용한 콘텐츠제작 기술은 빠르게 발전하고 있다. 콘텐츠제작 현장의 최신 제작기술이 대학 교육과정에 적용되기까지 괴리가 커지는 것은 해결해야 할 문제점으로 인식된다.

현장의 경험이 학생들의 작품제작에 빠르게 도입되어야 하며, 실험적인 작품제작 지원을 통해 전문가와 학생의 네트워크 및 작품제작 중심의 경험 전수가 필요하다.

### 어떤 방식으로 진행 됐나?

졸업작품 중 우수작품을 선정(2015년 졸업작품 <Blaze Knight>)하여 최신제작 기술을 활용, 재학생-졸업생-외부전문가 그룹이 Remake 프로젝트를 수행하며 현장 중심의 교육 및 작품제작 활동을 수행했다.

기존 작품 분석 및 리메이크 기획 등 스토리보드 제작, 언리얼엔진 스티디, 컨셉디자인 및 모델링, 리깅(3D캐릭터 뼈대 작업), 모션캡처, Niagara FX 기반



## 언리얼엔진, 이펙트 등 콘텐츠제작 최신 제작기술 활용 재학생-졸업생-외부전문가 함께 Remake 프로젝트 수행 다학제간 연계 프로젝트 수행을 통해 융합형 인재 양성을 목표



모션캡처 워크샵: 서울 스튜디오 방문 실무  
모션캡처를 위한 연출법 특강(전문가: 김홍래 감독)



애니메이션 연출에 관한 특강(전문가: 유나라 감독)

Asset을 활용한 이펙트, 언리얼엔진 작업 등을 거쳐 각 분야의 전문과 그룹이 참여하여 함께 작품제작을 약 4분 30초 분량 Previs 영상이 제작되었다.

### 강점으로 가지고 있는 부분을 꼽자면?

이 프로그램은 강점은 현장 전문가 그룹의 참여다.

▲김경환 아티스트가 학생의 아이디어 스케치를 전문가 작업 워크플로어를 연계한 시제품 제작을 도왔고 ▲핑고 엔터테인먼트 이정은 실장이 '모델링 워크플로우'특강 ▲국내 최고 모션디렉터 김홍래 감독이 '모션캡처를 위한 연출기법' 워크숍 ▲캠프파이어애니믹스 유나라 감독이 '애니메이션 연출'에 대해서 현장의 생생한 기술을 전수했다. 우리나라 최고의 전문가 그룹과 함께 작품을 제작하며 최신 작가기술을 활용한 현장 중심의 작품제작 경험은 우리학생들의 역량 향상에 큰 도움이 됐다.

이번 프로그램에 참여한 홍다민 씨(게임학과3)는 “배운다에서 벗어나 '참여한다'라는 생생함을 느꼈다. 학교 강의와는 또 다른 색다른 경험을 나에게 선사했다”고 소감을 밝혔다.

### 향후 계획은?

최신 기술의 활용 능력은 제작능력 향상 및 취업 등에서 아주 큰 비중을 차지한다. 지방대학활성화사업의 촘촘한 지원을 통해 교육과 제작, 활용 등 3개의 트랙으로 나눠 단계별 운영을 고려하고 있다. 현장과의 끈끈한 네트워킹을 통해 최신기술을 더욱 민감하고 빠르게 도입하고 이를 통해 2차 창작의 영역에서 벗어나 상품화가 가능한 수준의 완성도를 높은 작품 제작을 학생들과 함께 지속적으로 진행해 나가겠다.



지난 2023년 12월 29일부터 31일, 교내 글로벌빌리지 2층 XCCT Lab에서 '2023 동서대학교 DEEP DIVE-게임잼' 행사가 열렸다. 행사에서는 'DEEP DIVE'라는 표제어 중 'DIVE(빠지다)'에 착안, 참가자들이 3일간 아이디어 도출부터 실제 게임 개발을 진행한 것. 특히 '게임 개발자(기획/프로그래머)' 뿐만 아니라, 일러스트레이터, 아티스트 등 게임 적 리소스를 담당하는 참가자들이 어우러져 짧은 시간 안에 실제 결과물을 만들어내는 뜻깊은 시간을 가졌다. 이번 행사를 기획한 게임학과 이동훈 교수를 서면으로 만났다.

## '2023 동서대학교 DEEP DIVE-게임잼' 개최 2박 3일간 아이디어 도출부터 실제 게임 개발까지

게임학과 이동훈 교수



\*Deep Dive : 48시간 동안 깊은 해저 세계에서 영감을 받아 팀을 이루어 게임을 만드는 신비한 모험!

### 추진 배경은 무엇인가?

문화콘텐츠 전반에 필요한 주요 인력은 제작 인력이다. 다양한 협업을 통한 제작 경험이 매우 필요하지만, 정규 교과목에서의 프로젝트 기반 수업의 경우 한 학기 동안 하나의 작품을 완성하는 개발 사이클로 구성되어 있다. 단기간에 제작에 대한 경험을 쌓고, 협업을 통해 제작 역량을 강화하기 위한 프로그램으로 해커톤(게임잼)과 같은 행사를 운영할 필요가 있었다.

### 행사는 어떤 방식으로 이뤄졌나?

'DEEP DIVE'라는 표제어 중 'DIVE(빠지다)'에 착안, 참가자들이 3일간 아이디어 도출부터 실제 게임 개발을 진행했다. 참가자를 위한 게임 제작을 위한 키트 및 팀별 활동 모듈이 제공됐다. 온라인 소통 및 자료 공유를 위한 참가자 전용 디스코드(음성, 채팅, 영상 공유, 화상 통화 등을 지원하는 인스턴트 메신저) 채널을 개설하여 자료 및 정보를 자율적, 효율적으로 교환 가능하도록 했다.

특히 부산 내 전통적인 인디게임 기업 스튜디오로, 매직큐브와 새로이 인디게임업계 독창적인 개발 중인 강토스튜디오 등 부산 게임인디기업 대표를 기업 멘토 자문단으로 초청하여 집중 피드백을 받으며 게임을 완성할 수 있도록 도왔다. 개발된 창작물들은 게임 회사 프롬더레드와 협업을 통해 프롬더레드에서 운영하는 게임커뮤니티 잼파이의 공식 동서대학교 게임학과 커뮤니티 개설 및 게임잼 결과물 업로드를 통한 온라인 아카이빙 및 소통 공간을 확장했다.

### 프로그램의 운영 결과 및 기대 효과는?

행사 기간 내 11개의 팀이 11개의 플레이 가능한 버전의 게임을 개발했다. 학생들은 제한된 시간 동안 문제를 해결하고 결과물을 만들어내는 도전적인 경험을 했고, 이를 통해 현업에서의 프로젝트 일정 및 협업 환경에서 빠르게 대응하는 실천 능력을 키울수 있었다. '게임 개발자(기획/프로그래머)' 뿐만 아니라, 일러스트레이터, 아티스트 등 게임 외적 리소스를 담당하는 참가자들이 어우러져 짧은 시간 안에 실제 결과물을 만들어내는 뜻깊은 과정이었다. 창작물은 아카이빙되어 영구 보존되며 미디어 콘텐츠 대학 내 학생들 간의 적극적인 커뮤니티 참여와 상호작용을 촉진하여 활성화될 것으로 기대한다. 특히 DEEP DIVE 행사에 부산내 10개 게임기업이 멘토 및 후원 기업으로 참여해 주었다. 동서대학교 게임학과 주도의 행사 진행은 부산 내 기업에 동서대 게임학과와 실력을 직간접적으로 알릴 수 있는 기회였고, 이를 통해 추후 기업과의 다양한 협업을 기대한다.

