

인문대학 AI융합콘텐츠전공 전공가이드



서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

인문대학

AI융합콘텐츠전공

개요

기술적 진보와 함께 사회·문화적 환경이 급격히 변화하는 시대 속에서 인간적 가치를 중심으로 하는 다양한 디지털 콘텐츠와 서비스에 대한 수요가 크게 늘어나고 있다. 본 전공은 다양한 문화콘텐츠 산업 영역에 첨단 디지털 기술과 인문학적 창의력, 감수성, 스토리텔링을 접목한 융합콘텐츠 기획·제작 전문 인재를 육성하는 데 주안점을 두고 있다. 특히 디지털 문화콘텐츠, AI 관련 산업과 바로 연결될 수 있는 인문학 응용 분야를 개척하며, 실무에서 요구되는 역량을 함께 길러낼 수 있는 교육에 중요한 방향성을 두고 있다. 이를 위해 빠르게 변화하는 산업의 요구사항을 교육에 적극 접목하고, 문제해결 기반의 산학 프로젝트 수업을 확대한다. 이러한 경험을 통해 학생들은 다양한 산업 분야와 역할을 이해하고, 새로운 기술과 융합에 수용적인 태도 및 협업 역량을 갖추게 된다. 본 전공에서 다루는 산업 분야로는 뉴미디어 콘텐츠와 서비스, 뉴미디어 아트와 전시, 게임, K-웹 콘텐츠, K-엔터테인먼트 등이 있으며, 플랫폼·기술 영역으로는 웹, 모바일, 실감미디어, 인터랙티브 뉴미디어 등을 다룬다. 졸업 후에는 서비스 기획자, 콘텐츠 기획자, 작가, 프로젝트 매니저 등 다양한 디지털 융합콘텐츠 분야로 진출이 가능하다.

주요 과목 소개

1학년

디지털디자인기초

그래픽디자인의 기본 원리와 시각 표현 능력을 학습하는 기초 교과목

2학년

인공지능콘텐츠와스토리텔링

스토리텔링과 생성형 AI를 기반으로 콘텐츠를 기획하고 제작하는 실습 교과목

3학년

XR문화콘텐츠기획과제작

XR 기반 문화콘텐츠를 기획하고 프로젝트 형태로 제작하는 교과목

3학년

AI영상애니메이션디자인

AI 기반 영상 및 애니메이션을 기획하고 제작하는 실습 교과목

강점 소개

- 콘텐츠 분야를 선도하는 생성형 AI 활용과 융합 역량을 높일 수 있는 교육 커리큘럼 제공
- 산학협력 기반의 산업체 문제 해결을 통해 실무 감각을 높일 수 있는 다양한 교과목과 엔터테인먼트와 유관 산업 관련 콘텐츠 교육 제공
- 기획, 디자인, 개발 모든 과정을 경험하는 교육과정으로 실제 콘텐츠 프로젝트 제작 경험을 높임으로써 프로젝트 수행 경쟁력을 높이는 교육 제공

소학회

- **메이플(MAPLE), 딥러닝타임(Deep Learning Time), FORMIX:** 영상 및 캐릭터 공모전 참가와 디지털 콘텐츠 디자인 작업을 중심으로 활동하는 소학회입니다.

교수별 추천 전공수업

교수명	과목명	추천 사유
고혜영	창의적캐릭터디자인 (1학년)	캐릭터 IP를 개발하고, 이를 다양한 디지털 콘텐츠 영역에 활용할 수 있는 역량을 기를
	비주얼스토리텔링 (2학년)	영상 연출 기반의 시각적 소통 방식을 익히고, 이를 AI/ XR 등 다양한 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 역량을 기를
박인영	가상인간콘텐츠 (1학년)	버추얼 아이돌 뮤직비디오 제작을 통해 가상 인간 콘텐츠 프로덕션 역량을 기를 수 있음
	인공지능콘텐츠와스토리텔링 (2학년)	창작한 스토리를 기반으로 2D 게임을 제작하는 과정을 통해 스토리텔링과 게임 제작의 융합을 경험할 수 있음

관련 마이크로전공

전공	교육목표	과목명	개설학과
인터랙티브전시/ 체험콘텐츠	• 사용자 경험 이해 기반 전시/ 체험 콘텐츠 기획역량을 함양한다. • 인터랙티브 전시/ 체험 콘텐츠의 설계, 디자인 역량을 함양한다. • 인터랙티브 콘텐츠 구현 기술 활용 역량을 함양한다.	3D공간구현	• AI융합콘텐츠전공
		3D그래픽제작기초	• AI융합콘텐츠전공
		인터랙션테크놀로지	• AI융합콘텐츠전공
		미디어아트기획과제작	• AI융합콘텐츠전공
		실감미디어스튜디오	• AI융합콘텐츠전공

