



예술학부

시미디어콘텐츠전공

AI Media Content Major

상명대학교 시미디어콘텐츠전공은 2025년 디지털콘텐츠전공을 확대·개편하여 출범한 교육부 공식 지정 디지털콘텐츠 분야 첨단학과로, 생성형 AI와 디지털 미디어 기술을 기반으로 영상콘텐츠, 게임콘텐츠, 시융합실감콘텐츠 등 미래형 융합콘텐츠를 기획·제작하는 창의융합 인재를 양성한다. 학생들은 스토리텔링 기반의 전통적 콘텐츠와 이를 확장한 모션코믹스, 컷툰, AI 기반 시네마틱 영상, VFX, XR 콘텐츠, 가상융합 콘텐츠, 인터랙티브 미디어아트와 몰입형 전시, 게임 및 실감형 콘텐츠 등을 제작하며, 미래 콘텐츠 산업이 요구하는 창의적 실무 역량과 AI 활용 역량을 갖추게 된다.



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

전화_ 041 550 5476

교육목표

시미디어콘텐츠전공은 디지털콘텐츠 산업에서 요구되는 기획·제작·구현 역량을 통합적으로 갖춘 실무 기반의 창의융합형 멀티플레이 전문인력 양성을 교육목표로 한다. 이를 위해 인문·문화예술 기반의 기획력과 마케팅 역량, 예술 기반의 창의력과 디지털 아트워크 제작 능력, 예술공학 기반의 디지털 구현 기술력을 균형 있게 함양할 수 있도록 실무 중심의 심도 있는 교육과정을 운영한다.

교육내용

학년	학기	전공 교과목
1	1	드로잉과해부학, 2D컴퓨터그래픽스(SW), 디지털영상촬영영상편집, 스토리보드워크숍
	2	3D컴퓨터그래픽 I (SW), 모션그래픽(SW), AI와예술, AID디자인방법론, 게임디자인
2	1	AI와비주얼스토리텔링, AI게임컨셉아트(PBL), 뮤직비디오, 디지털콘텐츠기획(PBL), 3D컴퓨터그래픽 II (SW)
	2	AI캐릭터콘텐츠디자인(PBL), AI인터랙션디자인(PBL), 영상콘텐츠(PBL), GUI디자인(PBL), 3D컴퓨터그래픽III (SW)
3	1	시융합콘텐츠디자인(캡스톤디자인), 게임콘텐츠(캡스톤디자인), 1인미디어기획및제작(캡스톤디자인), 3D애니메이션
	2	시융합실감콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), XR게임프로젝트(캡스톤디자인), 광고콘텐츠(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인1
4	1	시미디어콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인2
	2	시미디어콘텐츠포트폴리오(캡스톤디자인), 3D그래픽실무

• 미디어아트 마이크로디그리 전공 교과목

- 미디어아트프로젝트(캡스톤디자인), 문화서비스기획(캡스톤디자인), 시융합실감콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인)

• 게임프로덕션 마이크로디그리 전공 교과목

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

CDR

(Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
영상콘텐츠	AI 기반 영상 제작 기술과 시각적 스토리텔링을 중심으로 다양한 영상 콘텐츠를 기획·연출·제작할 수 있는 AI 영상 크리에이터 및 영상 제작 전문가 양성
게임콘텐츠	기획·디자인·프로그래밍·스토리텔링을 융합하고, AI 기반 콘텐츠 생성 기술을 활용하여 창의적이고 몰입감 높은 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 실무형 게임콘텐츠 개발 인재 양성
AI융합실감콘텐츠	AI·XR·센서 융합 기술로 인간의 감각·공간·경험을 확장하는 미디어아트, 인터랙티브 설치, 전시·공공콘텐츠를 창작·구현할 수 있는 융합형 미디어아트 및 실감콘텐츠 전문가 양성

특성화 분야

산학프로젝트 프로그램

- 정부 지원 산학프로젝트(학부생 장학금 지원)
- 디지털콘텐츠 분야 가족기업 연계 현장실습, 현장학기제 운영
- 디지털트윈 기반 XR시뮬레이션 산학프로젝트 운영
- 고용노동부 미래내일 일경험 사업 연계 실무교육 아카데미 운영
- 실감콘텐츠 및 AI 융합콘텐츠 산학프로젝트 운영

