



예술학부

시미디어콘텐츠전공

AI Media Content Major

시미디어콘텐츠전공은 AI를 활용하여 인간의 창의력과 지식, 예술과 산업, 기술을 융합하는 첨단학과로서 디지털콘텐츠 전공이 2025년부터 확대, 개편된 전공이다. 영상&모션그래픽, 미디어아트, VFX, 게임, 웹&모바일, XR(AR·VR·MR)에 이르기까지 예술과 공학, 비즈니스를 잇는 전문지식과 실무 중심의 체계적인 실습으로 디지털콘텐츠 산업에 유연하게 대체할 수 있는 창의융합인재를 양성하는 첨단학과이다.



<https://www.smu.ac.kr/aimedia>

전화_ 041 550 5476

교육목표

디지털콘텐츠 분야의 기획, 제작, 구현이 가능한 실무 기반 멀티플레이형 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문, 문화예술 기반의 스토리텔링 및 기획력, 예술과 공학 기반의 디지털아트 작업 및 창의력, 비즈니스 기반의 디지털 구현 기술력을 갖추 수 있도록 실무 중심의 심도 있는 교육과정을 운영하고 있다.

교육내용

학년	학기	전공 교과목
1	1	드로잉과해부학, 2D컴퓨터그래픽스(SW), 디지털영상촬영과편집, 스토리보드워크숍
	2	3D컴퓨터그래픽 I (SW), 모션그래픽(SW), AI와예술, 시디자인방법론, 게임디자인
2	1	AI컨셉아트(PBL), 3D컴퓨터그래픽 II (SW), 뮤직비디오, 디지털콘텐츠기획, AI와비주얼스토리텔링
	2	AI캐릭터콘텐츠디자인(PBL), 3D컴퓨터그래픽 III(SW), 영상콘텐츠(PBL), 웹&모바일콘텐츠(PBL), GUI디자인(PBL)
3	1	에듀테인먼트콘텐츠(캡스톤디자인), 3D애니메이션, 게임콘텐츠(캡스톤디자인), 1인미디어기획및제작(캡스톤디자인)
	2	문화콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), 광고콘텐츠(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인1, 실감미디어디자인(캡스톤디자인),
4	1	디지털콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인2
	2	디지털콘텐츠포트폴리오(캡스톤디자인), 3D그래픽실무

• 미디어아트 마이크로디그리 전공 교과목

- 미디어아트프로젝트(캡스톤디자인), 문화서비스기획(캡스톤디자인), 실감미디어디자인(캡스톤디자인)

• 게임프로덕션 마이크로디그리 전공 교과목

- 게임콘텐츠(캡스톤디자인), 게임엔진1, 게임엔진2, 3D그래픽실무

CDR

(Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
콘텐츠기획&마케팅	게임, 광고, 영상, 에듀테인먼트, XR(AR·VR·MR), 웹&앱, 미디어아트 등의 디지털콘텐츠 제작을 위한 기획과 프로젝트 관리 능력 및 마케팅 능력, AI 기반의 프롬프트 엔지니어링 능력을 갖춘 멀티플레이형 창의 융합인재
2D 컨셉아트	게임, 영화, 드라마, 광고, 영상 등의 프리프로덕션 단계에 필요한 컨셉아트 제작 능력과 그림책, 일러스트, 캐릭터디자인과 같은 디지털콘텐츠 제작에 필요한 2D 그래픽 전문 인력
3D 컴퓨터 그래픽스	게임, 광고, 영상, 에듀테인먼트, XR(AR·VR·MR), 웹&앱 등의 디지털콘텐츠 제작에 필요한 하이테크의 3D컴퓨터그래픽 제작 기술 능력을 갖춘 ART-TECH 전문인력
영상&모션 그래픽	광고, 방송, 영화, 드라마, 뮤직비디오, 모션그래픽, 애니메이션, 게임이펙트 영상, 유튜브와 같은 뉴미디어 콘텐츠 등 비즈니스 기반의 디지털 영상콘텐츠를 제작하기 위해 OSMU 작품기획 및 비주얼 스토리텔링과 다양한 제작기술(촬영, 연출, 편집, 특수 효과) 능력을 갖춘ART-TECH 전문인력
게임&실감 미디어디자인	온라인, 모바일, 콘솔(비디오), XR(AR·VR·MR), 메타버스, 실감 콘텐츠, 미디어아트 등의 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 구현 능력을 갖춘 Art-Tech 전문 인력

