전공진로로드맵

인문대학
메타버스융합 콘텐츠전공

서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

교육목표

知 메타버스 플랫폼과 디지털융합콘텐츠에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고

德 인간 중심의 가치를 달성하는 융합콘텐츠를 통해 사회에 이바지할 수 있는 자질을 겸비하고

術 인문학적인 창의성과 감수성을 바탕으로 다양한 디지털 플랫폼과 기술을 다룰 수 있고, 다양한 산업, 학문 분야에 대해 열린 마음으로 수용하고 소통하며 융합할 수 있는 융합콘텐츠 기획 전문 인재를 양성한다.

전공소개

기술적 진보와 함께 사회, 문화적 환경의 급격한 변화를 맞고 있는 시대 속에서 인간적 가치를 중심으로 하는 다양한 디지털콘텐츠와 서비스에 대한 수요가 크게 늘어나고 있다. 이러한 수요를 반영하기 위한 산업의 영역에서 다양한 분야들 간의 융합이 가속화되면서 그 동안 분절되어 있던 다양한 학문 및 전문 분야 간의 융합을 통한 새로운 가치 창출이 요구되고 있다.

본 전공은 다양한 문화콘텐츠 산업 영역에 첨단 디지털기술과 인문학적 창의력, 감수성, 스토리텔링이 녹아있는, 인문학적 콘텐츠의 강점을 가지는 융합콘텐츠 기획, 제작 전문 인재를 육성하는 데 그 주안점을 두고 있다. 특히 차세대 인터넷으로 주목되는 메타버스 관련 산업으로 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 적극적으로 접목하고, 소통능력을 강화하기 위해 문제해결 기반의 산학 프로젝트 수업을 확대한다. 이러한 경험을 통해 학생들은 다양한 산업의 분야와 역할을 이해하고, 새로운 기술과 융합에 대해 수용적인 태도를 가지며 원활한 소통능력을 가질 수 있게 된다.

본 전공에서는 융합콘텐츠의 산업 분야로는 뉴미디어 콘텐츠와 서비스, 뉴미디어 아트와 전시, 게임, K-웹 콘텐츠, K-엔터테인먼트 등을 다룬다. 그리고 융합콘텐츠의 플랫폼과 기술적인 이해의 영역으로 웹, 모바일, 실감미디어, 인터랙티브 뉴미디어 등을 다룬다. 본 전공의 학생들은 전공에서 다루는 산업 분야에서 플랫폼과 ICT 기술을 이해하는 서비스 기획자, 콘텐츠 기획자, 작가, 프로젝트 기획자, 프로젝트 매니저 등 다양한 디지털융합콘텐츠 진로 분야로 진출이 가능하다.

진출분야

디지털콘텐츠 기획자 | **디지털콘텐츠 제작자** | **디지털콘텐츠 연구자**

교수진 소개

분야	이름	전화번호	이메일
실감형 융합콘텐츠 디자인	고혜영	02-970-5751	kohy@swu.ac.kr
HCI, 디지털콘텐츠	박인영	02-970-1012	iypark@swu.ac.kr

디지털콘텐츠 기획자

개요

- 디지털콘텐츠는 첨단 디지털기술과 디지털플랫폼을 활용하여 다양한 산업분야와 연계되어 사용자들에게 교육, 예술, 놀이, 편의, 정보전달 등의 내용과 목적을 달성하는 유무형의 제품으로 최근 기술의 발전과 사용자 환경 변화로 인해 급속하게 수요와 공급이 늘어나고 있다. (XR콘텐츠, 게임콘텐츠, 메타버스콘텐츠, 온라인콘텐츠, 미디어아트 등) 디지털콘텐츠 기획자는 다양한 디지털기술과 콘텐츠가 결합된 새로운 디지털상품을 창작할 수 있는 아이디어를 내고 구현을 하기 위한 설계와 실행 가능한 방법을 제시하는 역할을 한다.

관련직업

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

취업가능처

- 게임/실감콘텐츠/ 메타버스 콘텐츠 제작사
- 엔터테인먼트/ 전시/ 체험 전문사
- 콘텐츠 플랫폼사 (카카오, 네이버 등)
- 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

- **창의력**: 새로운 아이디어를 도출하고 다양한 융합을 시도하여 가치있는 콘텐츠로 창출할 수 있는 창의력이 요구된다.
- **논리력**: 콘텐츠 기획에 대해 자신의 생각과 근거 등을 논리적으로 설명할 수 있는 역량이 요구된다.
- **첨단기술 이해역량**: 다른 분야의 기획자 대비 디지털콘텐츠 관련 분야의 기획자는 첨단기술과 플랫폼에 대한 이해를 하고 있어야하고 이를 활용하여 제품화 하는 방법에 대한 이해가 높아야한다.
- **사용자 이해 역량**: 세대별 사용자들에 대한 깊은 이해와 니즈를 파악할 수 있어야하고 이를 근거로 더 나은 사용자 경험을 제공할 수 있는 콘텐츠로 발전 시켜나갈 수 있는 역량이 요구된다.
- **스토리텔링 역량**: 콘텐츠 스토리텔링부터 프로젝트에 대한 어필을 할 수 있는 기획서 스토리텔링, 발표 스토리텔링 등의 역량이 요구된다.
- **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.
- **협업 역량**: 소규모, 대규모 팀 단위의 업무가 대부분으로, 팀워크 역량이 요구된다.
- **커뮤니케이션 역량**: 제작 전 과정을 리드할 수 있는 영역으로 효율적인 커뮤니케이션 역량, 팀 관리 역량이 요구된다.

구비조건

- **평점평균관리**: 3.5 이상
- **자 격 증 취 득**: 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.
- **외 국 어 능 력**: 영어 TOEIC 700점 이상
- **교외활동경험**: 관련 기업 인턴쉽, 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공 모 전 참 여**: 교내외 캡스톤경진대회 참여, 콘텐츠 기획/제작 관련 공모전 참여
- **기 타**: 국가/기업 프로젝트 참여 연구원 활동, 프로젝트 PM 활동 등

유관전공

- 디지털미디어학과: 서비스 기획, 융합콘텐츠제작에 대한 이해 증진
- 산업디자인학과: UX디자인에 대한 이해 증진
- 언론영상학부>비지니스 커뮤니케이션 전공: 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 기획자로 역할을 잘 할 수 있음. 다양한 영역의 학습으로 확장하여 이해하는 범위를 넓히고 프로젝트 참여 등의 활동을 통해 경험을 다양하게 쌓기를 바람

디지털콘텐츠 제작자

개요

- 디지털콘텐츠는 첨단 디지털기술과 디지털플랫폼을 활용하여 다양한 산업분야와 연계되어 사용자들에게 교육, 예술, 놀이, 편의, 정보전달 등의 내용과 목적을 달성하는 유무형의 제품으로 최근 기술의 발전과 사용자 환경 변화로 인해 급속하게 수요와 공급이 늘어나고 있다. (XR콘텐츠, 게임콘텐츠, 메타버스콘텐츠, 온라인콘텐츠, 미디어아트 등)
  디지털콘텐츠 제작자는 다양한 디지털상품을 창작할 수행 역할을 한다. 1인 미디어 시대가 열리며 1인 창작자, 세부 직무에 따라 그래픽디자이너, 제작자, 개발자 등을 포괄한다.

관련직업

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

취업가능처

- 게임/실감콘텐츠/메타버스 콘텐츠 제작사
- 엔터테인먼트/ 전시/ 체험 전문사
- 콘텐츠 플랫폼사 (카카오, 네이버 등)
- 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 사용자들에게 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 생성형AI, 게임 엔진, 2D/3D 그래픽디자인툴, 영상구현툴, 미디어아트 구현툴 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

- **평점평균관리:** 3.5 이상
- **자 격 증 취 득:** 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
- **외 국 어 능 력:** 영어 TOEIC 700점 이상
- **교외활동경험:** 관련 기업 인턴쉽, 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공 모 전 참 여:** 교내외 캡스톤경진대회 참여, 콘텐츠 디자인/제작 관련 공모전 참여
- **기 타:** 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

디지털콘텐츠 연구자

개요

- 디지털콘텐츠는 첨단 디지털기술과 디지털플랫폼을 활용하여 다양한 산업분야와 연계되어 사용자들에게 교육, 예술, 놀이, 편의, 정보전달 등의 내용과 목적을 달성하는 유무형의 제품으로 최근 기술의 발전과 사용자 환경 변화로 인해 급속하게 수요와 공급이 늘어나고 있다. 디지털콘텐츠 연구자는 복잡한 생성형AI, 메타버스, 실감미디어 등 다양한 기술적인 이슈와 기술융합에 대한 연구, 디지털콘텐츠 사용자 연구, 디지털콘텐츠 제작 연구, 디지털콘텐츠 프로젝트 심화 등을 희망하는 학생들에게 적합하다.