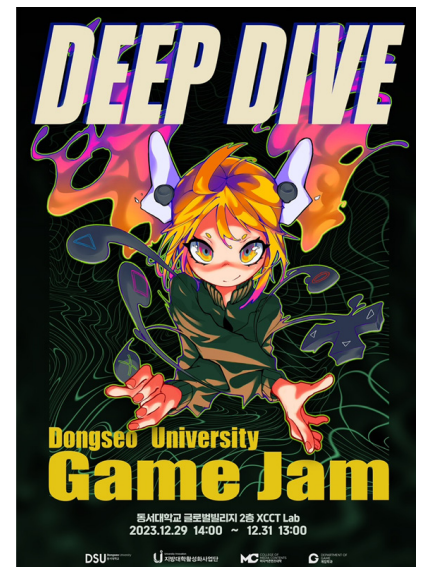
### <부산내 참여 및 후원 게임 기업>

매직큐브, 강토스튜디오, 스튜디오 로, 좀비메이트, 스마일게이트 오렌지 플래닛, BIC조직 위원회, 유캔스타, 디즈콘, 비앤디스튜디오, 비주얼다트

### 향후 계획은?

참여 학생들이 단기간 게임을 개발하는 '게임잼'이라는 특성에 맞게 게임의 시스템 및 컨셉의 본질에 다가가는 기회 제공에 깊은 의미를 가진다. 선후배가 서로의 기술을 공유하고 늦은 시간까지도 서로 격려하며 과제를 수행하는 과정을 보며 협업의 환경에서 팀원의 배려 및 존중과 같은 인간적인 모습을 볼 수 있었다. 해당 게임 개발 기회를 더욱 확장하여 더 많은 참가자들이 함께 할 수 있는 게임 축제로서의 가능성을 엿보았다. 더 많은 게임 회사의 참여와 선후배뿐만 아니라 졸업생도 함께 할 수 있는 행사로 확대해 나가겠다.

70여명 학생 참여,  
11개 게임 완성 ...  
잼파이 온라인 아카이빙 구축  
부산 인디게임기업 스튜디오로,  
매직큐브, 강토스튜디오 등  
지역 게임 대표 멘토로 참여





# 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류

영상애니메이션학과 3학년 유난희 씨



# CHINA

중국 산터우 대학에서 12월 28일~29일 글로벌 콘텐츠 교류회가 진행되었다. 이번 프로그램에 참여하여 디지털휴먼 제작 사례에 대해 발표를 한 영상애니메이션학과 3학년 유난희 씨를 서면으로 만났다.

### 프로그램 간략한 소개?

좋은 기회로 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 참여하게 되어 중국으로 가 산터우학생들과 교류하게 되었습니다. 교류에서 2023년도 11월 28일에 해운대 센텀캠퍼스 소향씨어터 신한카드홀에서 공연하게 된 "마법소녀 더 비기닝"에서 작업한 과정을 PPT로 정리해 산터우학생들 앞에서 순서대로 발표 후 질문을 받는 형식으로 진행되었습니다.

우선 방문하게 된 산터우는 광둥성 남동쪽에 자리해 홍콩, 마카오 및 대만과 비교적 가까운 편입니다. 이곳은 중국 남동부에서 가장 중요한 항구 도시 가운데 하나이며 사계절 내내 날씨가 상쾌하다고 하네요. 당시 방문 할 때의 날씨는 15~20도로 선선한 날씨라 여기저기 돌아다니니 좋았습니다.

### 글로벌 교류회는 어떤 방식으로 진행됐나?

1일차에는 한국에서 상하이로 상하이에서 산터우로 향하는 비행기를 타고 도착했습니다. 2일차 중국에서의 일정은 차오산 역사 문화 엑스포센터를 관람하였습니다. 입구에서 들어가자마자 계단 위로 큰 배가 보이며, 더 들어가서는 바다와 함께 엑스포센터의 상징인 동상을 볼 수 있었습니다.

엑스포에서는 산터우의 다양한 풍습과 음식, 문화 등을 볼 수 있었습니다. 특히, 중국의 사자춤이 매우 인상 깊었습니다. 사자춤은 중국 뿐만 아니라 우리나라, 태국, 일본 등 다양한 국가에서도 추는 춤이었는데 각 나라별 특색에 따라 중국의 사자탈의 특색이 있었습니다. 중국에서의 사자춤은 매년 정월 대보름이나 대형 축제가 벌어질때면 민간에서 사자춤으로 흥을 돋운다고 합니다. 이렇게 다양한 문화를 중에 겹치는 문화가 있는 것을 보면서 각 나라의 문화, 지역의 문화가 접목되었다고 생각이 됩니다.

다음으로는 식사 후 산터우 동해안 캠퍼스로 이동하며 김기홍 교수님의 인공지능 활용 미디어 콘텐츠 제작 프로젝트공유에 대하여 산터우 학생들과 함께 공유하는 시간을 가졌습니다. 교수님께서서는 가상 휴먼 제작 중심으로 학생들에게 프로젝트의 케이스를 이해하는 방향성을 가지고 발표해주셨습니다.



글로벌 프로젝트를 통해 해외에서 언어가 다른 학생들 앞에서 발표하고 소통한 경험은 특별했다. 비교과프로그램을 통해 나 자신이 한 층 더 발전할 수 있는 기회를 가졌다.

▲가상 아이돌 프로젝트(3DCG/2021) ▲드라마 콘텐츠프로젝트(Real 3D CG/Facial\_Ex./2022) ▲홀로그램 실사용합 마법소녀 프로젝트(AI-3DCG/2023)를 순서대로 각각의 제작 공정과 프로젝트의 목적성에 대하여 쉽게 풀어 설명해주었습니다. 이에 산터우학생들은 3DCG 공정에 AI를 어떤 식으로 접목시켜 콘텐츠 제작 등을 이해할 수 있었습니다. 우리도 다시 한번 제작과정에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이었습니다.

그렇게 김기홍교수님과 학생과의 프로젝트 공유가 끝나고 건물 밖으로 나와 캠퍼스 내 건물을 둘러보는데 산터우 대학의 건물과 부지를 매우 넓어서 학생들이 수업이 끝나고 나와 활동하기 좋다고 생각했습니다.

3일차 드디어 동서대 학생들이 산터우학생들 앞에서 발표하는 시간을 가졌습니다. 해당 산터우 학생들은 1~2학년들로 방송영상학과로 구성되어 있었습니다. 우리가 진행한 프로젝트 작업 프로세스나 작업물, 원리 등을 아예 모르는 학생이 태반이어서 발표할 때 그 점을 유의하면서 설명했습니다. 강의실에 등글게 놓여진 책상과 의자에 많은 산터우 학생분들이 앉은 앞에서 자신이 진행했던 프로젝트 작업에 대해 발표하는 경험은 아주 떨리는 경험이었습니다.

특히 언어가 다르기 때문에 발표할 때 통역을 고려하여 편한 템포와 단어 선택을 신경쓰면서 발표해야 했습니다. 하지만 산터우학생들과 바로 앞에 앉아 계시는 교수님 등 모두 좋은 호응을 해주어서 보다 편한 마음으로 진행할 수 있었습니다.

### 프로그램 참여 소감은?

그렇게 수많은 중국학생분들 앞에서 무사히 발표를 마치고 중국 일정을 끝낼 수 있었습니다. 비교과프로그램인 글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류 덕분에 해외로 나와 언어가 다른 학생들 앞에서 발표하는 경험은 특별했습니다. 언어가 다르지만 발표가 끝나고 궁금한 점을 적극적으로 질문하는 중국 학생들의 태도에 한번 놀랐고 질문에 대해 최선을 다해 답변하는 자신을 보고 두 번 놀랐습니다. 원래 발표에 대해 자신감이 없고 대본을 만들면 그대로 읽어 이때까지 어수선한 분위기의 발표만 해온 저로써 중국에서의 발표는 자신있게 국적과 분야가 다른 학생들에게 보다 어떻게 프로젝트 제작과정을 설명할 수 있을까에 집중 할 수 있는 시간이었습니다. 다음에도 비교과프로그램을 통해 자신이 발전할 수 있는 기회를 가졌으면 좋겠습니다.



# B<sup>n</sup> 대선주조

동서대와 부산 향토기업 대선주조가 함께 '지역사회공헌 산학협력 프로젝트'를 진행했다. 2023년 3월 시원(C1)블루 영상 광고 제작에 이은 두 번째 산학협력이며, 이번 프로젝트는 지방대학활성화사업의 진로역량내실화 프로그램의 일환으로 진행됐다.



## 동서대, 대선주조와 지역기업 산학협력 프로젝트 진행 대선 CSR 캠페인 기획 아이디어 제시 및 CM제작

광고홍보학과 양웅 교수

11월 22일 대선주조 사적동 본사에서 동서대의 광고홍보학과 학생들과이 CSR(기업의 사회적 책임) 사회공헌 캠페인 발표회를 가졌다. 발표회에는 동서대 광고홍보학과 학생 12명(지도교수 양웅)이 3개조로 나눠 한 달여간 준비한 아이디어를 제안했다. 이번 프로젝트는은 대학과 기업 간 협력을 통해 지역 경제 활성화와 지속가능한 발전에 힘을 보태기 위해 마련됐다.

▲과음 예방과 술자리 문화개선을 위한 '절주잔' ▲대선주조 선정 지역 맛집 소개 페이지(대대전 찌뽕배기 - 맛집추천) 운영 ▲대선관광지도 등 CSR(기업의 사회적 책임) 사회공헌 캠페인이 제안되었으며, 향후 대선주조의 사회공헌 활동에 적극 반영계획이다.

