

K - 콘텐츠미디어산업전공

Major of K-Content Media Industry

교육목표

1. 글로벌미디어플랫폼, K-Culture 및 글로벌 비즈니스에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고 [지]
2. K-Culture 가치를 달성하는 K-콘텐츠를 통해 글로벌 사회로 확장하고 이바지할 수 있는 자질을 겸비하고 [덕]
3. 문화 감수성과 창의성을 바탕으로 다양한 K-콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 기술과 콘텐츠비즈니스에 대한 전략적인 역량을 갖춘 K-콘텐츠미디어산업 전문 인재를 양성한다 [술]

전공소개

K-콘텐츠미디어산업은 TV 드라마, 영화, 팟, 웹툰, 게임에 이르기까지 다양한 플랫폼을 넘나들며 전 세계적으로 인정받고 있다. 이러한 K-Culture 열풍은 글로벌미디어 소비를 촉진하고 K-Culture 중심의 트렌드를 형성하며 글로벌 콘텐츠 분야의 주도권을 잡아가고 있다. K-콘텐츠미디어산업은 이러한 K-콘텐츠미디어산업의 빠른 성장 배경을 문화적,정책적, 기술적으로 이해하고, 축적된 K-Culture와 기술의 융합 및 글로벌 비즈니스로의 확장을 준비하고 진출할 수 있도록 하는 것에 전공이 목표를 두고 있다. 학생들은 이론적 학습을 바탕으로 콘텐츠기획, 제작, 배포, 기술 융합, 비즈니스 전략 수립 등을 위한 다양한 실습 중심의 교육을 받게 된다. 특히, 디지털 플랫폼과 사용자들에 대한 이해를 바탕으로 실무와 직접적으로 연결된 교육을 받게 된다. 이를 통해 졸업생들은 국내외 콘텐츠 기획 및 제작, 방송, 엔터테인먼트, 디지털콘텐츠 마케팅 등 분야의 취업에 경쟁력을 가지고 더 나아가 K-Culture의 글로벌 비즈니스로의 확장에 기여할 수 있게 될 것이다.

교과과정

학 년	학 기	학 수 번호	이 수 구 분	교 과 목 명	학 점	시 간	과 목 구 분	비 고
2	1	MI00001	전필 복필 부필	K-콘텐츠미디어산업개론 Introduction to the K-Content Media Industry	3	3	이론 실습	
	1	MI00002	전선	디지털디자인기초 I Digital Design Basics I	3	3	실습	
	1	MI00003	전선	K-Culture콘텐츠와문화이해 Understanding K-Culture Content and Culture	3	3	이론 실습	
	1	MI00004	전선	영상언어와콘텐츠연출 Video Language and Content Directing	3	3	실습	
	2	MI00005	전선	디지털디자인기초II Digital Design Basics II	3	3	실습	
	2	MI00006	전선	K-Culture콘텐츠기획 K-Culture Content Creating	3	3	실습	
	2	MI00007	전선	영상콘텐츠편집실습 I Video Content Editing Practice I	3	3	실습	
	2	MI00008	전선	캐릭터디자인과응용 Character Design and Application	3	3	실습	
3	1	MI00009	전선	모션그래픽제작실습 Motion Graphics Production Practice	3	3	실습	