지역연계 프로그램

- 독립기념관 : 백범 김구 탄생 150주년 AI미디어콘텐츠 및 인터랙티브미디어아트 개발, 독립운동콘텐츠 개발, 전시·홍보콘텐츠 및 미디어아트 프로젝트 운영
- 청주공예비엔날레 : 미디어아트 개발 및 전시 프로젝트 운영
- 천안문화재단 : 문화공간조성 프로젝트, 지역축제 체험 콘텐츠 프로젝트 운영
- 충남정보문화산업진흥원 : 실무형 인재 양성 교육 커리큘럼 구축 및 운영
- 천안명동문화거리사업단 : 지역재생 프로젝트 및 전시 프로젝트 운영

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 운영

자기주도 학습 및 학기 설계

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

취업/진로

영상콘텐츠

- 취업 분야/직업군 : 방송사 및 OTT 콘텐츠 제작사, 뉴미디어 콘텐츠 기업 및 MCN, 광고·브랜드 콘텐츠 제작사, AI 콘텐츠 제작 스튜디오 및 미디어테크 기업, 게임·엔터테인먼트 영상 제작 부문, 생성형 AI 기반 영상·이미지 제작 스튜디오, 1인 미디어 및 디지털 크리에이터 창업 분야
- 세부 진출 분야 : 영상콘텐츠 기획자 / 영상 PD, AI 영상 크리에이터 / AI 영상 디자이너, 모션그래픽 디자이너 / VFX 아티스트, 광고·브랜드 콘텐츠 제작자, 영상 후반편집 전문가, Editing / Compositing 전문가, 시각디자인 기반 콘텐츠 프로듀서, 뮤직비디오 감독, CF 감독, 2D·3D 애니메이터, 스토리보드 작가, 일러스트레이터, 모션코믹스·컷툰 기반 콘텐츠 창작자, 시각서사 콘텐츠 창작자, 1인 미디어 크리에이터 / 프리랜서 영상작가

게임콘텐츠

- 취업 분야/직업군 : 게임개발사 및 퍼블리싱 기업, XR·메타버스 콘텐츠 기업, 게임 그래픽 제작사, 인터랙티브 콘텐츠 및 시뮬레이션 제작 기업, AI 기반 게임콘텐츠 개발 스튜디오, 인디게임 및 게임콘텐츠 스타트업
- 세부 진출 분야 : 게임기획자, 게임 PM, 게임그래픽 디자이너, 2D·3D 게임그래픽 디자이너, 게임 UI/UX 디자이너, 게임엔진 프로그래머, 게임콘셉트아티스트, 게임 캐릭터 디자이너, 게임 배경 디자이너, 게임 이펙트 디자이너, AI NPC 디자이너, AI 스토리텔링 디자이너, AI 게임콘텐츠 디자이너, AI 캐릭터 콘텐츠 디자이너, 게임 시나리오·세계관 기획자, 인터랙티브 콘텐츠 개발자, 테크니컬 아티스트, 인디게임 개발자 / 게임 스타트업 창업자

AI융합실감콘텐츠

- 취업 분야/직업군 : 실감콘텐츠 기업, 문화기술연구소, 공공미디어센터, 전시기획·디자인 스튜디오, 문화기술(CT) 및 미디어아트 기업, 연구소 및 공공기관, 문화·전시·미디어센터, AI·XR 융합콘텐츠 제작사, 인터랙티브 전시 및 몰입형 콘텐츠 스튜디오, 미디어아트 작가 및 프리랜서 창작 분야, 실감콘텐츠·전시 콘텐츠 스타트업
- 세부 진출 분야 : AI 기반 UI/UX 디자이너, XR 경험 디자이너, 실감콘텐츠 기획자, 인터랙티브 미디어 디자이너, 공공서비스 디자이너, 미디어아트 창작자, 미디어아티스트, 전시콘텐츠 디자이너, 몰입형 전시 콘텐츠 기획자, 인터랙티브 설치 작가, AI 인터랙션 디자이너, 생성형 AI 기반 미디어아트 작가, 크리에이티브 테크놀로지스트, 미디어 테크놀로지 디자이너, 공공미디어 콘텐츠 기획자, AI 융합콘텐츠 디렉터, 전시·체험 콘텐츠 제작자, 실감콘텐츠 스타트업 창업자