특히 대선주조 '빈용기 우수 회수주체 포상 기념'하여 '순환'을 주제로 제작된 연인 편, 취업 편 등 CM 2편은 2024년 상반기에 대선주조 SNS 채널 (인스타그램, 페이스북 및 유튜브)에 업로드될 예정이다.

양웅 광고홍보학과 교수는 "CSR 아이디어 제시 및 CM 제작이라는 다른 두 분야의 프로젝트를 진행함으로써 광고대행사 및 프로덕션 현업에서 이루어지는 과정을 부산 향토 기업과 원만하게 잘 수행했다"고 자평하며 "향후 지속적인 프로젝트 수행을 통해 우리학생들의 진로역량을 향상시키고 취업까지 이어질 수 있도록 하겠다"고 강조했다.

## 대선 찌뽕배기 - 맛집추천, 과음 방지 원샷잔, 대선 관광지도 '빈용기 우수 회수주체 포상' 기념 CM 2편 (연인편, 취업편) 제작 등



조우현 대선주조 대표는 "지역 인재들과 사회 공헌을 위해 심도 있게 고민하고 함께 할 수 있는 뜻깊은 프로젝트였다. 앞으로도 부산 대표 향토 기업으로서 사회적 책임을 다할 수 있도록 노력하겠다"고 말했다

광고홍보학과 4학년 성민재 씨는 "학생 신분으로 기업과 함께 부산 시민들을 위한 사회 공헌 캠페인을 진행한다는 것만으로도 가슴 떨리는 일이었다. CSR 캠페인은 4학년 마지막에 나의 모든 역량을 쏟아부은 프로젝트였다. 어엿한 광고인으로써 사회에 선한 영향을 주기 위한 준비가 끝이 난 것 같습니다. 좋은 기회와 끊임없는 지원을 해준 학교와 지방대학활성화사업단에 감사드립니다"고 말했다.





# 부산시 동구 좌천동 좌천체육공원의 밤길 풍경이 확 달라 졌어요

디자인대학 이성필 교수



## 부산시 동구 수정동 안전한 골목길 만들기 감성형 LED 경계가드레일 및 감성 사인물 설치 안전한 밤길, 감성적인 경관 환경 연출



부산시 동구 좌천동  
좌천체육공원의 밤길 풍경이 확  
달라졌다.

동서대 디자인대학 이성필  
교수와 학생 20명이 동구  
좌천동 지역재생지원센터와  
행복복지 사무소와 함께  
'부산시 동구 수정동 안전한  
골목길 만들기' 프로젝트를  
공동으로 진행한 것이다.

지방대학활성화사업단에서  
지원한 이번 프로젝트는 대학과  
지역사회가 협력하여 지역사회  
현안에 대한 문제점을 공유하고  
상호 협력연구를 통해 문제를  
해결하고 나아가 지역 특화형  
콘텐츠 개발에 목적을 두고 있다.



이성필 교수팀은 지난해 10월 현장 방문 조사를 시작으로 2024년 1월 지자체 및 주민 의견 수렴 등을 거쳐 프로젝트를 진행했다. 좌천동 체육공원은 지역민들이 아끼고 사랑하는 지역주민의 사랑채였으며, 커뮤니티의 역할을 담당하고 있었다. 특히 좌천동은 노인 인구가 전국에서 가장 많은 지역이다. 하지만 낙후된 시설과 특히 어두운 밤길에 낙상 사고 등 다수의 사고 발생하고 있는 상황이었다.

이에 이 교수팀은 'CPTED(Crime Prevention Through Environmental Design) 환경 설계를 통한 범죄 예방방법'을 활용하여 부산시 동구 수정동 일대 안전한 지역 만들기를 이번 프로젝트의 주요 컨셉으로 구상했다. 벽돌과 마닐라 루프를 결합한 감성형 LED 경계가드레일을 구축하여 밤길에 안전하고 감성적인 경관 환경 연출하였다. 또 감성 사인물 구축을 통해 인근 지역의 접근성을 강화해 주민의 활용성을 높였다.

이성필 교수는 "좌천동 체육공원은 주민의 커뮤니티 공간으로 활용되고 있으나, 노후화된 시설과 어두운 밤길에 다양한 사고가 일어나고 있었다. 이에 지역주민의 지속적인 개선 요구가 있던 과정에 대학과 지자체가 공동으로 나서 멋지게 개선한 대학과 지역 협업의 모범적 사례"라고 강조했다.

이번 프로젝트에 참여한 이예슬 씨(디자인대학 3)는 "지역 현안에 직접 경험하고 사업에 참여함으로써 지역 커뮤니티가 어떻게 형성되고 보존되는지 직접적으로 경험할 수 있는 좋은 기회였다"고 말했다.



# 日 도쿄 릿코타이 극장에서 실력을 뽐내다 뮤지컬엔터테인먼트학과 일본서 성과공유회 개최

뮤지컬엔터테인먼트학과 **오세준 교수**

동서대와 일본 창지학원은 2023년 11월 20일 학술연구교류협정을 체결했다. 이어서 산하 클락기념국제고등학교와 연계협력협정을 체결하였으며, 고등학교 내 도쿄, 오사카, 후쿠오카 캠퍼스의 퍼포먼스 전공과 동서대의 특성화 분야인 영화, 영상, 뮤지컬 분야에서 교류협력을 활발하게 진행하고 있다.

2월 18일 일본 도쿄 릿코카이 극장에서 동서대 뮤지컬엔터테인먼트학과 학생들(지도교수 오세준)의 특별한 공연이 펼쳐졌다. 클락기념 국제고등학교(도쿄, 후쿠오카 캠퍼스)와의 연계협력의 일환으로 일본 현지에서 동서대 학생들의 공연을 선보이게 된 것이다. 이날 공연에는 동서대 학생들이 준비한 창작 뮤지컬 갈라콘서트와 동서대-클락국제고 퍼포먼스전공 협동 K-POP콘서트를 펼쳐 보였다. 2회 공연을 한 동서대팀은 화려한 실력을 마음껏 뽐내며 관객의 뜨거운 갈채를

받았다. 이날 100여 명의 일본 고등학생과 학부모, 공연관계자 등 약 500여명의 참석해 좌석을 가득 메웠다. 이 자리를 함께한 장제국 총장은 "한일 양교간 협동 공연 등을 보며 문화에는 국경이 없구나"라고 생각했다며 "동서대는 디자인·IT·영화·영상 분야 특성화 대학으로서, 창지학원 산하 대학, 전문대학, 고교들과 다양한 전공에서 보다 선진화된 기술과 플랫폼으로 교류와



코야마 일본 뮤지컬 배우와의 만남

교육협력을 강화하고, 이를 통해 우수한 인재를 양성할 수 있기를 희망한다"고 밝혔다. 오세준 뮤지컬엔터테인먼트학과 교수는 "우리의 교육은 한국에서 멈추는 것이 아닌 세계 시장을 향해 나아가야 하고 재학생들의 작품이 세계 무대에 진출하고 배우들이 해외 현지 무대에 서서 관객을 만나는 경험을 하는 것이 필요하다. 이번 공연을 통한 협력관계는 우리대학 뮤지컬을 전공하고 있는 학생들의 일본 진출 교두보 역할을 할 것이다"고 강조했다.

김주연 씨(뮤지컬엔터테인먼트과 2)는 "일본에서 뮤지컬 배우라는 꿈을 가진 일본 친구들을 사귄 수 있어 너무 좋았다. 다시 한번 나의 꿈, 목표, 마음가짐들을 생각해보고 답질할 수 있는 기회가 되었다"고 전했다. 한편 이번 성과공유회는 뮤지컬 공연 뿐 아니라 ▲후쿠오카에서 연극연출가 타키토모 유이치의 무대 연기 세미나 ▲도쿄에서 뮤지컬배우 코야마 토모코의 뮤지컬 보컬과 연기 세미나 ▲후쿠오카, 도쿄에서 고교생들과 한류 문화콘텐츠의 일본 수용 토론회를 개최하는 등 한국, 일본 공연문화예술에 대한 배움을 나누고 시각을 넓히기 위한 다채로운 프로그램으로 이루어졌다.

성공적인 성과공유 교류를 통해 올해 6월 도쿄캠퍼스 학생 15명이 동서대에 와서 교류 및 연수 프로그램에 참여하기로 하였다. 특히 2024년 후쿠오카 학생 1명이 신입생 입학하며, 2025년 입시에 3명의 학생이 지원 예정이다. 일본 퍼포먼스전공 고등학생들의 한국 대학 유학 교두보를 마련하였다는 점은 시사점이 크다.

