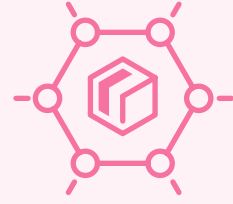


AR · VR미디어디자인전공

AR and VR Media design major



<https://arvr.smu.ac.kr>

전화_ 041 550 5369

1. 학부(과)/전공 소개

AR·VR미디어디자인전공은 4차 산업혁명시대에 중요한 초실감형 미래 전략 표현기술로서 12대 신산업, 13대 혁신성장동력 분야에서 주목하고 있는 첨단 핵심전공으로써 AR·VR미디어를 바탕으로 다양한 콘텐츠 기획능력을 갖춘 창의적인 디자인 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다. AR·VR은 게임, 교육, 의료, 영상, 방송, 광고, 제조, 산업 분야 등에서 혁신적 기술로 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 이에 적합한 사회맞춤형 인재양성을 위하여 AR·VR미디어디자인에 대한 기초교육과 실험실습 중심의 산업융합형 교육을 통하여 수요자 중심의 교육을 지향하고 있다. 또한, AR·VR미디어디자인전공은 현장실무 프로젝트, 인턴십, 전문가 세미나 및 워크숍 등을 비롯한 산업체 교육프로그램을 교과과정에 접목하여 사회맞춤형 인재양성을 위해 노력하고 있다.

2. 교육목표

AR·VR미디어디자인전공은 AR·VR 기반의 디자인 콘텐츠를 제작하고 응용할 수 있는 제반기술을 교육함으로써 4차 산업혁명에 부합하는 실무중심형 AR·VR 인재양성을 목적으로 한다.

- 창의적인 콘텐츠 기획능력과 디자인 능력을 겸비한 인재양성
- 기술력 및 공학적인 사고를 겸비한 융합형 인재 양성
- 미래 산업 현장을 이끌고 선도하는 실무 중심형 인재 양성

3. 교육내용

AR·VR미디어디자인전공의 교과구성은 디자인대학의 다양한 전공이 융합 및 연계됨으로 자기 설계형 교과과정을 지향한다. 또한 AR·VR미디어디자인전공은 AR·VR 디자인을 중심으로 융합 교육을 함으로써 세계적 수준의 AR·VR 기반 디자이너를 양성한다. 이를 위한 본 전공의 교과구성은 AR·VR 프로그래밍(기초/응용), AR·VR 기획, AR·VR 디자인 스튜디오로 구성하고 있다.

학년	학기	전공 교과목
1	1	2D그래픽기초, 3D모델링 I, AR·VR스토리텔링
	2	AR·VR프레이밍디자인, 3D모델링 II, AR·VR서비스기획론
2	1	가상현실기초프로그래밍, 모션그래픽, 3D모델링 III, AR콘텐츠디자인
	2	AR·VR디자인프로그래밍 I, 3D환경디자인, VR영상미디어디자인, AR콘텐츠디자인 II
3	1	AR·VR디자인프로그래밍 II, AR디자인스튜디오(PBL), 3D시뮬레이션, 3D영상제작 I
	2	AR·VR디자인프로그래밍응용, 인터랙티브미디어디자인스튜디오, VR디자인스튜디오(PBL), 3D영상제작 II
4	1	트랜스미디어디자인, AR·VR디자인스튜디오 I (PBL), AR·VR콘텐츠스튜디오 I (캡스톤디자인)
	2	AR·VR포트폴리오, AR·VR디자인스튜디오 II (PBL), AR·VR콘텐츠스튜디오 II (캡스톤디자인)