학 년	학 기	학 수 번 호	이 수 구 분	교 과 목 명	학 점	시 간	과 목 구 분	비 고
3	1	MI00010	전선	영상콘텐츠편집실습Ⅱ Video Content Editing Practice Ⅱ	3	3	실습	
	1	MI00011	전선	AI시대콘텐츠스토리텔링 Content Storytelling in the AI Era	3	3	이론 실습	
	1	MI00012	전선	캐릭터툰이해와제작 Character Toon Understanding and Production	3	3	실습	
	2	MI00014	전선	3D그래픽실습Ⅰ 3D Graphics Practice Ⅰ	3	3	실습	
	2	MI00016	전선	홍보영상기획과제작 Promotional Video Design and Production	3	3	실습	
	2	MI00017	전선	온라인광고캠페인기획과제작 Online Advertising Campaign Design and Production	3	3	실습	
	2	MI00024	전선	인터랙티브스토리텔링과광고 Interactive Storytelling and Advertising	3	3	실습	
	2	MI00026	전선	K-콘텐츠미디어산업커리어디자인 Career Design for K-Content Media Industry	1	1	이론 실습	
4	1	MI00018	전선	소셜미디어콘텐츠기획과제작 Social Media Content Design and Production	3	3	실습	
	1	MI00019	전선	AI와창의적콘텐츠제작 AI and Creative Content Production	3	3	실습	
	1	MI00020	전선	3D그래픽실습Ⅱ 3D Graphics Practices Ⅱ	3	3	실습	
	2	MI00022	전선	K-Culture콘텐츠비즈니스와전략 K-Culture Content Business and Strategy	3	3	이론 실습	
	2	MI00023	전선	버추얼휴먼서비스기획전략 Virtual Human Service Designing Strategy	3	3	이론 실습	
	2	MI00025	전선	글로벌엔터테인먼트산업이해 Understanding the Global Entertainment Industry	3	3	이론 실습	
총 67학점 (전필 3학점, 전선 64학점) / (복필 3학점, 부필 3학점)								

2학년 교과내용

MI00001 전필 K-콘텐츠미디어산업개론

이 교과목에서는 K-콘텐츠미디어산업의 역사, 발전 및 글로벌 영향력을 탐구한다. K팝, K드라마, K영화, 디지털 미디어 등 K콘텐츠 산업 내 다양한 각각미디어 플랫폼과 장르를 탐색하고, 그 트렌드의 변화를 분석한다. 이를 통해 한국과 전 세계적으로 K-콘텐츠의 성공을 이끄는 문화적, 기술적, 비즈니스 요인을 이해한다.

MI00002 전선 디지털디자인기초Ⅰ

이 교과목에서는 디지털디자인의 기본 원리와 이를 위한 툴, 표현기법 등을 배운다. 디지털디자인의 기본원리로 시각적 구성 원리, 색상 이론, 타이포그래피 및 레이아웃 디자인을 배우면서 디자인 소프트웨어인 일러스트레이터와 포토샵의 기초적인 사용법을 학습한다. 이 과정은 학생들이 디자인의 기초를 구축하는 데 도움이 되는 실습 중심의 수업이다.

MI00003 전선 K-Culture콘텐츠와문화이해

이 교과목에서는 K-culture의 문화적 기반과 미디어, 엔터테인먼트, 문화 콘텐츠를 통한 K-culture의 다양한 응용분야를 탐구한다. 한국의 주요 문화 개념을 살펴보고 이러한 개념이 K팝, K드라마, K영화, 디지털 미디어 등 K콘텐츠에 반영된 현황을 분석한다. 또한 다양한 글로벌 맥락에서 K-문화가 어떻게 인식되고 소비되는지를 다룬다.

MI00004 전선 영상언어와콘텐츠연출

이 교과목에서는 영상, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 화면이나 공간을 연출을 위한 화면 연출 기법을 학습한다. 전통적인 영화/영상의 연출 이론을 학습하고 이를 다양한 K-콘텐츠에 접목하여 분석한 후, 짧은 영상 스토리의 화면 연출에 접목하고 응용할 수 있는 역량을 다진다.

MI00005 전선 디지털디자인기초 II

이 교과목에서는 디지털디자인의 디자인 소프트웨어인 일러스트레이터와 포토샵의 심화된 사용법을 학습하여 창의적인 시각작품 표현을 위한 역량을 다진다. 그래픽디자인의 기본틀인 일러스트레이터와 포토샵의 심화된 사용법과 생성AI를 활용한 시각 연출의 범위를 넓힐 수 있도록 다양한 프로젝트 중심의 실습 중심 교육이 이루어진다.