## K-POP과 동서대 뮤지컬 공연에 반한 일본 고교생들 동서대 신입생 입학 예정 등 일본 학생들의 한국 유학 교두보 마련



동경퍼포먼스전공 학생과 간담회





## 연기과 릴레이 취업컨설팅 워크숍 가상 오디션 진행



서울이 아닌 부산에 위치한 지리적 한계로 인해 오디션 등에 대한 접근성이 낮음은 사실이다. 이에 따라 현장에 활발히 활동하고 있는 매니지먼트사와 캐스팅디렉터 회사의 실무자를 초빙하여 오디션 및 현장에 대한 특강을 진행하고 가상오디션을 진행했다.

지방대학활성화사업 지원으로 진행된 이번 릴레이 취업컨설팅 프로그램은 만족도 점수가 4.9이상일 정도로 학생들의 호응이 높았다. 대면 오디션은 12월 13일, 19일, 20일 등 3일에 걸쳐 동서대학교 센텀 캠퍼스 민석소극장에서 진행됐다. 전문가별로 학생들에게 미리 신청을 받아 오디션을 진행하였다.

비대면 오디션은 1월 11일부터 25일까지 진행됐다. 23명의 연기과

재학생의 오디션 영상을 취합해 유튜브에 비공개로 업로드하여 자문단에게 배부했고 자문단이 유튜브 링크를 보고 학생 각 개인마다 자문 진행했다. 자문내용은 취합하여 학생들 각 개인에게 전달하여 향후 오디션과 연기 능력 향상에 활용할 수 있도록 했다.

특히 비대면 오디션의 결과로 총 3명의 연기과 4학년 학생이 범죄도시 3로 유명한 배우 고규필 등이 소속된 빅보스 엔터테인먼트의 대표 이사 및 본부장급이 소속 배우로서의 가부를 결정하는 최종 오디션에 진출하는 성과를 이루었다.

이와 관련하여 학생들에게 전한 박인선 연기과 교수의 당부와 황은희 EH Company 대표의 아낌없는 조언을 글로 실었다.

황은희  
캐스트밴드



이석기  
콘텐츠캠프



박용집  
영화감독



엄한국  
빅보스  
엔터테인먼트





**나무는 비바람을 맞으며 자라납니다.  
햇빛만 받으면 말라 죽습니다.**

박인선  
연기과 교수가



마음으로  
당부하다

본 릴레이취업컨설팅 워크숍 프로그램은 동서대학교 임권택영화 예술대학 연기과의 2~4학년 학생들이 향후 성공적인 오디션을 위하여 학생들이 여러 전문가들의 자문을 받아 발전하고 성장할 수 있도록 기획되었습니다. 오디션에 주로 사용될 영상 오디션(비대면 오디션)과 실질적 면대면으로 진행되는 대면 오디션으로 구성하였습니다.

전문가들에게 가감 없이, 특히 칭찬보다는 개선할 점을 중심으로 해달라고, 현실 오디션에 가깝게 코멘트를 해달라고 부탁드립니다. 여러분을 학생이라고 생각하지 않고 실제 오디션을 보는 배우라고 생각하고 코멘트를 부탁드립니다. 따라서 칭찬보다는 뼈아픈 비판이 더 많을 것입니다.

나무는 비바람을 맞으며 자라납니다. 햇빛만 받으면 말라 죽습니다.

비바람을 두려워하지 말고 온몸으로 맞아보는 경험을 해봅시다. 우리는 영상연기실습 과목이 개설되어 공부를 시작한지 얼마 되지 않고 아직 재학생이기에 미흡한 점이 더 많이 있을 것입니다. 그럼에도 불구하고 이런 프로그램을 기획하는 것은 지금의 부족함보다는 앞으로의 발전의 폭이 더 넓을 것이라 믿기 때문입니다.

참고로 대면 4분, 비대면 7분 총 11분이나 되는 자문위원들이 계시기 때문에 같은 연기를 보고도 각자의 의견이 다를 수 있습니다. 공통점을 파악하고, 각각의 다른 의견들을 현명하게 수용할 수 있었으면 좋겠습니다. 현장에서 일하시는 전문가분들의 날카로운 코멘트를 참고하여 앞으로 더 발전하는 동서대학교 연기과가 됩시다.

**열정이 가득한 학생들을 만나 기뻐  
한 명 한 명 오디션이 끝날 때마다 코멘트  
몇몇 학생 향후 진행하는 캐스팅 프로젝트에 추천**

황은희  
EH Company  
대표가



아낌없이  
조언하다

부산까지 가는 것은 빡빡한 연말 스케줄 가운데 쉽사리 결정하기 힘든 일이었지만 지금와서 돌이켜보면 매우 감사하고 소중한 경험이었습니다. 학생들을 위한 수업 자료를 만들면서 스스로 돌아볼 수 있는 시간이 되었고, 무엇보다 열정이 가득한 수 많은 학생들을 만나 기뻐했습니다. 이번 특강의 주된 목표는 오디션이었기에 주로 3, 4학년을 중심으로 오디션을 진행했습니다. 대부분의 학생들이 열정과 재능이 많지만 아쉬운 점도 많이 보였습니다.

특히 프로필을 만드는데 있어서 그 중요성을 아직 잘 알지 못하고 있다는 인상을 받았습니다. 첫인상인 사진의 선택, 배치, 프로필의 색감, 글자체 등의 모든 정보를 토대로 그 배우에 대한 평가를 내리게 되는데 단지 프로필을 위한 프로필을 만든 것 같은 학생들이 많이 보이는 것은 아쉬운 부분이었습니다. 그리고 연기에 있어서도 지정 연기가 아닌 이상에는 드라마에서는 일상적이고 편안한 느낌의 연기를 주로 원하게 되는데, 너무 감정에 치우치거나 강한 느낌의 연기만을 준비하는 것도 마음에 걸렸습니다. 한 명 한 명 오디션이 끝날때마다 코멘트를 해주었으니 학생들이 마음이 새겨 나중에 또 오디션 기회가 생겼을 때에는 이런

실수를 반복하지 않기를 바랍니다.

오디션을 진행하면서 가장 눈에 띄는 학생은 강OO 학생이었습니다. 3학년임에도 불구하고 연기력도 좋고 긴장하지 않고 오디션에 임하는 태도가 인상 깊었습니다. 이 학생은 프로필 역시 잘 만들었고, 자유연기의 선택 역시 좋았습니다. 외모가 아주 출중하지는 않지만 비중있는 조단역 정도로 당장 투입이 가능할 정도라고 판단되어, 향후 진행하는 캐스팅에 프로필을 넣어주려고 합니다. 그리고 손OO 학생도 큰 키에 많은 경력이 있는 학생으로, 단역 정도도 충분히 혼자서도 활동이 가능한 학생이라고 판단이 됩니다. 이 학생 역시 향후 진행하는 캐스팅 프로젝트에 추천하고자 합니다.

많은 학생들이 좋은 연기력을 가지고 있고, 열정도 넘쳐보였지만 본인의 매력을 충분히 발휘하지 못하는 경우도 있었습니다. 학생 여러분들이 앞으로 노력해서 멋진 배우가 되시기를 기원합니다. 다시 한 번 저를 돌아보고 학생들의 열정을 느낄 수 있도록 해준 동서대학교에 감사드립니다.



## 창의적 프로젝트는 학과수업에서 스킬교육은 Skill-School에서

스킬스쿨(Skill-School) 준비위원회 김미진 위원장

게임/영상애니/영화, 방송/웹툰/디자인/SW 분야 사용 전담 톨교육 준비

문화콘텐츠 분야 프로젝트 수업은 도구(소프트웨어, 플러그인, 관련장비)를 활용한 스킬역량을 기본적으로 요구한다. 교과과정에서 필수적으로 필요한 맞춤형 스킬교육을 통해 창의 융합프로젝트, 산학프로젝트, 포트폴리오 수업에서 학생의 능동적인 수업참여 유도할 수 있다는 것이다. 이와 관련하여 스킬스쿨 운영을 준비하고 있는 스킬스쿨준비위원회 김미진 위원장을 서면으로 만나보았다.