관련직업

- 게임/ XR 콘텐츠/ 인터랙티브 미디어/ 소셜미디어 콘텐츠/ 엔터테인먼트 콘텐츠/ 문화콘텐츠 서비스/ 메타버스 콘텐츠 기획자
- 크리에이티브 콘텐츠 디렉터
- 콘텐츠 PM(프로젝트 매니저), 프로듀서 등

취업가능처

- 게임/ 실감콘텐츠/ 메타버스 콘텐츠 제작사
- 콘텐츠 플랫폼사(카카오, 네이버 등)
- 엔터테인먼트/ 전시/ 체험 전문가
- 스튜디오/ 프로덕션 외

수행직무

- 디지털콘텐츠 관련 기업에서 콘텐츠 스토리텔링, 기획 등의 업무
- 디지털콘텐츠 관련 기업에서 사용자 경험 설계, 서비스 기획, 프로젝트 관리, 사업 기획 등의 업무

필요한역량

- **스토리텔링 역량:** 콘텐츠 스토리텔링, 기획서 작성, 발표 등 다양한 상황에서 설득력 있게 전달하는 역량이 요구된다. 아울러 새로운 아이디어를 도출하고 융합을 시도하는 창의력과, 기획 의도를 논리적으로 설명할 수 있는 논리력도 함께 필요하다.
- **첨단기술 이해역량:** 디지털콘텐츠 기획자는 첨단기술과 플랫폼을 깊이 이해하고, 이를 활용해 콘텐츠화하는 방법에 능숙해야 한다. 특히 기술·환경·사용자·산업의 변화를 빠르게 파악하고 콘텐츠 기획에 접목할 수 있는 트렌드 분석력이 중요하다.
- **협업 역량:** 업무 대부분이 팀 단위로 이루어지는 만큼 팀워크 역량이 필수적이다. 특히 제작 전 과정을 원활히 이끌기 위한 커뮤니케이션 역량과 팀 관리 역량이 요구된다.

구비조건

- **평점 평균 관리:** 3.5 이상
- **자격증 취득:** 자격증 보다는 프로젝트 참여 경험과 이를 뒷받침할 수 있는 포트폴리오가 우선함. 그 외에 서비스·경험디자인기사, Unity Certified Developer, Unreal Certified Developer 자격증이 있음. 유니와 언리얼의 경우, 게임 개발쪽 역량을 증빙하는 것으로 개발분야 이해가 많이 요구되는 분야에 일을 할 때 강점이 될 수 있는 분야임.
- **외국어 능력:** 영어 TOEIC 700점 이상
- **교외 활동 경험:** 관련 기업 인턴십, 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공모전 참여:** 교내외 캡스톤경진대회 참여, 콘텐츠 기획/ 제작 관련 공모전 참여
- **기타:** 국가/ 기업 프로젝트 참여 연구원 활동, 프로젝트 PM 활동 등

유관전공

- **디지털미디어학과:** 서비스 기획, 융합콘텐츠제작에 대한 이해 증진
- **산업디자인학과:** UX 디자인에 대한 이해 증진
- **언론영상학부 > 비즈니스커뮤니케이션전공:** 마케팅, 홍보/ PR 등에 대한 이해 증진
- **언론영상학부 > 디지털영상전공:** 영상콘텐츠 기획에 대한 이해 증진

기타조언

- 기획자라고 하더라도 그래픽디자인, 개발 쪽 분야에 대한 이해가 바탕이 되어야 원활하게 기술이 융합된 디지털콘텐츠 분야에서 기획자로서 역할을 잘 할 수 있음. 다양한 영역의 학습으로 확장하여 이해하는 범위를 넓히고 프로젝트 참여 등의 활동을 통해 경험을 다양하게 쌓기를 바람

관련직업

- 2D/ 3D 그래픽디자이너
- 소셜미디어 콘텐츠/ 엔터테인먼트 콘텐츠/ 생성 AI 콘텐츠 디자이너
- 캐릭터/ 버튜버 크리에이터
- XR 콘텐츠/ 인터랙티브 미디어아트/ 크리에이티브 1인 콘텐츠/ 메타버스콘텐츠 제작자(디자인+개발)

취업가능처

- 게임/ 실감콘텐츠 콘텐츠 제작사
- 콘텐츠 플랫폼사(카카오, 네이버 등)
- 엔터테인먼트/ 전시/ 체험 전문가
- 스튜디오/ 프로덕션 외

수행직무

- 그래픽디자인 분야는 시각적으로 요소들을 만들어내는 업무를 함.
- 제작 분야는 그래픽디자인과 개발의 영역을 아울러서 융합적으로 결과물을 만들어내는 업무를 함

