

AI실감콘텐츠전공 교과내용

학년	학기	과목명	과목 설명
1	1	Web3시대 AI실감콘텐츠혁신	블록체인과 Web3 기술의 발전은 콘텐츠 산업의 제작, 유통, 소비 구조를 빠르게 변화시키고 있다. 본 과목에서는 AI, XR, 메타버스, NFT 등 차세대 디지털 기술이 실감형 콘텐츠 산업에 미치는 영향을 이해하고, 새로운 콘텐츠 생태계 속에서 창의적 콘텐츠 혁신 전략을 탐구한다. 수강생들은 최신 기술 트렌드 분석과 사례 연구를 통해 미래형 콘텐츠 제작 역량과 융합적 사고 능력을 기른다.
1	1	생성형AI와 미디어콘텐츠	생성형 인공지능 기술은 이미지, 영상, 음악, 텍스트 등 다양한 미디어 콘텐츠 제작 방식을 혁신하고 있다. 본 과목에서는 생성형 AI의 원리와 활용 방법을 이해하고, 이를 기반으로 창의적인 미디어 콘텐츠를 기획 및 제작하는 과정을 학습한다. 수강생들은 AI 기반 콘텐츠 제작 도구를 활용한 실습과 프로젝트를 수행하며 디지털 콘텐츠 제작 역량을 강화한다.
1	1	그래픽디자인기초	본 과목은 시각 디자인의 기초 원리와 표현 방법을 학습하는 입문 과목이다. 색채, 타이포그래피, 레이아웃, 조형 원리 등 그래픽디자인의 핵심 요소를 이해하고, 이를 활용한 시각 커뮤니케이션 방법을 익힌다. 다양한 디자인 실습을 통해 창의적 사고와 시각적 표현 능력을 함양하며, 디지털 콘텐츠 제작의 기초 역량을 기른다.
1	2	AI-XR 콘텐츠기획	AI와 XR 기술의 융합은 새로운 형태의 몰입형 콘텐츠 경험을 가능하게 하고 있다. 본 과목에서는 AI-XR 기반 콘텐츠의 기획 프로세스를 학습하고, 사용자 경험 중심의 콘텐츠 아이디어를 도출하는 방법을 익힌다. 수강생들은 시장 분석, 스토리텔링, 인터랙션 설계 등을 기반으로 실감형 콘텐츠 기획 능력을 배양한다.
1	2	버추얼휴먼과 인간	버추얼휴먼 기술은 엔터테인먼트, 교육, 광고 등 다양한 산업에서 활용되고 있다. 본 과목에서는 버추얼휴먼의 기술적 구현 방식과 인간-디지털 존재 간의 상호작용을 탐구한다. 또한 버추얼휴먼이 사회와 문화에 미치는 영향, 인간 정체성과 감성 커뮤니케이션의 변화를 비판적으로 이해하며 미래 콘텐츠 산업의 방향성을 모색한다.
1	2	캐릭터 IP 창작	캐릭터는 다양한 콘텐츠 산업에서 핵심적인 지식재산(IP) 자산으로 활용된다. 본 과목에서는 캐릭터 기획, 세계관 구축, 브랜딩 전략 등 캐릭터 IP 개발 과정을 학습한다. 수강생들은 창의적인 캐릭터를 직접 설계하고, 스토리텔링과 콘텐츠 확장 전략을 통해 지속 가능한 IP 창작 역량을 기른다.
2	1	AI기반 네러티브게임	인공지능 기술은 게임의 스토리텔링과 상호작용 방식을 더욱 다양하게 변화시키고 있다. 본 과목에서는 AI를 활용한 인터랙티브 스토리텔링과 게임 내 서사 구조 설계 방법을 학습한다. 수강생들은 플레이어 선택 기반의 네러티브 설계, 생성형 AI 활용 콘텐츠 제작 등을 통해 몰입형 게임 콘텐츠 제작 역량을 기른다.
2	1	3D모델링기초	본 과목은 3D 콘텐츠 제작을 위한 모델링의 기초 이론과 실습을 다룬다. 수강생들은 3D 그래픽 소프트웨어를 활용하여 기본 오브젝트 생성, 텍스처링, 라이팅 등의 과정을 학습하며 디지털 에셋 제작 능력을 배양한다. 이를 통해 게임, 애니메이션, XR 콘텐츠 제작을 위한 기초 역량을 갖춘다.
2	1	인터랙티브콘텐츠기초	본 과목에서는 사용자와의 상호작용을 기반으로 하는 인터랙티브 콘텐츠의 개념과 제작 방법을 학습한다. 인터랙션 디자인, 사용자 경험(UX), 실시간 반응 시스템 등을 이해하고, 다양한 디지털 플랫폼에서 활용 가능한 콘텐츠를 제작한다. 수강생들은 실습 중심의 프로젝트를 통해 창의적 인터랙션 설계 능력을 함양한다.
2	2	3D애니메이션 실습	본 과목에서는 3D 애니메이션 제작 과정 전반을 실습 중심으로 학습한다. 캐릭터 리깅, 모션 애니메이션, 카메라 연출, 렌더링 등의 기술을 익히며, 생동감 있는 디지털 애니메이션 제작 능력을 기른다. 다양한 프로젝트 수행을 통해 실무형 콘텐츠 제작 경험을 축적한다.