### Skill-School 구축 추진 배경은 무엇인가?

모든 프로젝트는 작업자의 도구 능력, 즉 Tool 능력이 기본적으로 필요하다. 학생들이 창의적인 프로젝트를 수행하기 위해서는 도구 능력이 기본적으로 갖춰져야 한다. 이에 학과들은 Tool 교육의 중요성을 인식하고 있으며, 많은 교수자들이 이미 Tool 교육에 많은 시간을 할애하고 있다. 하지만 학과의 커리큘럼이 Tool 교육에 치중되어 있다보니 최종적으로 학생에게 가장 필요한 창의적인 프로젝트를 진행하는 능력을 키우는 수업이 상대적으로 부족해진다. 현실적으로 각 학과는 교과목을 원하는 만큼 늘릴 수 없으며, 인력도 한정적이다. 한정된 학과 수업 시간 내에서 자유롭고 창의적인 프로젝트와 피드백 중심의 수업을 원하는 만큼 구성하기 어려운 상황이다. 이러한 상황에서 스킬스쿨은 학생들의 손발이 되는 Tool 능력 역량강화를 집중지원하여, 한정된 학과 수업 시간 내에서도 효율적이고 창의적인 프로젝트와 피드백 중심의 수업을 실현할 수 있도록 도울 것이다.

### 스킬스쿨의 목표는?

첫째 학생들의 스킬역량 강화다. Skill-School은 학생들의 Tool 역량을 향상시키는 것이 주요 목표다. 다양한 분야에서 필요한 기술과

# SKILL-SCHOOL



Tool 역량을 강화하여 학생들의 실무 기반 프로젝트에서 능동적으로 활동할 수 있도록 지원할 것이다.

둘째 학생들의 개별학습 지원이다. 학생들의 개별적인 학습 요구에 맞춰 개인 맞춤형 학습 경험을 제공한다. 학습 속도와 수준에 따라 개별화된 커리큘럼을 구성할 수 있는 시스템과 지도를 제공하여 최적의 학습환경을 조성할 것이다.

셋째 지식과 경험을 공유하도록 지원할 것이다. 스킬스쿨은 학생들이 협력하고 서로 지원할 수 있는 네트워크를 형성하도록 도와 교수진과 조교를 비롯한 전문가들의 지도와 피드백을 받으며, 학생들끼리도 지식과 경험을 공유하고 협력할 수 있는 기회를 제공할 것이다.

### 현재 진행과 앞으로의 계획은?

'스킬스쿨 준비위원회'(위원장 김미진)가 구성이 되어 2024년 스킬스쿨 본격가동을 위해 열심히 준비하고 있다. 스킬스쿨 공동 과목을 확정하기 위해 미디어콘텐츠대학, 디자인대학 등의 구성원을 대상으로 의견수렴을 진행하였으며, 운영프로그램 계획을 확정했다. 그리고 스킬교육을 위한 온라인 콘텐츠 개발을 위해서도 애를 썼다.

2023년 스킬교육온라인 콘텐츠와 진단형성평가 콘텐츠 등 총 270개의 온라인 콘텐츠 개발을 완료했으며 2024년에도 약 400여개의 콘텐츠를 추가적으로 개발할 예정이다. 또한 2024학년도 1학기에는

시범적으로 스킬스쿨 멘토-멘티 프로그램을 운영할 예정이다. 스킬 멘토는 스킬을 가지고 있는 학생 누구나에게나 열려있다. 예로 Photoshop, Illustrator, Unity 등 Tool 하나만 잘해도 되고, 누끼 따기 등 하나의 스킬만 잘해도 멘토가 될 수 있다. 모집된 멘토 그룹은 스킬스쿨에서 홍보하고, 멘티는 멘토와 오픈SNS를 통해 학습 일정을 잡고 온오프라인에서 자유롭게 스킬 학습을 지원받을 수 있다. 즉 앞서 설명드린 지식과 경험을 공유하고 협력할 수 있는 기회를 제공하겠다는 것이다.

현재 글로벌빌리지 6층에 스킬스쿨 교육공간을 확보하였으며, 2024년 상반기 중 환경 및 기자재 구축을 완료하여 스킬스쿨의 본격적 가동을 목표로 하고 있다.







KBS, MBC, KNN, 헬로비전과 채용연계 프로젝트 수행  
EBS '평생학교' 제작  
송월타월, 화승그룹, 세일글로벌 등 기업영상 제작 등

## IFS 성과공유

방송영상학과는 미디어아웃렛 기반 IFS(In-School Field System) 운영을 통한 교내현장교육을 9년째 실시하고 있다. 매 학기 IFS 교육의 성과를 회사 증무식의 형식을 갖춰 한 학기 콘텐츠 제작의 성과를 공유하는 자리를 마련해 왔다. 한 학기 동안 교내가상회사 직원들이 PD, 작가, 카메라맨, 편집감독 등 다양한 직무활동을 통해 제작한 영상콘텐츠를 상영하고 한 학기 성과를 되돌아보는 자리인 것이다.

2023-2학기 방송영상학과 IFS(In-School Field System) 성과 공유회(지도교수 박미선 방송영상학과 교수)가 2023년 12월 14일 뉴밀레니엄관 3층 미디어아웃렛에서 열렸다. IFS를 통해 나온 결과물은 다음과 같다.

# IFS

In-school Field System  
교내현장시스템

# #01

## IFS3.0기업트랙

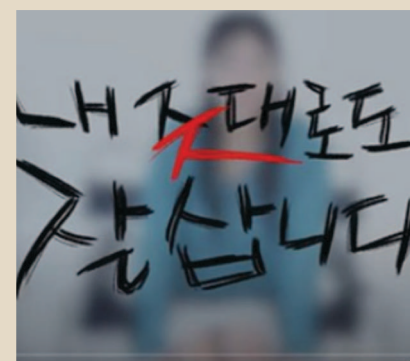
기업의 수요를 기반을 IFS3.0을 활용한 채용연계 수요맞춤 인재 양성을 위한 교육과정



- 10월 13일 시민친화형 부산국제영화제(리포터-박혜원)
- 10월 27일 이색영화관(리포터-김도현)
- 11월 10일 영화 속 부산 원도심(리포터-윤지영)
- 11월 24일 배리어프리 콘텐츠(리포터-한영인)
- 12월 8일 부산의 미디어아트(리포터-김경민)
- 12월 22일 2022년 부산의 영화계 결산(리포터-서아람)



## 부산 MBC



- 부산 MBC 유튜브 채널에 웹드라마 등 신규 기획 콘텐츠 4편 제작

## 부산경남 대표방송 KNN



- KNN 유튜브 채널 13개 콘텐츠 제작
- 카타르 월드컵 H조 분석 조회수 60만회
- 종아요 2만회를 돌파하여 폭발적인 인기.

## LG HelloVision



- LG헬로비전 부산방송과 업무협약식 체결
- 네이버 스토어 라이브 커머스 2회 방송
- 140만원 매출 달성



# #02

## 클래스 셀링

기업이 요청하는 교과목 개설하여 지도교수와 기업이 공동으로 학생들을 지도하여 수업을 통해  
도출된 결과물을 기업이 구매하는 주문식 판매 교육시스템

### EBS '평생학교' 제작



- EBS 평생학교 스튜디오 방문
- EBS PD 비대면 수업 진행
- 진짜 부산을 만나다 8강 기획 구성
- 소니FX3 고퀄리티 녹화 진행



### (주)송월타올 생산라인 교육 매뉴얼 제작



- 준비과정 매뉴얼 2편
- 제작 과정 매뉴얼 3편
- 염색 공정 매뉴얼 3편
- 봉제 공정 매뉴얼 3편



### (주)세일글로벌 홍보영상 제작



- 회사사업장 소개 영상
- 대표와 사원 촬영한 예능형 영상
- 임프레션 세이버 광고형 영상
- 미래석션 예능형 영상



### (주)화승그룹과 ESG콘텐츠 제작



- 화승그룹 70주년 기념 홍보영상
- 화승스피드 퀴즈 - 예능형, 화승그룹 70년 - 쇼츠
- 화승의 왕국-인터뷰 예능
- 사장 채용 면접-인터뷰 예능



# #03

## IFS

3학년 2학기과 4학년 1학기 동안 프로젝트 중심으로 이루어지며 실무능력을 키우는 전공심화과정  
학생들은 1년간 IFS 소속 사원이 되어 실제 기업과 동일한 체제로 근무