특성화 분야

산학프로젝트 프로그램

- 정부 지원 산학프로젝트(학부생 장학금 지원)
- 디지털콘텐츠 분야 가족기업 연계 현장실습, 현장 학기제
- 디지털트윈 기반 XR시뮬레이션 산학프로젝트
- AI 미디어 크리에이터 양성을 위한 일경험ESG프로젝트 연계 교육 아카데미 및 소프트웨어(SW) 지원 프로그램
- 실감콘텐츠 산학프로젝트

지역 연계 프로그램

- 독립기념관 : 전시 및 홍보, 독립운동콘텐츠 개발, 미디어아트 프로젝트
- 청주공예비엔날레 : 미디어아트 개발 및 전시 프로젝트
- 천안문화재단 : 문화공간조성 프로젝트, 지역축제 체험 콘텐츠 프로젝트
- 충남정보문화산업진흥원 : 실무형 인재 양성 교육 커리큘럼 구축 및 운영
- 천안명동문화거리사업단 : 지역재생 프로젝트 및 전시 프로젝트

실무 중심 교과목 운영

- 3, 4학년 중심 캡스톤디자인 교과목 운영
- 프로젝트 중심 PBL 교과목 운영

디지털콘텐츠 릴레이 특강 운영

- AI, 게임, 영상, 미디어아트, VFX 분야 실무특강(연 10회 이상)

자기주도 학습 및 학기 설계

- 학년 및 개인별 진로 방향에 맞는 학습 코스웍 설계 지도 및 지도교수 진로상담 지도

취업/진로

콘텐츠기획&마케팅

- 광고 기획자, 방송국 PD, 게임 기획자, 게임 PM, 웹툰 PM, 웹&앱 콘텐츠 기획자, 뉴미디어 PD, XR 디자이너, IP 기획자

2D 컨셉아트

- 게임원화작가(2D캐릭터디자이너, 2D배경디자이너), GUI디자이너, 스토리보드작가, 영상컨셉아티스트, 게임컨셉아티스트, 일러스트작가, 그림책 작가, 웹툰작가, 2D애니메이션작가

3D 컴퓨터그래픽스

- 3D캐릭터디자이너, 3D배경디자이너, 3D아이콘/GUI디자이너, 3D컴퓨터그래픽애니메이터, 이펙트 디자이너, VFX디자이너

영상&모션 그래픽

- CF감독, CM플래너, PD, 촬영감독, 방송영상편집자, 영화홍보영상 및 뮤직비디오 제작자, 모션그래픽 디자이너, 영상특수효과제작자, 2D/3D애니메이터, 3D영상합성 및 특수효과 편집자, VFX디자이너

게임&실감미디어 디자인

- XR(AR·VR·MR)제작자, 게임제작자, 메타버스제작자, 웹&앱 콘텐츠제작자, 미디어아트 제작자

기타

수상실적

- 2024 국민건강보험 숏츠&릴스 영상 공모전 우수상, 한국스마트미디어학회 우수논문상, 한국미디어아트산업협회 최우수, 우수 논문상, KBS 뉴콘텐츠아카데미 우수사례 선정,
- 2023 한국콘텐츠학회 우수 논문상, 교육부(대학혁신지원사업) 경진대회 우수상, G-Novation 콘텐츠 아이디어 공모전 최우수상

비교과 활동 프로그램

- <ADD : AI 연구회>, <펜촉 : 2D게임원화 제작모임>, <뼈뼉뼈뼉 : 그림책 연구회>, <3D그래픽 : 3D 제작모임>, <GUI STUDIO : 게임 GUI 연구회>
- <디친놈들 : YOUTUBE 콘텐츠 제작모임>, <GCL : 인디게임제작모임>, <XR메타버스 : XR분야 연구회>

선배 한마디



INTERVIEW | 11학번 허○문(게임테일즈, 3D배경)

“디지털콘텐츠 전문분야에 걸쳐서 다양한 직무를 경험하는 시미디어콘텐츠전공의 커리큘럼은 현재 3D 게임배경 모델러로 하고 있는 저에게 시야를 보는 눈을 가지게 했으며 이는 산업 실무에 매우 큰 강점이다.”

INTERVIEW | 13학번 조○준(넥슨, PM)

“탐색할 시간이 타과보다 많습니다. 어찌보면 입학 후 과가 안 맞아 후회하는 경우가 있는데 시미디어콘텐츠전공은 배우는 범위가 넓다보니 후회하는 사람들이 거의 없더라고요.”

