



디자인학부

AR·VR미디어디자인전공

AR and VR Media Design Major

AR·VR미디어디자인전공은 4차 산업혁명 시대에 중요한 초실감형 미래 전략 표현 기술로서 주목하고 있는 증강현실(AR), 가상현실(VR)과 혼합현실(MR) 및 실감미디어를 바탕으로 다양한 콘텐츠 기획 능력을 갖춘, 창의적인 디자인 전문 인력 양성을 목표로 하고 있다. AR·VR은 교육, 의료, 엔터테인먼트, 광고 분야 등에서 혁신적 기술로 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 이에 적합한 사회 맞춤형 인재 양성을 위하여 AR·VR미디어 디자인에 대한 기초교육과 실험·실습 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.



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

전화_ 041 550 5369

교육목표

AR·VR미디어디자인전공은 XR(AR+VR+MR) 기반의 콘텐츠를 기획하고 디자인과 제작할 수 있는 제반 기술을 교육함으로써 4차 산업혁명에 부합하는 실무중심형 인재양성을 목적으로 한다.

- 창의적인 실감형 콘텐츠 기획 능력과 2D/3D 디자인 능력을 겸비한 인재 양성
- 기술력 및 공학적인 사고를 겸비한 융합형 인재 양성
- AI 기반 디자인 도구와 제작 워크플로우를 이해하고 활용하는 효율적인 실무형 디자이너 양성

교육내용

학년	학기	전공 교과목
1	1	2D그래픽 기초, 3D모델링 I, AR·VR 스토리텔링
	2	AR·VR 프레이밍 디자인, 3D모델링 II, AR·VR 서비스 기획론
2	1	AR콘텐츠디자인 I, 3D모델링 III, 모션그래픽, 가상현실기초프로그래밍
	2	AR콘텐츠디자인 II, 3D환경디자인, VR영상미디어디자인, AR·VR디자인프로그래밍 I
3	1	AR 디자인 스튜디오(PBL), 3D시뮬레이션, 3D영상제작 I, AR·VR디자인프로그래밍 II
	2	VR 디자인 스튜디오(PBL), 3D영상제작 II, 인터랙티브미디어디자인스튜디오(캡스톤디자인), AR·VR디자인프로그래밍응용
4	1	AR·VR디자인스튜디오 I(PBL), AR·VR콘텐츠 스튜디오 I(캡스톤디자인), 트랜스미디어디자인
	2	AR·VR디자인랩(PBL), AR·VR콘텐츠스튜디오 II(캡스톤디자인), AR·VR포트폴리오

CDR

(Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
VR 콘텐츠 디자이너	3D모델링 및 그래픽 관련 프로그램 능력을 함양하고, 다양한 HMD 첨단기기를 활용하여 가상환경 구축 및 VR 콘텐츠 기획과 제작 능력을 갖춘 디자이너로 양성
AR 콘텐츠 디자이너	2D그래픽과 UI/UX디자인을 학습하여 문화, 교육, 엔터테인먼트 등 다양한 분야의 AR 콘텐츠 개발과 기획에 대한 능력을 갖춘 디자이너로 양성
실감형미디어 디자이너	모션그래픽, 3D입체영상, 인터랙티브미디어 기술, VFX 등을 교육함으로써 혼합현실(MR) 및 실감형미디어 제작 능력을 갖춘 디자이너로 양성
AR·VR 프로그래머	AR·VR 환경을 구현하기 위한 코딩 및 게임엔진을 교육함으로써 AR·VR 제작과 시스템 구축을 위한 기초 능력을 갖춘 디자이너로 양성

특성화 분야

- 실감형 미디어 디자인 분야의 기업가 정신과 첨단 기술개발 능력을 갖춘 산업형 인재 양성
- 디자인 중심의 교육과정과 학제 간 연구 및 소통을 통한 융합적 사고 능력 역량을 활용한 수요자 중심의 인재 양성
- 기술적 전문성과 공학적 사고를 겸비한 차세대 융합형 디자이너 인재 양성

취업/진로

- 전문가 특강과 워크숍을 통한 진로 탐색 및 준비
- 메타버스 분야 전반
- 마케팅 및 광고 분야 실감형미디어 콘텐츠 기획 및 제작
- 다양한 플랫폼(PC, 모바일, XR) 게임 디자인 및 개발 분야
- 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 활동

기타

동아리

- 오픈월드(Open World) - AR·VR 환경을 구축하는 다양한 게임 엔진 및 3D 모델링 툴을 학습하고 직접 제작하는 활동 진행
- COI - 취업을 위한 네트워킹과 프로젝트 작업을 통한 진로 준비와 디자인 창작 및 연구 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
- 2024 천안 문화도시 주관 천안 문화도시 미디어아트 공모전 : 대상, 최우수상, 우수상
- 2024 정보통신산업진흥원 한국메타버스산업협회 한국전파진흥협회 주관 메타버스 개발자 경진대회 : 우수상
- 2025 HCI학회 creative award 부문 : 포스터발표 선정
- 2025 충남콘텐츠진흥원 주관 뉴콘텐츠 인턴십 프로그램

- 2025 한국디자인학회 봄 국제학술대회 · 대학생 디자인 학술발표대회 : 논문 발표, 포스터 발표 다수
- 2025 코리아디자인멤버십 플러스 AR·VR미디어디자인전공 22학번 송시연 최종선정
- 2025년 한국미디어아트산업협회 종합학술대회 및 대학생 논문 발표회 : 논문 발표, <우수논문상> 다수 수상
- 2025 가상융합서비스 개발자 경진대회 개발자 부문(성인부) : 과학기술정보통신부 장관상 수상
- 2025 오버데어 (썸)크래프톤 주최 커뮤니티 공모전 : 2등 수상
- 2026 HCI KOREA creative award 부문 : 뉴챌린지상 수상
- 2026 HUSS 사회구조사업단 시흥보 영상 공모전 : 우수상 수상
- 2026 충남콘텐츠진흥원 주관 jtbc 인턴십 프로그램

선배 한마디



INTERVIEW | 22학번 임○은

증강현실과 가상현실뿐만 아니라 다양한 기술과 융합된 디자인에 대해 배울 기회, 협업 프로젝트에 참여할 기회가 많아 유익합니다. 또한, 제작 외에도 기획부터 프로젝트 완성까지의 과정을 경험하고 싶다면 아주 도움이 많이 되는 전공입니다!

INTERVIEW | 22학번 정○빈

첨단학과인 만큼 입학하고 수업들이 조금 어려워서 걱정이 많았는데, 점점 이해되고 적응한 거 같아요! 오쿨러스 퀘스트와 같은 첨단 기기를 활용하여 직접 콘텐츠로 제작할 수 있어서, 평소에 새로운 걸 만드는 걸 좋아했다면 AR·VR미디어디자인 학과를 추천합니다!

INTERVIEW | 23학번 이○서

AR과 VR의 가장 큰 매력은 단순히 콘텐츠를 보는 것을 넘어 사용자가 직접 참여하고 반응하는 인터랙티브한 경험을 만들 수 있다는 점인 것 같아요. 가상세계를 직접 만들어보고 경험해 보고 싶은 분들께 추천해 드립니다!

INTERVIEW | 24학번 강○완

머릿속에 그려왔던 콘텐츠와 디자인을 다방면으로, 그리고 입체적으로 구상하는 기획 능력을 배우고, 이를 실현 가능한 기술까지 익힐 수 있습니다! 콘텐츠 완성 과정의 각 단계에서도 여러 분야의 융합기술을 배우는 재밌는 학과입니다!