### 명랑한 동구 (6분 17초)



오나연 PD-전소정 작가-  
제준휘 촬영-김예민 편집

### 갯생비 동구로드 (4분 44초)



박근혜 PD-남지희 작가-제준휘,  
김용민 촬영-최유진 편집

### 동구 한 입 (5분 55초)



황민섭 PD-정민서 작가-제준휘,  
김주현 촬영-김예민 편집

### 방지순례 (5분 43초)



신소아 PD-정운지 작가-제준휘,  
김주현 촬영-최유진 편집

### 스트리트 한복 (6분 42초)



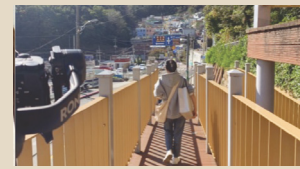
박진혁 PD-이민제 작가-  
안재현 촬영-이준 편집

### 동구란 농구등 (5분 00초)



서민지 PD-구유리 작가-  
송민과 촬영-임준수 편집

### 시를 잊은 나에게 (6분 40초)



백바다 PD-정유진 작가-  
송민서 촬영-이준 편집

### 어서오시오 (7분 2초)



박세훈 PD-목승현 작가-  
송민서 촬영-임준수 편집

### 부동의 첫사랑 (9분 4초)



손예진 PD-김진주 작가-박정현, 김태준,  
전우경 촬영-송재은 편집-이혜영 로고

### 부산 짝맥 (EP. 4편)



박소영 PD-장은빈 작가-문한주 편집-전우경  
촬영-이혜영, 김예림 그래픽-고다현 드론

### 땡어부: 조방 낙지편 (5분 19초)



박준수 PD-김형건 작가-문한주  
편집감독-김태준, 박정현 촬영

### 부산 위키 (EP. 2편)



조성우 PD-안현창 작가-  
송재은 편집-김건희 내레이션

### 동구: 動球 (5분 59초)



장혜원 PD-유인해 작가-  
권대현 촬영-천종현 편집

### 방명록 '동구의 공간을 밝다'



이유림 PD, 서연수 작가,  
권대현 촬영, 천종현 편집

### 슈퍼올디스 (6분 36초)



서누리 PD-한희진 작가-  
남궁진 촬영-이주아 편집

### 우유: 우체통과 유치환 (6분 39초)



옥창화 PD-남궁진 촬영-  
김민재 작가-이주아 편집



융합  
역량강화



**AI경험디자인전공**  
디자인대학 박부미  
국제무대에서 활동할 수 있는 디자이너의 기회를 제공하기 위하여 포트폴리오를 대신하는 결과물의 제작



**XR콘텐츠전공**  
미디어콘텐츠대학 주우석  
학생 주도적인 팀 프로젝트에서 보완해야할 요소와 개발 방향에 대해 자문을 받아 실무적인 요소를 반영하고 문제점 해결을 위한 가이드 제시



**시콘텐츠전공**  
미디어콘텐츠대학 최동혁  
영상애니메이션과 Unreal Engine 활용역량, Micro LED Wall 기반의 XR Stage 영상제작 프로젝트 참여를 통해 융합역량 향상



**SW융합연계전공**  
소프트웨어융합대학 송종근  
학생 맞춤형 AI-SW교육(특강)을 통해 학생들의 자기 주도적 학습 진행



**사이버경찰보안전공**  
소프트웨어융합대학 송종근  
전문적인 사이버보안 전공 기반의 업체 방문을 통하여 실제 취업 연계를 위한 연구 및 개발 진행

실험  
작품개발  
지원



**On the HORIZON in 3D Space**  
디자인대학 박부미  
On the HORIZON을 주제로 한 전시물 21개 제작 및 공모전 출품, 영상물&개인작품집 제작



**Remake Project - Blaze Knight**  
미디어콘텐츠대학 강승훈  
차세대 애니메이션제작(리얼타임엔진 기반) 기술을 활용한 동영상 제작 프로젝트



**대나무숲 마을회관**  
미디어콘텐츠대학 김기홍  
CG와 인물의 동작을 AI로 모션캡처 기술을 적용하여 제작하는 프로젝트



**실시간 크로마키 활용 특수영상 콘텐츠 제작**  
미디어콘텐츠대학 조승우  
특수 촬영 영상물 제작 프로젝트



**3D 기반 인터랙션 응용 시스템 개발**  
소프트웨어융합대학 김남우  
3D 이미지 기반 영상 분석을 통한 3D 입체 영상 생성 프로젝트

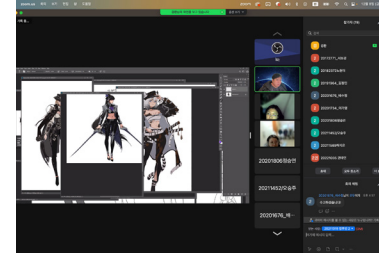


**버추얼 프로덕션을 활용한 숏폼영상제작 워크샵**  
임권택영화예술대학 제창규  
버추얼 프로덕션을 활용한 3~5분 분량의 영상 제작 프로젝트

MD  
역량강화



**소셜이노베이션**  
디자인대학 김태완  
소셜이노베이션MD 관련 특강 청취 및 질의응답, 관련 전문가네트워킹



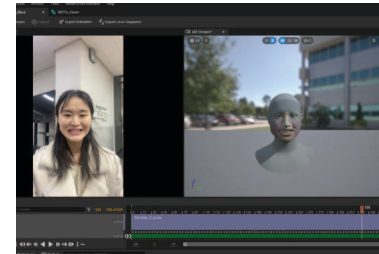
**2D비주얼 컨셉아트**  
미디어콘텐츠대학 강승훈  
2D비주얼 컨셉아트MD교육과정을 보조할 수 있는 비교과과정 프로그램 및 전문가 네트워킹, 특강 등을 운영



**인디게임개발자**  
미디어콘텐츠대학 이동훈  
희망 신청자 및 이수자 증대를 위한 인디게임개발 MD과정 역량강화프로그램



**영상콘텐츠기획**  
미디어콘텐츠대학 이자혜  
워크샵 운영 및 결과물(기획안)을 이용하여 MD동아리 지원 연계를 통해 완성도 높은 작품 제작, 추후 공모전 출품을 목표로 함



**인터랙티브 버추얼 휴먼 제작**  
미디어콘텐츠대학 이준석  
실제 모델 스캔 후 디지털 휴먼화하여 의상과 배경을 배치, 모션캡처로 상호작용 모션 제작 후 Pose Classification을 통해 인터랙티브하게 구현하는 실습과정



**게임엔진활용**  
미디어콘텐츠대학 주우석  
게임엔진을 활용하여 협업 프로젝트 수행을 통한 실무 역량 학습



**사이버경찰보안 전문가**  
소프트웨어융합대학 송종근  
전공, 비전공 분야에 대한 전공별 맞춤형 교육을 통해 기초, 응용, 심화 등으로 이어지는 보안 전문지식 기반의 개념 이해 및 기술 역량 강화



**인공지능전문가, 빅데이터전문가, AWSSpecialist**  
소프트웨어융합대학 최봉준  
MD과정에 해당하는 실무 전문가들의 특강을 통한 역량 강화



**영상매체연기자**  
임권택영화예술대학 박인선  
폴란드 작가 스와보지아네크의 희곡 '우리교실' 연극워크숍 진행



**뮤지컬안무법**  
임권택영화예술대학 성기운  
뮤지컬댄스MD과정 개발 및 안무법 심화 과정을 진행, 배우뿐만 아니라 안무자로서의 영역까지 진로를 확장



**다양한 편집들의 활용**  
임권택영화예술대학 안광섭  
같은 장면을 각색하여 다른 버전을 촬영하여 편집의 다양성 연구



**탐댄스 심화 교육**  
임권택영화예술대학 오세준  
뮤지컬댄스MD과정 개발 및 뮤지컬 탐댄스 교육 심화과정을 진행을 통한 뮤지컬댄스 역량 강화



MD  
동아리 지원



**소셜 디자인노베이터**  
디자인대학 김태완  
독서 토론을 바탕으로 디자인을 통한 사회혁신가로서의 기본 소양 배양



**영상보도기자MD**  
미디어콘텐츠대학 김용성  
영상보도기자 제작물 시청과 토론 및 공모전 출품준비



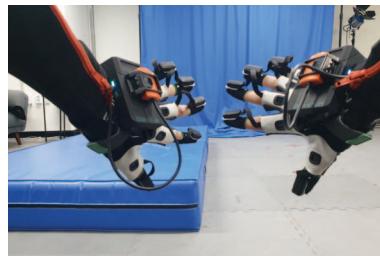
**촬영감독 MD**  
미디어콘텐츠대학 박덕춘  
드론촬영&영상제작을 활용한 영상 콘텐츠 공모전 작품 기획 및 제작



