

메타버스융합콘텐츠전공

Major of Metaverse Convergent Contents

교 육 목 표

1. 메타버스 플랫폼과 디지털융합콘텐츠에 대한 전문적인 이론과 폭넓은 지식을 갖추고 [지]
2. 인간 중심의 가치를 달성하는 융합콘텐츠를 통해 사회에 이바지할 수 있는 자질을 겸비하고 [덕]
3. 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. [술]

전 공 소 개

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 녹아 있는, 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.

교 과 과 정

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교 과 목 명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	1	MC02022	전필 복필 부필	문화,콘텐츠,기술융합의이해 Intro to Culture, Contents and Technology	3	3	이론	
	1	MC02026	전필 복필 부필	글로벌언어와문화 Global Language and Culture	3	3	이론 실습	
	1	MC02023	전선	인문학과창의성 Humanities & Creativity	3	3	이론 실습	·디자인생킹
	1	MC02024	전선	디지털디자인과커뮤니케이션기초 Intro to Digital Design and Communication	3	3	실습	
	1	MC02025	전선	메타버스융합콘텐츠전공진로탐색세미나 Metaverse Convergent Contents Career Exploration Seminar	1	1	이론 실습	·전공탐색/진로탐색 ·졸업인증
	2	MC02027	전선	문화콘텐츠기획 Cultural Contents Planning	3	3	이론 실습	

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교 과 목 명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
1	2	MC02028	전선	콘텐츠기획,개발,비즈니스기초 Contents Planning, Development, & Business	3	3	이론 실습	
	2	MC02029	전선	창의적아이디어와시각적인표현 Creative Idea and Visual Expression	3	3	실습	
	2	MC02030	전선	창의적컴퓨팅기초 Intro to Creative Computing	3	3	실습	
2	1	MC02031	전선	비주얼스토리텔링 Visual Storytelling	3	3	이론	
	1	MC02032	전선	스토리텔링과시나리오작법 Storytelling and Scriptwriting	3	3	실습	
	1	MC02033	전선	게임콘텐츠기획 Game Contents Planning	3	3	이론 실습	
	1	MC02034	전선	융합콘텐츠테크놀로지1 Convergent Contents Technology1	3	3	실습	
	1	MC02035	전선	데이터와인공지능 Data and AI	3	3	이론 실습	
	2	MC02036	전선	스토리보딩실습 Storyboarding Practice	3	3	실습	
	2	MC02037	전선	웹콘텐츠시나리오기획 Web Contents Scenario Planning	3	3	실습	
	2	MC02038	전선	융복합공연콘텐츠기획 Convergent Performance Contents Planning	3	3	실습	
	2	MC02039	전선	사회,문화와기능성게임디자인 Social, Cultural, and Serious Game Design	3	3	이론 실습	▪ 사회혁신
	2	MC02040	전선	인간과인공지능상호작용 Human-AI Interaction	3	3	이론 실습	
	2	MC02041	전선	융합콘텐츠테크놀로지2 Convergent Contents Technology2	3	3	실습	
3	1	MC02042	전선	웹콘텐츠스토리텔링창작 Web Contents Storytelling Creation	3	3	실습	
	1	MC02043	전선	스마트어플리케이션기획 Smart Application Planning	3	3	이론 실습	
	1	MC02044	전선	몰입형전시콘텐츠기획 Immersive Exhibition Contents Planning	3	3	이론 실습	
	1	MC02045	전선	메타버스와사용자경험 Metaverse and User Experience	3	3	이론 실습	
	1	MC02046	전선	융합콘텐츠제작과인공지능 Convergent Contents Production and AI	3	3	실습	
	2	MC02047	전선	인터랙티브뉴미디어스튜디오 Interactive New Media Studio	3	3	실습	▪ 산학연계
	2	MC02048	전선	모바일스튜디오 Mobile Studio	3	3	실습	▪ 산학연계
	2	MC02049	전선	실감미디어스튜디오 Immersive Media Studio	3	3	실습	▪ 산학연계
	2	MC02050	전선	메타버스스튜디오 Metaverse Studio	3	3	실습	▪ 산학연계