MI00006 전선 K-Culture콘텐츠기획

이 교과목에서는 문화예술 기반의 K-콘텐츠의 기획, 개발 및 큐레이팅하는 과정과 전략에 대한 심층적인 이해를 할 수 있다. 문화적 맥락의 중요성을 이해하는 것부터 콘텐츠 제작의 실용성을 달성하는 것까지 학생들은 문화적인 유산을 적극적으로 활용하는 것과 청중 참여를 활성화하면서 창작자의 창의성과 시장 동향의 균형을 맞추는 방법을 배운다. 뿐만 아니라 문화콘텐츠의 신기술(AI, VR, AR), 하이브리드 문화콘텐츠 등을 통해 문화콘텐츠 제작의 지속 가능성과 윤리에 대한 이해까지 확장한다.

MI00007 전선 영상콘텐츠편집실습 I

이 교과목에서는 영상제작을 위한 초급과정으로 영상 제작을 위한 필수 툴인프리미어를 중심으로 간단한 편집툴까지 다양한 툴들에 대한 사용법을 익힌다. 그리고 실습중심의 과정을 통해 영상 제작의 핵심 원리를 이해하고 간단한 영상콘텐츠를 편집할 수 있는 역량을 기른다.

MI00008 전선 캐릭터디자인과응용

이 교과목에서는 캐릭터 디자인의 기초에 중점을 두고 애니메이션, 게임, 웹툰을 포함한 다양한 미디어에서 기억에 남고 시각적으로 매력적인 캐릭터를 만드는 방법을 학습한다. 학생들은 캐릭터 창작을 위한 스토리텔링, 디자인, 패밀리 디자인, 브랜딩, 다양한 매체에 캐릭터를 적용하는 것까지 캐릭터 디자인 프로세스에 대한 전반을 배운다.

3학년 교과내용

MI00009 전선 모션그래픽제작실습

이 교과목에서는 모션그래픽 제작에 사용되는 핵심 모션디자인 원리와 모션디자인 툴인 애프터이펙트 활용법을 학습한다. 그래픽 디자인에 애니메이션 기술을 결합하여 역동적인 시각적인 콘텐츠를 만드는 방법을 학습한다. 학생들은 광고, 온라인 영상, 영화 오프닝과 엔딩, 모션툰 등 다양한 미디어에 사용할 수준의 모션 그래픽을 제작할 수 있게 된다.

MI00010 전선 영상콘텐츠편집실습 II

이 교과목에서는 영상제작을 위한 응용과정으로 영상 제작을 위한 필수 툴인프리미어를 중심으로 애프터이펙트, 포토샵 등의 다양한 툴들을 효과적으로 사용할 수 있는 방법을 익힌다. 영상 제작 프로젝트 중심의 과정을 통해 사용자들의 시선과 마음을 사로잡을 수 있는 매력적인 영상 제작의 핵심 원리를 이해하고 목적에 따른 다양한 영상콘텐츠를 제작하고 결과로 도출한다.

MI00011 전선 AI시대콘텐츠스토리텔링

이 교과목에서는 콘텐츠 스토리를 효율적으로 생성, 향상 및 전달하기 위한 도구로 생성 AI를 사용할 수 있는 방법에 중점을 두고 스토리텔링과 AI의 교차점을 학습한다. 학생들은 AI 기반 스토리텔링 기술, 윤리적 고려 사항, AI 도구와 협력하여 다양한 미디어에서 창의적이고 설득력 있는 내러티브를 생성하는 방법에 대해 배운다.

MI00012 전선 캐릭터톤이해와제작

이 교과목에서는 프로젝트 기반 과정으로 인스타그램, 웹툰, 이모티콘을 비롯한 창작 캐릭터 기반 디지털캐릭터 제작 및 배포 과정을 학습한다. 학생들은 캐릭터를 디자인한 후, 이를 응용한 디지털캐릭터 제작의 실행까지 필요한 기술적인 학습을 하며 전체 과정을 이해한다. 이를 통해 캐릭터의 시각적 스토리텔링과 청중 참여에 중점을 두고 다양한 플랫폼을 위한 자신만의 톤 프로젝트 경험을 가지게 된다.

