

시미디어콘텐츠전공

Department of AI Media Contents



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

전화_ 041 550 5476

1. 학부(과)/전공 소개

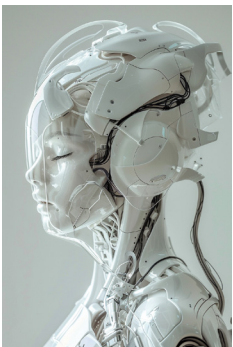
시미디어콘텐츠전공은 시를 활용하여 인간의 창의력과 지식, 예술과 산업, 기술을 융합하는 새로운 학문 분야로, 디지털콘텐츠전공이 혁신적인 시대변화에 발맞추어 2025년부터 첨단학과로 확대·개편되는 전공이다. 방송영상, 미디어아트, VFX, 게임, 웹&모바일, 실감 콘텐츠(VR·AR·MR)에 이르기까지 다양한 영역의 디지털콘텐츠 개발에 필요한 전문적인 지식과 체계적인 실습으로 AI·디지털시대의 주역이 될 전문가들을 키워낸다.

2. 교육목표

시를 활용한 디지털콘텐츠 제작과 관련한 지식정보 기반의 스토리텔링 및 기획력을 갖추는 것은 물론, 시와 예술적 감성을 바탕으로 하는 창의력 함양과 이를 시각적으로 구현하기 위한 비즈니스 기반의 뛰어난 ART-Tech 능력을 갖춘 창의 융합인재 양성을 목표로 한다. 즉, AI 융합 미디어 기반의 다양한 디지털콘텐츠를 기획·제작·구현하는 멀티플레이형 전문가를 양성하고자 한다.

3. 교육과정

학년	학기	전공 교과목
1	1	드로잉과해부학, 디지털영상촬영과편집, 2D컴퓨터그래픽스(SW), 시와스토리보드
	2	시와예술, 모션그래픽(SW), 3D컴퓨터그래픽스 I (SW), 시와디자인방법론, 시와게임디자인
2	1	시와스토리텔링, 뮤직비디오, 2D컨셉아트(PBL), 3D컴퓨터그래픽스 II (SW), 디지털콘텐츠기획(PBL)
	2	시캐릭터디자인(PBL), 시와영상콘텐츠(PBL), 3D컴퓨터그래픽스 III (SW), GUI디자인(PBL), 웹&모바일콘텐츠(PBL)
3	1	에듀테인먼트콘텐츠(캡스톤디자인), 3D애니메이션(PBL), 1인미디어기획및제작(캡스톤디자인)
	2	광고콘텐츠(캡스톤디자인), 실감미디어디자인(캡스톤디자인), 문화콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인1
4	1	디지털콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인), 영상이펙트디자인2
	2	디지털콘텐츠포트폴리오(캡스톤디자인), 시적용게임그래픽실무, 문화서비스디자인(캡스톤디자인)



4. CDR (Career Development Roadmap)

CDR명	교육내용
K-콘텐츠기획 & 마케팅	게임, 광고, 영상, 에듀테인먼트, AR·VR, 웹&앱, 미디어아트, 지역문화 예술, K-culture 등의 디지털콘텐츠 제작을 위한 기획과 프로젝트 관리 및 마케팅 능력, 인공지능을 활용한 프롬프트 엔지니어링 능력을 갖춘 기획 전문인력
2D/3D 컴퓨터그래픽스	게임, 영화, 영상, AR·VR, 웹&앱, 미디어아트, VFX 등의 디지털콘텐츠 제작을 위한 예술적 소양과 높은 기술적 표현능력, 인공지능을 활용한 컴퓨터그래픽 제작 기술력을 갖춘 제작 전문인력
영상&모션그래픽	영화, 드라마, 광고&홍보 영상, 방송&유튜브콘텐츠, 2D·3D 모션그래픽 등 비디오 기반의 영상콘텐츠 촬영 및 편집 능력과 인공지능을 활용한 영상콘텐츠 제작 능력을 갖춘 제작 전문인력
실감미디어 디자인	AI와 융합된 XR, 메타버스, 인터랙티브아트, 몰입형 콘텐츠와 같은 상호작용 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 ART-Technology 지식 기반 전문인력
시용합 프로그래밍	디지털콘텐츠 구현에 필요한 기능과 시스템 구축을 위한 코딩기법을 습득하고 시용합 콘텐츠 구현에 대한 문제 해결 기반 구현능력을 갖춘 전문인력

5. 특성화 분야

- 직무별 실무중심 교육 : 산업체 대표들의 교과목 강의 및 릴레이 특강(년 10회 이상), 현장학기제 현장실습 진행
- 자기주도적 학습 및 학기설계 : 학생별 진로 방향에 맞는 학습설계 및 학기설계 지도
- 학년별 체계적인 학생관리(코칭+컨설팅) : 상담일지 작성으로 맞춤형 학습지도 및 진로상담
- 산학프로젝트로 실무경험 증대 : 취업 연계 산학프로젝트, 장비 및 소프트웨어 무상 지원
 - 2003~2024 예비예술인 지원사업_글로벌프로젝트(문체부)
 - 2022~2024 메타버스 콘텐츠 프로젝트(2D/3D게임그래픽)
 - 2022~2023 실감콘텐츠 FGI 및 UX 개선(AR/VR콘텐츠)

6. 취업 · 진로

- 창업 : (주)Frozen Spear, 꿀잼 스튜디오
- 게임 : (주)NHN, (주)넥슨, (주)엔씨소프트, (주)위메이드, (주)마코빌, (주)KOG, (주)엑스엘게임즈, (주)로드컴플릿, (주)포켓, (주)HopelD
- 영상&애니메이션 : (주)SAMG엔터테인먼트, (주)더핑크퐁컴퍼니, (주)이스트소프트, 중앙일보
- 웹툰 : (주)네이버, (주)카카오페이지, (주)코핀커뮤니케이션
- AR/VR : (주)코드리치
- VFX : (주)레드잭

7. 기타

수상실적

- 2023 한국콘텐츠학회(우수논문상), 교육부(대학혁신지원사업 참여학생 사례영상 경진대회 우수상), 상명대학교 캡스톤디자인 경진대회(대상), 충청권 게임 인디유 공모전(최우수상), G-Novation 콘텐츠 아이디어 공모전(최우수상)
- 2022 한국디지털정책학회(캡스톤디자인 대학생 경진대회 최우수상, 우수상, 장려상), 이편플래이 인디게임 공모전(금상)
- 2021 상명대학교 캡스톤경진대회(우수상)
- 2019 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠제작지원(팀당 500만원) 4팀 선정, 상명대학교 캡스톤경진대회 <최우수상>

비교과 활동프로그램

- <ADD: AI 연구회>, <핀촉: 2D게임원화 제작모임>, <뽀뽀뽀: 그림책 연구회>, <3D게임그래픽>, <디친놈들:youtube 콘텐츠 제작모임>, <Game Contents LAB: 인디게임제작>, <공모전 동아리>, <VFX>, <XR메타버스 연구회>