필요한역량

- **창의력:** 다양한 융합을 시도하여 사용자에게 매력적인 콘텐츠로 구현할 수 있는 창의력이 요구된다.
- **조형감각:** 사용자들의 선택을 받는 콘텐츠를 제작하기 위해서 시각적 측면에서 매력적인 콘텐츠로 디자인 및 제작할 수 있는 역량이 요구된다.
- **첨단기술 활용역량:** 첨단기술과 플랫폼에 대한 높은 이해를 바탕으로 생성형 AI, 게임 엔진, 2D/ 3D 그래픽디자인 툴, 영상구현 툴, 미디어아트 구현 툴 등 콘텐츠 제작을 위해 필요한 다양한 툴들을 활용하고 융합할 수 있는 역량이 요구된다.
- **트렌드 선도력:** 기술의 변화, 환경의 변화, 사용자의 변화, 산업의 변화에 따른 트렌드를 빠르게 이해하여 매력적인 콘텐츠를 디자인 및 제작해 낼 수 있는 역량이 요구된다.
- **팀워크 역량:** 소규모, 대규모 팀 단위의 업무가 대부분으로, 다양한 분야의 사람들과 팀워크 할 수 있는 역량이 요구된다.

구비조건

- **평점 평균 관리:** 3.5 이상
- **자격증 취득:** 자격증 보다는 개인이 참여했던 프로젝트 소개 링크 및 포트폴리오가 가장 중요함. 자신이 할 수 있는 역량을 강조하고 싶다면 다음의 자격증을 취득할 수 있음. GTQ(그래픽기술자격), 서비스·경험디자인기사, Unity Certified Developer, Unreal Certified Developer
- **외국어 능력:** 영어 TOEIC 700점 이상
- **교외 활동 경험:** 관련 기업 인턴십, 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공모전 참여:** 교내외 캡스톤경진대회 참여, 콘텐츠 디자인/ 제작 관련 공모전 참여
- **기타:** 국가/ 기업 프로젝트 참여 연구원 활동

유관전공

- **디지털미디어학과:** 개발 분야에 대한 이해를 증진
- **첨단미디어디자인전공:** 그래픽디자인 분야에 대한 이해 증진, 조형적인 감각을 증진
- **언론영상학부 > 디지털영상전공:** 영상콘텐츠 제작에 대한 이해 증진

기타조언

- 새로운 기술을 빠르게 수용하여 콘텐츠 제작의 효율을 높일 수 있도록 할 때 경쟁력을 높일 수 있음
- 그래픽디자인, 제작자 등으로 참여 가능한 프로젝트나 활동을 다양하게 참여해봄으로써 다양한 경험을 해보는 것을 추천함

관련직업

- 융합콘텐츠 제작자(디자이너+제작)
- 콘텐츠 크리에이터
- 연구원, 강사, 교수 등

취업가능처

- 콘텐츠 제작사
- 콘텐츠 플랫폼사(카카오, 네이버 등)
- 공공기관, 연구소, 대학 등

수행직무

- 진학을 통해 실무 또는 연구 분야에서 분석, 기획, 전략 수립, 연구 등의 주요 업무 수행
- 진학을 통해 관련 교육기관에서 전문강의, 사업 기획 등의 업무 수행

필요한역량

- **트렌드 분석력:** 기술의 변화, 환경의 변화, 사용자의 변화, 산업의 변화에 따른 트렌드를 빠르게 접목하여 가치있는 콘텐츠 기획을 할 수 있기 위한 트렌드 정보력, 이해력 그리고 분석력이 요구된다.
- **집중력:** 학습과 연구에 흥미를 가지고 집중해서 성과를 낼 수 있는 집중력이 요구된다.
- **논리력:** 논리적 사고력을 통해 문제를 이해하고 해결하며 연구 논문 등을 작성할 수 있는 능력이 요구된다.