* 디자인대학 내 융합 및 연계 교과목으로 운영에 따라 변경될 수 있음



4. CDR (Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
AR·VR 콘텐츠 디자이너	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 문화, 교육, 엔터테인먼트 등 다양한 분야의 AR·VR 콘텐츠 개발과 기획에 대한 능력을 갖춘 디자이너로 양성한다. • 진출 분야 : AR·VR콘텐츠디자이너, AR·VR모바일콘텐츠디자이너, AR·VR 체험형콘텐츠디자이너, AR·VR교육콘텐츠디자이너, AR·VR콘텐츠기획자, AR·VR전시기획자
AR·VR 그래픽 디자이너	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 3D모델링 및 그래픽 관련 프로그램 능력을 함양함으로써 AR·VR 구현을 위한 AR·VR 그래픽 전문가를 양성한다. • 진출 분야 : AR·VR그래픽디자이너, AR·VR아티스트, AR·VR게임 디자이너, AR·VR공간디자이너, AR·VR 3D그래픽 디자이너, AR·VR 인터페이스디자이너
AR·VR 프로그래머	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : AR·VR 환경을 구현하기 위한 코딩 및 제작 프로그램을 교육함으로써 AR·VR 구축을 위한 기초 능력을 배양한다. • 진출 분야 : AR·VR콘텐츠프로그래머, AR·VR콘텐츠서버프로그래머, AR·VR게임프로그래머
AR·VR 시스템 제작자	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 3D입체영상, 미디어기술, VFX 등을 교육함으로써 VR·AR 관련 하드웨어 측면의 제작 능력을 배양한다. • 진출 분야 : AR·VR하드웨어제작자, AR·VR소프트웨어제작자, AR·VR 프로덕션제작자

5. 특성화 분야

- 가상현실과 증강현실 분야의 수요자 중심의 인재 양성한다.
- 가상현실과 증강현실 분야의 기업이 정신과 첨단 기술개발 능력을 갖춘 산업형 인재양성
- 다양한 전공자들이 가상현실과 증강현실의 역량을 활용하여 새로운 분야의 융합 인재로서 양성한다.

6. 취업·진로

- AR·VR을 활용하고 있는 디자인 분야 전반
- AR·VR아티스트, AR·VR디자이너, VR건축가, AR·VR게임개발자, AR·VR의료전문가, AR·VR 국방전문가, AR·VR엔터테인먼트, AR·VR콘텐츠 제작사, AR·VR모바일 콘텐츠 제작사, AR·VR체험형 콘텐츠 제작사, AR·VR콘텐츠 기획자, AR·VR콘텐츠 클라이언트 프로그래머 (공통 분야), AR·VR콘텐츠 서버 프로그래머, AR·VR콘텐츠 3D그래픽 디자이너, AR·VR콘텐츠 인터페이스 디자이너, AR·VR모바일 콘텐츠 클라이언트 프로그래머, AR·VR하드웨어 미들웨어 개발자, AR·VR하드웨어 개발자, AR·VR프로덕션, AR·VR교육 콘텐츠 개발사, AR·VR 전시 기획자, AR·VR 기반 디자인 산업체, 공간기반 체험 콘텐츠 제작, VR테마파크, K-POP 콘텐츠 관련 회사에서 기획자 및 개발자 외에 관련 분야에서 창업을 하거나, 전문 프리랜서로 활동할 수 있음

7. 기타

동아리

- COI-취업을 위한 네트워킹 전시를 통한 진로 준비와 디자인 창작 및 연구활동 진행
- 오픈월드-3D 모델링과 프로그래밍 등, 가상현실(AR·VR) 환경을 구축하는 다양한 툴을 학습하고, 가상현실 속 공간을 사용자 경험에 맞춰 직접 구현하는 활동 진행

수상내역

- 2021 AR·VR 콘텐츠 아이디어 공모전 : 대상, 장려상, 기업체상
- 2022 제12회 혁신공유대학 메타버스 콘테스트 : 최우수상, 우수상, 장려상
- 2022 샌드박스 네트워크 로블록스 공모전 : 장려상
- 2022 레드브릭 월드 NFT 챌린지 공모전 : 장려상
- 2023 제3회 첨단분야 혁신융합대학 메타버스 콘테스트 VR 버전 공모전 : 대상, 최우수상
- 2024 Apple Vision Pro XR IDEA Challenge : 최우수상