학 년	학 기	학수 번호	이수 구분	교 과 목 명	학 점	시 간	과목 구분	비 고
3	2	MC02051	전선	버추얼휴먼서비스 Virtual Human Services	3	3	이론 실습	
4	1	MC02052	전필 복필	글로벌커리어설계와커뮤니케이션역량 Global Career Planning and Communication Skill	2	2	이론 실습	
	1	MC02054	전필	창의적캡스톤프로젝트1 Creative Capstone Project 1	3	3	실습	• 캡스톤디자인
	1	MC02053	전선	제안서작성의실제 Practical Proposal Writing	3	3	실습	• 산학연계
	2	MC02055	전필	창의적캡스톤프로젝트2 Creative Capstone Project 2	3	3	실습	• 캡스톤디자인
	2	MC02056	전선	미래사회디자인 Future Society Design	3	3	실습	• 디자인생킹
	2	MC02057	전선	한류콘텐츠비즈니스전략 K-Content Business Strategy	3	3	이론 실습	
총 105학점 (전필 14학점, 전선 91학점) / (복필 8학점, 부필 6학점)								
1학년 교과내용								

MC02022 전필 문화,콘텐츠,기술융합의이해

메타버스융합콘텐츠를 전공하는 모든 학생들을 위한 개론 수업으로 문화, 콘텐츠, 기술의 융합이 사회와 산업에 미치는 영향을 배우고, 본 전공 과정에서 공부하고 진출할 수 있는 분야에 대한 전반적인 이해를 돕는다. 융합 콘텐츠 종류, 활용 가능한 최신기술, 관련 산업과 문화 전반을 폭넓게 다루고 이해하게 된다.

MC02026 전필 글로벌언어와문화

인문 지식과 유럽문화에 대한 기본 정보를 전달하고 글로벌 마인드를 심어 주기 위해 콘텐츠의 보고(寶庫)라고 할 수 있는 독일과 프랑스의 문화를 경험하는 기회를 제공함으로써 창의적인 문화콘텐츠를 기획하고 생산하는 전공 능력의 바탕을 마련한다. 이를 위해 프랑스와 독일의 역사, 문화, 예술, 언어에 대한 핵심 지식과 정보를 습득하며 관련 있는 문화콘텐츠 양상을 살펴본다.

MC02023 전선 인문학과창의성

이전 시대에는 전문 생산자들에 의해 문화생산이 주도되었다면, 오늘날에는 ICT 기술, 사람, 데이터, 사물들을 연결하는 지능화된 네트워크를 기반으로 수많은 사람들이 누구나 자신의 아이디어를 콘텐츠화 하고 공유, 확산, 참여할 수 있는 환경이 되었다. 이러한 환경을 이해하고, 인간에 대한 가치를 가지는 콘텐츠 창작을 위해 인문학의 이해를 바탕으로 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 갖도록 한다. 다양한 인문학 서적과 자료들을 탐독하고 창의적 콘텐츠 활용을 위한 융합, 재구성 글쓰기 역량을 키운다.

MC02024 전선 디지털디자인과커뮤니케이션기초

모든 디자인 분야에 중요한 공통 지식을 구성하는 아이디어, 원리, 방법론 및 디지털기술을 소개한다. 이를 통해 디지털 기반의 디자인 안목을 가지고 다양한 디자인 툴 뿐만 아니라 자동화 툴의 활용능력을 통해 효율적인 시각적 커뮤니케이션 경험을 촉진한다.

MC02025 전선 메타버스융합콘텐츠전공진로탐색세미나

메타버스융합콘텐츠 전공을 살펴보고 진로를 탐색하기 위한 다양한 전문가 특강, 외부 견학 및 전공 이해 활동을 수행한다.

MC02027 전선 문화콘텐츠기획

기존에 다양하게 변화하고 있는 문화콘텐츠 사례들을 수집 및 분석하고 문화원형의 활용 및 응용 현황을 이해한다. 특히, 최근 박물관, 체험관, 전시관, 교육관 등에서 ICT 기반의 생성기술, 인터랙션 기술들이 활용되고 있는 현황과 트렌드를 종합적으로 이해한다. 이를 기반으로 문화원형을 활용한 스토리텔링을 접목한 문화콘텐츠 기획서 작성법을 학습하고 실습을 통해 문화콘텐츠 기획의 기초 역량을 기른다.

MC02028 전선 콘텐츠기획,개발,비즈니스기초

문화예술, 인문콘텐츠, 기술의 융합을 통해 디지털 기반의 인터랙티브 콘텐츠 기획과 개발 방법에 대한 통찰력을 기릅니다. 그리고 이러한 과정을 통해 생산되는 디지털 융합콘텐츠의 관리, 마케팅, 서비스 비즈니스 등에 대한 이해를 높입니다. 특히, 본 전공에서 향후 다루고 진행하는 다양한 장르의 콘텐츠 기획 및 관리자가 되기 위한 기본 역량을 함양하게 된다.