구비조건

- **평점 평균 관리:** 3.5 – 4.0
- **자격증 취득:** 자격증은 따로 필요 없음
- **외국어 능력:** 국내 진학 희망시 학교별 TOFLE, New TEPS 등(학교 요강에 맞추어 준비)
해외 진학 희망시 TOEFL iBT 79-103점(학교 요강에 맞추어 준비)
- **교외 활동 경험:** 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공모전 참여:** 교내외 캠프톤경진대회 참여, 콘텐츠 디자인/ 제작 관련 공모전 참여
- **기타:** 국가/ 기업 프로젝트 참여 연구원 활동, 학술발표대회 및 논문지 논문 작성 참여 경험, 관심 분야 소학회 활동

유관전공

- **첨단미디어디자인전공:** 그래픽디자인 분야에 대한 전문성과 이해를 증진
- **디지털미디어학과:** 기술과 디자인을 융합한 콘텐츠 제작에 대한 이해 증진
- **언론영상학부 > 디지털영상전공:** 영상콘텐츠 기획과 제작 이해 증진
- **언론영상학부 > 비즈니스커뮤니케이션전공:** 마케팅, 홍보/ PR 등 사람들의 심리에 콘텐츠 호소할 수 있는 방법에 대한 이해 증진
- **산업디자인학과:** UX디자인에 대한 체계적인 이해 증진

기타조언

- 진학을 하게 되면 연구자의 길만 가는 것이 아니라 실무자로서 역량을 업그레이드하여 주도적인 실무 역할을 수행하는 전문가가 될 수 있음

※ 교육과정 이수 체계도 (Course road map)

	1학년	2학년	3학년	4학년	진출분야
디지털콘텐츠 기획자	• 미디어, 콘텐츠, 기술융합의 이해 • AI와 창의적 콘텐츠 • 디지털 디자인 기초 • 글로벌 언어와 문화 • 문화 콘텐츠 기획 • 창의적 캐릭터 디자인	• 비주얼 스토리텔링 • 인공지능 콘텐츠와 스토리텔링 • 게임 콘텐츠 기획 • 영상 콘텐츠 디자인 • 기능성 게임 디자인	• 사운드비주얼라이제이션과 공연예술 • 미디어아트 기획과 제작 • XR문화 콘텐츠 기획과 제작 • 인공지능과 데이터 기반 서비스 기획 • 실감 미디어 스튜디오 • AI 콘텐츠 크리에이션 스튜디오 • 인간과 인공지능 상호작용	• 제안서 작성의 실제 • 창의적 캡스톤 프로젝트 1 • 창의적 캡스톤 프로젝트 2 • AI-XR 융합 비즈니스 전략 • 한류 콘텐츠 기획과 비즈니스 전략	• 디지털 콘텐츠 전문기업의 기획자, PM 등
디지털콘텐츠 제작자	• 미디어, 콘텐츠, 기술융합의 이해 • AI와 창의적 콘텐츠 • 디지털 디자인 기초 • 글로벌 언어와 문화 • 문화 콘텐츠 기획 • 가상 인간 콘텐츠 • 창의적 캐릭터 디자인 • 3D 공간 구현	• 비주얼 스토리텔링 • 인공지능 콘텐츠와 스토리텔링 • 게임 콘텐츠 기획 • 3D 그래픽 제작 기초 • 3D 그래픽 제작 심화 • 영상 콘텐츠 디자인 • 웹툰 창작 • 기능성 게임 디자인 • 인터랙티브 콘텐츠 기초	• 사운드비주얼라이제이션과 공연예술 • 인터랙션 테크놀로지 • 미디어아트 기획과 제작 • XR문화 콘텐츠 기획과 제작 • AI 영상 애니메이션 디자인 • 실감 미디어 스튜디오 • AI 콘텐츠 크리에이션 스튜디오	• 창의적 캡스톤 프로젝트 1 • 창의적 캡스톤 프로젝트 2 • AI-XR 융합 비즈니스 전략	• 디지털 콘텐츠 전문기업의 그래픽 디자이너 등 • 디지털 콘텐츠 전문기업의 융합 제작자 등
디지털콘텐츠 연구자	• 미디어, 콘텐츠, 기술융합의 이해 • AI와 창의적 콘텐츠 • 디지털 디자인 기초 • 글로벌 언어와 문화 • 문화 콘텐츠 기획 • 가상 인간 콘텐츠 • 3D 공간 구현	• 비주얼 스토리텔링 • 인공지능 콘텐츠와 스토리텔링 • 게임 콘텐츠 기획 • 3D 그래픽 제작 기초 • 3D 그래픽 제작 심화 • 기능성 게임 디자인	• 인터랙션 테크놀로지 • 미디어아트 기획과 제작 • 사회 이슈와 영상 스토리텔링 • 인공지능과 데이터 기반 서비스 기획 • AI 콘텐츠 크리에이션 스튜디오 • 인간과 인공지능 상호작용	• 제안서 작성의 실제 • 창의적 캡스톤 프로젝트 1 • 창의적 캡스톤 프로젝트 2 • 한류 콘텐츠 기획과 비즈니스 전략	• 디지털 콘텐츠 관련 연구소의 연구원 등 • 대학원 진학 후 연구소, 대학 등의 연구원, 강사, 교수 등

인문대학
AI융합콘텐츠전공
전공가이드



서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY