

인문대학

메타버스융합콘텐츠전공



◆ 학과 정보

학과(전공) 설명

급속한 사회·문화적 변화, 기술 발전으로 인간 중심 가치 기반 디지털 콘텐츠 및 서비스 수요가 급증하고 있습니다. 이에 따라 산업 간 융합이 활발히 이루어지고 있으며, 분절된 학문과 전문 영역을 통합해 새로운 가치를 창출하는 융합형 인재의 필요성이 커지고 있습니다.

본 전공은 첨단 디지털 기술에 인문학적 창의성, 스토리텔링을 결합하여 기획과 제작역량을 겸비한 인재를 양성합니다. Web3 시대의 인문학적 응용과 창의 생태계 구축에 주목하며, 문제해결 중심의 산학 프로젝트형 수업을 운영하고 있습니다. 이를 통해 학생들은 산업 구조와 역할을 이해하고, 개방적 태도 및 협업 능력을 강화하게 됩니다.

· 전공에서 다루는 융합 콘텐츠 산업 분야

산업분야	내용
플랫폼 기반	웹, 실감미디어(VR·AR·XR), 인터랙티브 뉴미디어
산업 기반	뉴미디어 콘텐츠 및 서비스, 게임, K-웹콘텐츠, K-엔터테인먼트

졸업 요건

- 경건회 6회 이수
- 메타버스융합콘텐츠전공진로탐색세미나 학점 이수

졸업 후 진로

진출분야	진로
디지털콘텐츠 기획 및 전략	콘텐츠기획자, 서비스기획자, 디지털전략가, 크리에이티브디렉터
디지털콘텐츠 제작 및 디자인	디지털프로듀서, 인터랙티브미디어디자이너, XR-메타버스콘텐츠제작자
문화기술 연구개발 및 창업	R&D전문가, 스타트업창업가, 컬처테크혁신가

관련 자격증

자격증명	발급기관	내용
문화콘텐츠기획사	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 기획, 스토리텔링, 산업 이해
GTQ / GTQ-i (Graphic Technology Qualification)	한국생산성본부	Photoshop, Illustrator 활용 디자인 제작
멀티미디어콘텐츠제작전문가	한국산업인력공단	이미지·영상·사운드 통합 제작
Adobe Certified Professional	Adobe 공식	Photoshop, Premiere, After Effects 등 전문인증, 국제인증
문화기술전문가	문화체육관광부 등록 민간자격	기술기반 문화산업 기획 및 융합

◆ 교양선택 권장 과목

영역구분	교양 선택			
	교과목명	학점	추천사유	
기초교양	시와함께그리는 지속가능한미래	3	시에 대한 이해와 미래 예측 역량 향상	
	신화와인간	3	인문학적 소재 발굴	
영역 교양	인문 과학	스토리텔링:인문학적 상상력으로보는세상	3	콘텐츠 스토리텔링 역량 향상
		그리스로마신화의 현대적해석	3	인문학 기반의 콘텐츠 스토리텔링 발굴
	사회 과학	기업가정신과 비즈니스기회발굴	3	창의성을 기반으로 비즈니스와 창업의 기회 발굴
		과학 기술	인공지능과인류	3
	인터넷윤리		3	다양한 디지털 콘텐츠 제작 환경 속에서 윤리적 활동을 할 수 있는 기반 마련
	문화 예술	메타버스의세계	3	메타버스 세계에 대한 이해 증진
		Korean Popular Culture and Korean Wave	3	한류 문화 이해와 이를 응용할 수 있는 역량 증진
	일반교양	글로벌비즈니스와 해외취업실전	3	해외 취업의 기회 마련
		미래기술예측과 창업트렌드	2	창업 비전 고취

◆ 학년별 교양-전공 연계 로드맵

		1학년		2학년		
		1학기	2학기	1학기	2학기	
영역	필수	기독교개론(2)	AI와창의적 문제해결(3)			
		대학영어 (듣기말하기)(2)				
		바름인성교육(1) *학과별 입사 차수 확인 필요				
	기초 교양	인문 과학		신화와인간(3)		
		과학 기술	AI와함께그리는 지속가능한미래(3)			
	영역 교양	인문 과학	스토리텔링:인문학적 상상력으로보는세상(3)	그리스로마신화의 현대적해석(3)		
사회 과학						
과학 기술						
	문화 예술			메타버스의세계(3)	Korean Popular Culture and Korean Wave(3)	
	일반교양			미래기술예측과 창업트렌드(2)		
여러	필수	미디어, 콘텐츠, 기술융합의이해(3)				
		글로벌언어와문화(3)				
	선택	AI와창의적콘텐츠(3)	문화콘텐츠기획(3)	비주얼스토리텔링(3)	영상콘텐츠디자인(3)	
		디지털디자인기초(3)	가상인간콘텐츠(3)	인공지능콘텐츠와 스토리텔링(3)	웹툰창작(3)	
		메타버스융합콘텐츠 전공진로탐색세미나(1)	창의적 캐릭터디자인(3)	게임콘텐츠기획(3)	기능성게임디자인(3)	
			3D공간구현(3)	3D그래픽제작기초(3)	3D그래픽제작심화(3)	
					인터랙티브 콘텐츠기초(3)	

		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기
		바름종합설계프로젝트(2)			
		인공지능과인류(3)	인터넷윤리(3)		기업가정신과 비즈니스기회발굴(3)
				글로벌비즈니스와 해외취업실전(3)	
				창의적 캡스톤프로젝트1(3)	창의적 캡스톤프로젝트2(3)
				메타버스융합콘텐츠 커리어디자인(2)	
		사운드비주얼라이제이션과 공연예술(3)	인간과 인공지능상호작용(3)	제안서작성의실제(3)	AI-XR 융합 비즈니스 전략(2)
		인터랙션테크놀러지(3)	AI사용자경험디자인(3)		한류콘텐츠기획과 비즈니스전략
		미디어아트기획과제작(3)	실감미디어 스튜디오(3)		
		XR문화콘텐츠기획과제작(3)	AI콘텐츠크리에이션 스튜디오(3)		
		인공지능과 데이터기반서비스기획(3)	사회이슈와 영상스토리텔링(3)		
		AI영상 애니메이션디자인(3)			