MI00014 전선 3D그래픽실습 I

이 교과목에서는 학생들에게 오픈 소스 3D 모델링 및 애니메이션 소프트웨어인 Blender를 사용하여 3D 그래픽의 기초를 학습한다. 실습을 통해 학생들은 3D 디자인, 모델링, 텍스처링, 조명 및 렌더링의 주요 개념을 학습한다. 과정이 끝나면 학생들은 기본적인 3D 객체와 환경을 생성하여 3D 그래픽 및 애니메이션 분야의 추가 작업을 위한 탄탄한 기반을 다지게 된다.

MI00016 전선 홍보영상기획과제작

이 교과목에서는 효과적인 홍보 영상을 기획, 제작하는 데 필요한 홍보에 대한 기본 개념과 실무 기술을 학습한다. 학생들은 홍보 목적의 영상 콘텐츠의 대본 및 스토리보드 아이디어를 개념화한 후, 촬영, 편집, 후반 작업과 같은 영상 제작의 기술적 과정을 실습한다. 이 과정에서는 홍보콘텐츠를 마케팅 전략, 대상 고객 타겟팅 및 브랜드 커뮤니케이션에 맞춰 조정할 수 있는 역량도 기른다.

MI00017 전선 온라인광고캠페인기획과제작

이 교과목에서는 성공적인 온라인 광고 캠페인을 기획, 개발 및 실행하는 전반적인 방법을 학습한다. 프로젝트 중심의 교과목으로 광고캠페인 대주제에 따른 세부 컨셉 개발과 타겟팅, 광고 제작, 예산 관리, 성과 분석까지 전체 캠페인 라이프사이클을 실무적인 관점에서 학습한다. 이를 통해 다양한 디지털 플랫폼에서 전문적인 온라인 광고 캠페인을 제작할 수 있는 역량을 기르게 된다.

MI00024 전선 인터랙티브스토리텔링과광고

이 교과목에서는 디지털 광고 영역 내에서 대화형 스토리텔링 기술을 학습한다. 학생들은 다양한 디지털 플랫폼 전반에 걸쳐 브랜드 커뮤니케이션, 소비자 참여를 향상시키는 매력적인 사용자 중심 내러티브를 만드는 방법을 학습한다. 이를 위해 스토리텔링과 기술의 융합을 통해 마케팅 전략의 맥락에서 내러티브, 게임화, 개인화된 콘텐츠와 같은 다변화에 중점을 둔다.

MI00026 전선 K-콘텐츠미디어산업커리어디자인

이 교과목에서는 본 전공에서 이해해야 하는 관련 분야의 핵심 기업, 새로운 트렌드, 취업 기회 등 K-콘텐츠 미디어 산업의 환경을 이해하는 데 중점을 둔다. 학생들은 콘텐츠 제작부터 배포까지 미디어 산업에서 다양한 역할을 탐구하고 자신의 역량과 관심 사항에 맞는 진로를 설계하는 방법을 배운다. 이 과정에는 K-콘텐츠 미디어 부문에 진출하기 위한 업계 통찰력, 네트워킹 전략 및 실제 단계가 포함된다.

MI00018 전선 소셜미디어콘텐츠기획과제작

이 교과목에서는 소셜 미디어 콘텐츠 중 1인 미디어 제작(예: 인플루언서, 블로거, 개인 브랜드 제작자)에 중점을 두고 학습을 할 수 있도록 한다. 학생들은 다양한 소셜 미디어 플랫폼을 위한 매력적인 콘텐츠를 개발하고 청중의 참여를 유도하며 개인 또는 브랜드 인지도를 구축하는 방법을 탐색하고 이를 분석한다. 또한 이 과정에서는 경쟁이 치열한 디지털 환경에서 도달 범위와 참여를 최적화하기 위한 전략과 함께 영상, 사진, 라이브 스트리밍, 스토리텔링 등 다양한 플랫폼을 위한 콘텐츠 제작의 기술적인 측면을 함께 이해한다.