공통 진출 분야

- 취업 분야/직업군 : AI 콘텐츠 제작 스튜디오, 디지털콘텐츠 기획·제작사, 콘텐츠 플랫폼 기업, 문화콘텐츠 기획사, 광고·홍보·브랜드 콘텐츠 기업, IP 기획 및 콘텐츠 마케팅 기업, 1인 창작자 및 프리랜서 창작 분야, AI 콘텐츠·미디어아트·게임·실감콘텐츠 스타트업, 스토리 기반 콘텐츠 창작 분야
- 세부 진출 분야 : AI 콘텐츠 디렉터, 생성형 AI 콘텐츠 크리에이터, 프롬프트 디자이너 / 프롬프트 엔지니어, 디지털콘텐츠 PM, 콘텐츠 기획자, IP 기획자, 콘텐츠 마케터, 플랫폼 콘텐츠 기획자, 문화콘텐츠 프로젝트 매니저, 일러스트레이터, 스토리 기반 콘텐츠 창작자, 만화·그림책 기반 디지털콘텐츠 창작자, AI 기반 캐릭터 콘텐츠 창작자, 디지털 아트웍 작가, 프리랜서 디지털콘텐츠 작가, 1인 콘텐츠 크리에이터, AI 콘텐츠 스튜디오 창업, 인디게임·실감콘텐츠 스타트업 창업, 전시·미디어아트 기반 창작 스튜디오 창업

필요 및 관련 자격

- 진로 역량 : 개인 포트폴리오, 프로젝트 결과물 및 전시·공모전 실적
- 관련 공식자격 : 멀티미디어콘텐츠제작전문가(한국산업인력공단), 컴퓨터그래픽기능사(한국산업인력공단), 게임기획전문가(한국콘텐츠진흥원), 게임그래픽전문가(한국콘텐츠진흥원), 게임프로그래밍전문가(한국콘텐츠진흥원) 그 외 민간 자격

기타

수상실적

- 2026 충남글로벌게임센터 인디게임파크 인큐베이팅 사업 인디게임 분야 선정 및 창업
- 2025 충남콘텐츠진흥원 <AI & Creative> 콘텐츠진흥원상(최우수상), 우수상 3팀, 한국기초조형학회 최우수논문상, 서울로미디어캔버스 단편영화 애니메이션부분 수상, 교육노동부 미래내일일일경험 우수상 수상, 고아복 80주년 독립운동 영상공모전 국회의원상(우수상), 상명대학교 캡스톤디자인 경진대회 대상, 최우수상, 장려상(2팀) 수상
- 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>, <삐뚤삐뚤 : 그림책 연구회>, <3D그래픽 : 3D 제작모임>, <GUI STUDIO : 게임 GUI 연구회>
- <디친놈들 : YOUTUBE 콘텐츠 제작모임>, <GCL : 인디게임제작모임>, <XR메타버스 : XR분야 연구회>
- 학과 유튜브 채널 : https://www.youtube.com/@SMU_Digital_Contents
- 디친놈 유튜브 채널 : <https://www.youtube.com/@moomooguenbon>

선배 한마디



INTERVIEW | 11학번 허○문(게임테일즈, 3D배경)

“디지털콘텐츠 전문아에 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)

시미디어콘텐츠전공은 다양한 콘텐츠 분야를 폭넓게 탐색하며 자신에게 맞는 진로를 찾아갈 수 있는 전공입니다. 재학 중 영상, 게임, 그래픽, 기획 등 여러 분야를 경험한 것이 현재 넥슨에서 PM으로 일하는 데 큰 밑거름이 되었습니다.