**편집기술감독MD 동아리**  
미디어콘텐츠대학 박미선  
원데이클래스워크숍 운영으로 학생들의 제작기술능력 향상



**방프세**  
미디어콘텐츠대학 오중서  
지역공모전 공모전 출품 및 저널리즘 글쓰기를 통해 언론인으로서의 차별화된 역량을 함양하여 방송프로듀서로서의 역량 강화



**XR LAB**  
미디어콘텐츠대학 이다윗  
XR 콘텐츠의 장점을 살릴 수 있는 기획안 연구와 영상 제작



**영상콘텐츠기획MD**  
미디어콘텐츠대학 이자혜  
MD역량강화 프로그램에서 작성한 기획안을 바탕으로 팀별제작을 통한 다큐멘터리 3편 완성



**소프트웨어가이드**  
소프트웨어융합대학 이상걸  
동아리 활동을 통해 MD관련 지식과 기술을 심화학습하고 실습 경험을 향상시켜 학생들이 전공 분야에서의 창의성과 열정을 발휘할 수 있는 기반 제공



**허밍버드**  
임권택영화예술대학 윤태식  
지속적인 트레이닝을 통한 화술 역량 강화 및 낭독공연을 통한 강화된 화술 역량을 점검



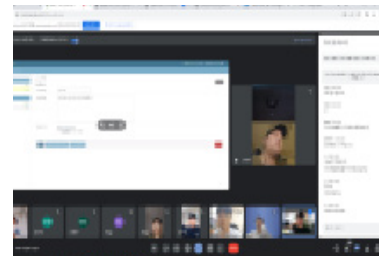
**The Play**  
임권택영화예술대학 박인선  
아마추어를 넘어 준 프로 수준의 공연을 제작할 수 있는 역량을 함양 및 프로덕션을 경험

IFS  
우수성과  
공유회

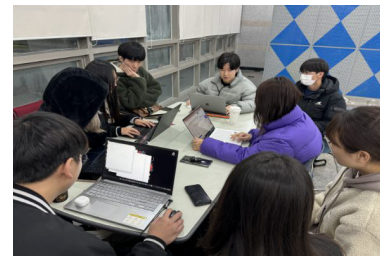


**IFS우수성과공유회**  
미디어콘텐츠대학 박미선  
미디어영상학과 IFS 성과발표회 및 성과집 제작

스킬맞춤형  
지원



**LYK**  
소프트웨어융합대학 석현태  
컴퓨터 공학의 프로그래밍 기술 및 실무형 프로젝트 개발방법 학습 프로그램



**정보보안1**  
소프트웨어융합대학 장원태  
멘토-멘티 형식의 역량강화 프로그램으로 진로와 커리어 개발을 돕고, 방향성 제시 및 목표 달성 지원을 위한 프로그램



**정보보안2**  
소프트웨어융합대학 장원태  
멘토-멘티 형식의 역량강화 프로그램으로 진로와 커리어 개발을 돕고, 방향성 제시 및 목표 달성 지원을 위한 프로그램



**S2e**  
소프트웨어융합대학 최유정  
멘토-멘티 형식의 역량강화 프로그램으로 진로와 커리어 개발을 돕고, 방향성 제시 및 목표 달성 지원을 위한 프로그램



**몽키to휴먼**  
소프트웨어융합대학 최유정  
멘토-멘티 형식의 역량강화 프로그램으로 진로와 커리어 개발을 돕고, 방향성 제시 및 목표 달성 지원을 위한 프로그램



**일석오조**  
소프트웨어융합대학 최유정  
멘토-멘티 형식의 역량강화 프로그램으로 진로와 커리어 개발을 돕고, 방향성 제시 및 목표 달성 지원을 위한 프로그램



**page0**  
임권택영화예술대학 문은식  
영화 비평문 합평회를 통한 영화 분석 스테디 진행 프로그램



**사연회**  
임권택영화예술대학 문은식  
동시녹음 부터 상영까지 직접 실습을 통해 개인 능력 향상을 위한 스테디 프로그램



**창조연구회**  
임권택영화예술대학 문은식  
촬영 및 조명 장비 실습을 통해 장비에 대한 이해도 및 견문 향상을 위한 스테디 프로그램



스킬맞춤형 지원



**포스트비전**  
임권택영화예술대학 문은식  
영화 편집 이론을 학습하고 이를 바탕으로 디지털 편집 프로그램을 활용하여 이미지 및 CG 편집을 체계적으로 실습하는 스터디 프로그램



**화양영화**  
임권택영화예술대학 문은식  
영화 연출 및 시나리오 작법에 대한 학습 스터디 프로그램

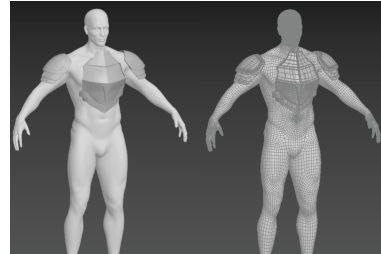


**인프라운영지원1**  
미디어콘텐츠대학 이동훈  
스킬맞춤형 교육을 위한 인프라에 상주하여 다양한 틀 강좌의 멘토 역할, 시설 관리 및 운영지원을 위한 프로그램

개별 학습지원



**GTQ 포토샵 1급과정**  
미디어콘텐츠대학 박미선  
국가공인 GTQ 그래픽 기술 자격 취득을 통한 영상 콘텐츠 제작 능력 향상 프로그램



**게임 개발(프로그래밍 기초, 게임엔진, 취업포트폴리오, 게임제작)**  
미디어콘텐츠대학 이동훈  
학생들의 현재 수준을 파악하고 학생 개인별 부족한 부분에 대한 학습 지원을 하는 프로그램



**GTQ 그래픽 역량 강화**  
디자인대학 양웅  
광고분야의 전문성을 입증할 수 있는 GTQ 자격증 취득을 통한 전문성 향상 및 업무 역량 강화 프로그램

학습 공동체



**'지속가능'을 중심으로 한 공공포스터 제작팀**  
디자인대학 양성원  
패션디자인학과와 광고홍보학과가 만나 각자의 전공역량을 발휘하여 공감대 있는 광고 및 콘텐츠의 홍보를 시도하는 프로그램



**'공연'홍보를 위한 디자인 제작팀**  
디자인대학 양성원  
패션디자인학과와 광고홍보학과가 만나 각자의 전공역량을 발휘하여 공감대 있는 광고 및 콘텐츠의 홍보를 시도하는 프로그램



**부산 문화행사 홍보기획팀**  
디자인대학 양성원  
패션디자인학과와 광고홍보학과가 만나 각자의 전공역량을 발휘하여 공감대 있는 광고 및 콘텐츠의 홍보를 시도하는 프로그램

학습 공동체



**패션주얼리 브랜드 광고 기획팀**  
디자인대학 양성원  
패션디자인학과와 광고홍보학과가 만나 각자의 전공역량을 발휘하여 공감대 있는 광고 및 콘텐츠의 홍보를 시도하는 프로그램



**리빙디자인 상품 광고 기획팀**  
디자인대학 양성원  
패션디자인학과와 광고홍보학과가 만나 각자의 전공역량을 발휘하여 공감대 있는 광고 및 콘텐츠의 홍보를 시도하는 프로그램



**콘텐츠 특성화 학생공동체 프로그램**  
미디어콘텐츠대학 강승훈  
특성화 단대 학습공동체 교류 및 교육 프로그램 공동운영을 통해 학생공동체 활성화를 목표로 하는 프로그램

학습 공동체



**룩살(LuxSal)**  
소프트웨어융합대학 박승민  
지역사회의 학습 및 교류 활동을 지원하고 참여자들의 지식과 기술을 증진시키며, 협력과 사회적 연대를 증진시키는 프로그램



**정보보안 및 포렌식연구팀**  
소프트웨어융합대학 이훈재  
정보보안 및 cert 관련 동향을 연구하고 cert에 필요한 디지털 포렌식 기술 습득을 위한 프로그램

진로역량 내실화



**미디어콘텐츠 진로역량 내실화 프로그램**  
미디어콘텐츠대학 이동훈  
문화콘텐츠 해커톤 프로그램(2023 Deep Dive 게임잼)을 통한 제작 역량 강화 프로그램



**로컬 스토리텔링 기반 웹툰 콘텐츠 개발과정**  
미디어콘텐츠대학 이승희  
부산의 콘텐츠 기업 '콘텐츠 코어'와의 협업을 통한 진로역량 강화 프로그램



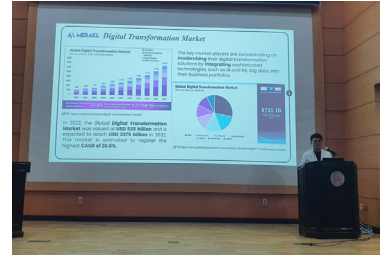
**실무자와 함께하는 영화.애니메이션 신기술 역량강화 프로그램**  
미디어콘텐츠대학 이정선  
실무자의 피드백과 특강을 통해 영상 애니메이션 최신 기술과 도구를 습득하고 실무 경험을 쌓는 프로그램