MI00019 전선 AI와창의적콘텐츠제작

이 교과목에서는 창의적인 콘텐츠 제작 과정에 인공지능(AI)을 통합하는 방법을 학습한다. 학생들은 AI가 어떻게 창의력을 강화하고 작업 흐름을 간소화하며 텍스트, 이미지, 비디오, 음악 및 대화형 콘텐츠를 포함한 다양한 미디어 형식의 제작에 혁명을 가져올 수 있는지 AI 기술에 대한 이론적 이해와 혁신적인 AI 콘텐츠 제작에 대한 실제 적용 프로젝트를 수행한다. 학생들은 AI 도구를 활용하여 다양한 미디어 형식으로 독창적이고 창의적인 프로젝트를 개발할 수 있는 역량을 가지게 된다.

MI00020 전선 3D그래픽실습 II

이 고급 과정은 3D그래픽실습1에서 배운 기본 기술을 바탕으로 Blender를 사용한 캐릭터 생성, 리깅 및 애니메이션에 중점을 둔다. 이 과정은 학생들에게 인간 캐릭터와 기타 복잡한 인물을 모델링하고 애니메이션을 생생하게 구현하는 능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 학생들은 캐릭터 모델링, 텍스처링, 리깅 및 애니메이션의 고급 기술을 학습하며 다양한 미디어 환경에서 애니메이션에 사용할 수 있는 3D 캐릭터를 제작할 수 있는 역량을 가진다.

MI00022 전선 K-Culture콘텐츠비즈니스와전략

이 교과목에서는 한국의 영화, TV, 음악, 웹툰, 게임, 패션 등을 포함하는 K-Culture(한류) 콘텐츠 산업의 비즈니스 및 전략적 측면을 연구한다. 학생들은 한국 문화 콘텐츠를 국제적 명성으로 이끈 주요 기업, 글로벌 확장 전략, 시장 역학에 대해 사례 연구를 중심으로 학습한다. 그리고 실제 프로젝트를 통해 학생들은 한국 엔터테인먼트 기업이 콘텐츠를 개발, 마케팅 및 전 세계적으로 배포하는 전략과 문화 트렌드, 디지털 플랫폼 및 청중 참여를 활용하여 경쟁이 치열한 엔터테인먼트 환경에서 성공하는 전략을 학습한다.

MI00023 전선 비주얼휴먼서비스기획전략

이 교과목에서는 가상 휴먼 서비스의 현황을 이해하고, 이를 기획, 개발 및 전략적 구현을 할 수 있도록 한다. 가상 인간 또는 디지털 아바타는 고객 서비스, 엔터테인먼트, 마케팅 및 교육과 같은 산업에서 점점 더 활용이 높아지고 있다. 학생들은 가상 인간의 기반이 되는 기술, 다양한 부문에 걸친 응용 툴, 효과적인 가상 인간 경험을 설계하는 방법을 학습한다. 이 과정에서 사용자 경험을 향상하고 비즈니스 목표를 달성하는 매력적이고 기능적인 가상 휴먼 서비스를 위한 전략을 세우는 프로젝트를 수행하며 관련 분야에 대한 이해를 높인다.

MI00025 전선 글로벌엔터테인먼트산업이해

이 교과목에서는 영화, 방송, 음악, 게임, 라이브 이벤트 및 디지털 미디어 분야의 글로벌 엔터테인먼트 산업과의 연계성과 산업 분석을 학습한다. 학생들은 산업 구조, 주요 업체, 그리고 산업 발전을 형성하는 글로벌 경제, 문화, 기술 동향을 학습한다. 또한 글로벌 시장, 콘텐츠 배포 전략, 청중 경험 등이 엔터테인먼트 소비에 미치는 영향을 이해한다. 이를 통해 학생들은 글로벌 엔터테인먼트 생태계가 어떻게 기능하는지와 미래를 주도하는 산업에 대한 깊이 있는 이해를 할 수 있게 된다.