학년	학기	과목명	과목 설명
2	2	리얼타임 비주얼라이제이션	실시간 렌더링 기술은 게임, XR, 미디어아트 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 본 과목에서는 게임엔진 기반의 리얼타임 시각화 기술을 학습하고, 실시간 인터랙션 및 시뮬레이션 구현 방법을 익힌다. 수강생들은 최신 실시간 그래픽 기술을 활용하여 몰입형 콘텐츠를 제작하는 역량을 배양한다.
2	2	플레이어블 미디어 디자인	플레이어블 미디어는 사용자의 참여와 상호작용을 중심으로 구성되는 새로운 형태의 콘텐츠이다. 본 과목에서는 게임적 요소와 인터랙티브 미디어 디자인 원리를 학습하고, 사용자 경험을 고려한 콘텐츠 설계 방법을 익힌다. 수강생들은 플레이 가능한 미디어 콘텐츠를 직접 제작하며 창의적 문제 해결 능력을 기른다.
3	1	몰입형 미디어아트 창작	본 과목은 XR, 프로젝션 맵핑, 인터랙티브 기술 등을 활용한 몰입형 미디어아트 제작을 다룬다. 수강생들은 공간 기반 콘텐츠와 감각적 연출 기법을 학습하며, 예술과 기술이 융합된 새로운 형태의 미디어아트를 창작한다. 프로젝트 기반 수업을 통해 창의적 표현 능력과 실무 역량을 동시에 강화한다.
3	1	AI영상애니메이션스튜디오	본 과목에서는 생성형 AI와 디지털 영상 기술을 활용한 애니메이션 제작 과정을 학습한다. AI 기반 영상 생성, 모션 제작, 편집 및 후반 작업 기술을 익히고, 창의적 영상 콘텐츠를 기획 및 제작한다. 수강생들은 스튜디오형 프로젝트 수행을 통해 협업 능력과 실무형 제작 역량을 함양한다.
3	1	AI사용자경험디자인	인공지능 기반 서비스는 사용자 경험(UX)의 새로운 패러다임을 제시하고 있다. 본 과목에서는 AI 인터페이스와 사용자 경험 설계 원리를 학습하며, 인간 중심의 인터랙션 디자인 방법을 탐구한다. 수강생들은 AI 서비스 프로토타이핑과 UX 평가를 수행하며 실질적인 디자인 문제 해결 능력을 기른다.
3	2	게임시네마틱스와 인터랙티브 필름	게임과 영화의 경계가 융합되면서 시네마틱 연출과 인터랙티브 영상 콘텐츠의 중요성이 커지고 있다. 본 과목에서는 게임 시네마틱 제작 기법과 인터랙티브 필름의 서사 구조를 학습한다. 수강생들은 카메라 연출, 편집, 실시간 엔진 기반 영상 제작 등을 통해 몰입형 영상 콘텐츠 제작 역량을 강화한다.
3	2	AI-XR 융합 비즈니스 전략	AI와 XR 기술은 다양한 산업 분야에서 새로운 비즈니스 모델을 창출하고 있다. 본 과목에서는 AI-XR 융합 콘텐츠 산업의 시장 구조와 비즈니스 전략을 학습한다. 수강생들은 콘텐츠 기획, 플랫폼 전략, 수익 모델 분석 등을 통해 미래형 디지털 콘텐츠 산업에 대한 실무적 이해를 높인다.
3	2	실감미디어스튜디오	본 과목은 실감형 콘텐츠 제작 전반을 통합적으로 수행하는 프로젝트 중심 수업이다. 수강생들은 XR, AI, 인터랙션 기술 등을 활용하여 실감미디어 콘텐츠를 기획·제작하며, 협업 기반의 제작 프로세스를 경험한다. 이를 통해 산업 현장에서 요구되는 융합형 콘텐츠 제작 역량을 종합적으로 배양한다.
4	1	AI-XR캡스톤프로젝트1	본 과목은 AI와 XR 기술을 활용한 융합 콘텐츠 프로젝트를 기획하고 개발하는 캡스톤 과정이다. 수강생들은 팀 프로젝트를 통해 문제 정의, 콘텐츠 기획, 프로토타입 제작 과정을 수행하며 실무 중심의 프로젝트 경험을 쌓는다. 또한 산업 트렌드와 사용자 요구를 반영한 창의적 콘텐츠 개발 역량을 강화한다.
4	2	AI-XR캡스톤프로젝트2	본 과목은 AI-XR캡스톤프로젝트1의 심화 과정으로, 완성도 높은 콘텐츠 결과물을 제작하고 발표하는 것을 목표로 한다. 수강생들은 프로젝트 고도화, 사용자 테스트, 비즈니스 모델 검증 등을 수행하며 실제 산업 적용 가능성을 탐색한다. 최종적으로 포트폴리오 구축과 실무형 문제 해결 경험을 통해 전문 콘텐츠 제작자로서의 역량을 완성한다.