관련직업

- 2D /3D 그래픽디자이너
- 콘텐츠 크리에이터
- 융합콘텐츠 제작자 (디자인+개발)
- 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, 전략수립, 연구 등의 주요 업무 수행
- 진학을 통해 관련 교육기관에서 전문강의, 사업기획 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

- **평점평균관리:** 3.5 -4.0
- **자 격 증 취 득:** 자격증은 따로 필요 없음.
- **외 국 어 능 력:** 국내 진학 희망시 학교별 TOFLE, New TEPS 등 (학교 요강에 맞추어 준비)
  해외 진학 희망시 TOEFL iBT 79-103점 (학교 요강에 맞추어 준비)
- **교외활동경험:** 교외 프로젝트 동아리 활동
- **공 모 전 참 여:** 교내외 캡스톤경진대회 참여, 콘텐츠 디자인/제작 관련 공모전 참여
- **기 타:** 국가/기업 프로젝트 참여 연구원 활동, 학술발표대회 및 논문지 논문 작성 참여 경험, 관심분야 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 실무자로써 역량을 업그레이드하여 주도적인 실무 역할을 수행하는 전문가가 될 수 있음

교육과정 로드맵

	1학년	2학년	3학년	4학년	진출분야
디지털콘텐츠 기획자	• 미디어,콘텐츠, 기술융합의이해 • AI와창의적콘텐츠 • 디지털디자인기초 • 글로벌언어와문화 • 문화콘텐츠기획 • 창의적캐릭터디자인	• 비주얼스토리텔링 • 인공지능콘텐츠와 스토리텔링 • 게임콘텐츠기획 • 데이터분석과글쓰기 • 영상콘텐츠디자인 • 기능성게임디자인 • 인간과인공지능상호작용	• 사운드비쥬얼라이제이션과 공연예술 • 미디어아트기획과제작 • 사용자경험디자인의이해 • 인공지능과데이터기반 서비스기획 • 디지털퍼포먼스마케팅 • 실감미디어 스튜디오 • 메타버스VR스튜디오 • 메타버스비지니스	• 메타버스융합콘텐츠 커리어디자인 • 제안서작성의실제 • 창의적캡스톤프로젝트1 • 창의적캡스톤프로젝트2 • 사회이슈와영상스토리텔링 • 한류콘텐츠비지니스 전략	• 디지털콘텐츠 전문 기업의 기획자, PM 등
디지털콘텐츠 제작자	• 미디어,콘텐츠, 기술융합의이해 • AI와창의적콘텐츠 • 디지털디자인기초 • 글로벌언어와문화 • 문화콘텐츠기획 • 메타버스콘텐츠프로덕션 • 창의적캐릭터디자인 • 3D공간구현	• 비주얼스토리텔링 • 인공지능콘텐츠와 스토리텔링 • 게임콘텐츠기획 • 3D그래픽제작기초 • 영상콘텐츠디자인 • 웹툰창작 • 기능성게임디자인 • 인터랙티브영상제작	• 사운드비쥬얼라이제이션과 공연예술 • 인터랙션테크놀러지 • 미디어아트기획과제작 • GUI와인터랙션 • 실감미디어 스튜디오 • 메타버스VR스튜디오	• 메타버스융합콘텐츠 커리어디자인 • 창의적캡스톤프로젝트1 • 창의적캡스톤프로젝트2 • 사회이슈와영상스토리텔링	• 디지털콘텐츠 전문 기업의 그래픽디자이너등 • 디지털콘텐츠 전문 기업의 융합 제작자 등
디지털콘텐츠 연구자	• 미디어,콘텐츠, 기술융합의이해 • AI와창의적콘텐츠 • 디지털디자인기초 • 글로벌언어와문화 • 문화콘텐츠기획 • 메타버스콘텐츠프로덕션 • 3D공간구현	• 비주얼스토리텔링 • 인공지능콘텐츠와 스토리텔링 • 게임콘텐츠기획 • 3D그래픽제작기초 • 데이터분석과글쓰기 • 기능성게임디자인 • 인간과인공지능상호작용	• 인터랙션테크놀러지 • 미디어아트기획과제작 • 사용자경험디자인의이해 • 인공지능과데이터기반 서비스기획 • 디지털퍼포먼스마케팅 • 실감미디어 스튜디오 • 메타버스VR스튜디오 • 메타버스비지니스	• 메타버스융합콘텐츠 커리어디자인 • 제안서작성의실제 • 창의적캡스톤프로젝트1 • 창의적캡스톤프로젝트2 • 사회이슈와영상스토리텔링 • 한류콘텐츠비지니스 전략	• 디지털콘텐츠 관련 연구소의 연구원 등 • 대학원 진학 후 연구소, 대학 등의 연구원, 강사, 교수 등

전공진로로드맵

인문대학
메타버스융합콘텐츠전공

02-970-1011

서울여자대학교
SEOUL WOMEN'S UNIVERSITY

01797 서울시 노원구 화랑로 621 (공릉동126번지)
TEL 02-970-5114 FAX 02-3399-2843