**문화콘텐츠 굿즈 제작기업 디지털 텍스타일 디자인 개발 및 기획**  
디자인대학 양성원  
부산 대표 문화상품 기획 및 제작기업인 모다라와 함께 디지털 텍스타일 디자인 패턴 개발을 공동 기획하는 프로그램



**대선주조 CSR 캠페인 기획**  
디자인대학 양성원  
부산 경남의 대표 향토기업인 대선주조와 함께 지역에 기여할 수 있는 사회공헌 캠페인을 공동 기획하는 프로그램



**학생취업 역량강화 전문가 특강**  
디자인대학 이성필  
디자인 전공별 맞춤형 취업역량강화를 위한 전문가 특강 프로그램



**아티스트와 함께하는 모두 함께 레벨업**  
미디어콘텐츠대학 강승훈  
애니메이션 분야를 목표로 하는 학생들을 대상으로 진로 역량 내실화를 위한 직능별 교육 프로그램



**실무자 기반 게임 개발 역량 강화 및 포트폴리오 구비 전략**  
미디어콘텐츠대학 윤성정  
게임학과와 부산의 게임기업 좀비메이트가 연계하여 게임 전공자들의 실무기반 게임개발 역량을 강화하는 프로그램



**DEEP DIVE 진로역량 강화 워크숍**  
미디어콘텐츠대학 이다윗  
지역 영상제작 프로덕션 (주)모카와 함께하는 방송영상학과 단기 역량 강화 워크숍 프로그램



글로벌  
이음  
역량강화



**영국도몽포드 대학의 차별화 디자인 교육 특강 디자인대학 이성필**  
본교의 디자인 교육을 국제 경쟁력 수준으로 끌어올리고 글로벌 우수 디자인 대학으로 성장하는데 필요한 특강을 진행하는 프로그램



**동서대-말레이시아 클란탄국립대학 융합형 글로벌 워크숍 디자인대학 이성필**  
해외 우수 학생 유치, 말레이시아 프로그램 고도화, 양교 학생-교수의 글로벌 디자인 역량 강화를 위한 프로그램



**글로벌 콘텐츠 제작 프로젝트를 통한 교류 미디어콘텐츠대학 김기홍** 대나무숲미술회관 중국 버전 프로젝트는 한국 학생들의 캐릭터 디자인을 기반으로 중국 학생들과 협력하여 심사촬영 및 모션 캡처를 통해 콘텐츠를 제작하여 문화 교류를 활성화하고 학생들의 창의력과 제작 능력을 향상시키는 것을 목표로 진행하는 프로그램

취업  
포트폴리오  
제작 지원



**취업포트폴리오 제작 디자인대학 류도상**  
경쟁적인 취업 환경에서 성공을 위한 핵심적인 역할인 취업포트폴리오 제작을 지원하는 프로그램



**졸업작품 아트북 제작 미디어콘텐츠대학 강승훈**  
취업 포트폴리오 제작을 위한 영상애니메이션 졸업작품 아트북 제작 지원 프로그램



**2023 게임 포트폴리오 제작 미디어콘텐츠대학 박영준**  
취업 경쟁력 제고를 위한 2023년 게임학과 포트폴리오 제작지원 프로그램



**릴레이취업컨설팅 워크숍 임권택영화예술대학 박인선**  
영화, 드라마 현장에서의 오디션 스킬 향상



**자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색 임권택영화예술대학 강동현**  
부산 지역 영화와 학생들의 콘텐츠 자체 생산을 위한 준비 및 기존 제작된 작품의 배급을 목적으로 진행하는 프로그램



**지역대표기업 연계 취·창업 컷레디 프로그램 미디어콘텐츠대학 김미진**  
학생들에게 실무 경험과 산업 지식을 전달하는 취업과 창업을 위한 프로그램

창업연계



**자체 콘텐츠 제작 및 배급사업 창업 모색 임권택영화예술대학 강동현**  
부산 지역 영화와 학생들의 콘텐츠 자체 생산을 위한 준비 및 기존 제작된 작품의 배급을 목적으로 진행하는 프로그램



**지역대표기업 연계 취·창업 컷레디 프로그램 미디어콘텐츠대학 김미진**  
학생들에게 실무 경험과 산업 지식을 전달하는 취업과 창업을 위한 프로그램

지역기업  
교류



**미디어콘텐츠 선도기업 탐방 미디어콘텐츠대학 이준석**  
콘텐츠 제작 과정, 기업의 운영 방식, 산업의 트렌드에 대한 지식을 얻기 위한 미디어콘텐츠 산업 선도기업 탐방 프로그램



**AI-SW 취업 멘토링 콘서트 소프트웨어융합대학 송종근**  
실무 중심의 역량을 강화할 수 있는 특강 및 토크 콘서트 등 취업 활성화, 맞춤형 인재 배출을 위한 프로그램



**데이터산업 관련 지역기업과의 교류 소프트웨어융합대학 이석호**  
영상 및 콘텐츠 데이터 편집 및 생성 전문 IT 업체 대표가 된 사례와 창업에 필요한 역량 강화 특강 프로그램



**뮤지컬 지역 기업 협의체 공동 작품개발 워크샵 임권택영화예술대학 오세준**  
가족기업으로 이루어진 5개 회사와 협력하여 협의체 운영 및 기업 네트워킹을 이용하여 공연 제작 협업 프로그램



**공동 제작프로덕션을 통한 취업지원 임권택영화예술대학 윤태식**  
부산시 북구의 브랜드 공연인 '리멤버1919' 프로덕션 참여 프로그램

성과공유  
전시회



**성과공유 전시회(G-STAR 2023) 미디어콘텐츠대학 주우석**  
산학협력 성과 홍보와 학생 취업 역량 강화를 위한 성과공유 전시회 진행



**XCCT Labs 성과 전시회 미디어콘텐츠대학 조승우**  
최신 장비를 갖춘 XCCT Labs의 괄목할만한 성과를 공유하고 협력 및 홍보를 위한 전시회 진행



**서울디자인페스티벌 2023 동서대학교 디자인대학 우수졸업작품 성과공유회 디자인대학 안병진**  
취업역량 강화를 위한 동서대 디자인대학 졸업전시 우수작품 전시회 진행



**임권택영화예술대학 작품 발표회 임권택영화예술대학 오세준**  
동서대, 일본 참지학원 재단과 MOU 체결로 세계 무대 진출 및 젊은 예술가 네트워킹 강화를 위한 성과공유 전시회 진행



# 부록

2023년 동서대학교 지방대학활성화사업 프로그램 안내

## 지역연계 콘텐츠 개발



**부산시 동구 수정동 안전한 골목길 만들기**  
디자인대학 이성필  
부산시 동구 수정동 일대 '안전한 골목길 조성'에 대한 디자인'을 본교 디자인팀과 동구 좌천동 지역재생센터가 협력하여 진행하는 프로그램



**드라마/예능/공모전 영상제작 프로그램**  
미디어콘텐츠대학 박미선  
방송영상학과 문화콘텐츠 제작 지원 및 지역 기여와 학생 역량강화를 위한 프로그램



**부산시 북구 소동캐릭터 활용한 콘텐츠 개발**  
미디어콘텐츠대학 이승희  
북구 소동캐릭터 '부꾸와꾸미' 콘텐츠 개발, 지역 이미지 개선과 디지털콘텐츠 인재 양성을 위한 프로그램



**2023 부산 동구청 웹툰이바구길 축제**  
미디어콘텐츠대학 이승희  
동구 웹툰 축제에 참여하여 웹툰을 활용한 작품 제작 및 전시, 문화향유와 지역활성화를 위한 프로그램



**2023 부산 웹툰 페스티벌**  
미디어콘텐츠대학 이승희  
웹툰업계에 취업을 희망하는 학생들을 위해 산학협력 및 실무제작에 직접 참여하여 1:1 멘토제 등 체계적인 교육과 취업을 통해 인재 육성 지원 프로그램



**거제 섬꽃축제 지역 브랜드 주제공연 제작**  
임권택영화예술대학 오세준  
거제 섬꽃축제 주제공연 제작 및 지역 축제의 대표 브랜드로의 성장을 위한 프로그램