MC02029 전선 창의적아이디어와시각적인표현

스토리보딩과 시각적인 연출을 다루는 모든 기획에서 필요로 하는 시각적인 표현의 기초과정으로, 주제에 따른 다양한 창의적인 아이디어를 도출하고 시각적으로 표현할 수 있는 기법을 학습한다. 사람과 사물, 공간 등의 표현 방법을 학습한 후, 창의적인 화면 연출을 위한 시각적인 표현 실습역량을 높인다.

MC02030 전선 창의적컴퓨팅기초

이미지와 모션, 인터랙션 기술을 활용한 인터랙티브 프로젝션맵핑을 구현하기 위한 기초 지식과 툴 활용 방법을 학습한다. Processing과 JavaScript 프로그래밍 언어를 활용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기초를 이해한 후, TouchDesigner, MadMapper, Vvvv, Resolume Arena 등의 특성과 활용 방법을 학습한다. 그리고 이를 활용하여 창의적 시각화와 인터랙티브 프로젝션 맵핑 실습을 한다.

2학년 교과내용

MC02031 전선 비주얼스토리텔링

시간의 흐름에 따라 변화하는 화면이나 공간을 연출해야하는 다양한 융합콘텐츠 기획을 위한 화면 연출 기법을 학습한다. 전통적인 영화/영상 연출 이론을 학습하고 기존 작품들의 연출을 분석한다. 그리고 이를 다양한 디지털콘텐츠로 응용, 접목할 수 있는 역량을 다진다.

MC02032 전선 스토리텔링과시나리오작법

한국뿐만 아니라 동서양의 설화, 신화 등 전통적인 스토리 원형을 기반으로 수강생들은 서사 원리와 기법 등 기본적인 스토리텔링 원리를 학습하고, 창의적인 스토리텔링과 극적으로 적용하기 위한 콘텐츠 분야별 시나리오 작법을 학습한다. 이를 기반으로 공연, 전시, 웹콘텐츠, 게임 등 다양한 문화콘텐츠 장르에 따라 이를 접목하고 응용할 수 있는 역량을 기른다.

MC02033 전선 게임콘텐츠기획

디지털 게임은 현대인들의 여가생활에 많은 부분을 차지하는 주요한 산업으로 자리 잡았다. 수강생들은 게임의 개념과 원리 등 게임관련 주요 이론을 이해하고, 게임 스토리텔링, 게임 디자인 핵심 요소, 인터랙션과 기술 특성 등을 학습한 후, 게임콘텐츠 기획서 작성 실습을 통해 게임 기획의 기초 역량을 기른다.

MC02034 전선 융합콘텐츠테크놀러지1

게임 엔진은 게임 개발자들에게 게임 제작시 다양한 기능을 효과적으로 구현할 수 있게 해주는 제작도구로 개발되었다. 최근 게임 엔진의 눈부신 발전으로 사용방법은 더 단순화되면서 더 강력한 생산성을 가지게 되었다. 그리고 더 이상 그 주된 사용자가 프로그래머에 한정되지 않고, 기획 및 디자인 영역으로 확대되었다. 수강생들은 유니티 게임엔진을 중심으로 게임뿐만 아니라 AR/VR 콘텐츠, 시뮬레이션이나 교육 콘텐츠 등에 활용되는 원리와 활용방법을 학습한다. 그리고 이를 기반으로 소규모 인터랙티브 콘텐츠를 제작하고 응용능력을 확장할 수 있는 실습을 한다.

MC02035 전선 데이터와인공지능

수강생들은 데이터 수집, 분석, 처리 및 인공지능 알고리즘과 생성형 AI 등 데이터 과학과 인공지능 분야에 대한 전반적인 기술 이해 학습을 한다. 그리고 이를 통해 사용자들을 이해하고 사용자들의 경험을 향상시킬 수 있는 문제 해결을 한 후, 응용 프로그램 기획 및 설계에 적용하는 방법을 학습한다.

MC02036 전선 스토리보드당실습

온라인 영상, 웹툰, 인터랙티브 콘텐츠 등의 제작을 위해 스토리보드 제작방법을 학습한다. 영화/영상 연출에 대한 이론을 <비주얼스토리텔링> 교과목을 통해 학습하고, <창의성과 시각적인 표현> 교과목을 통해 콘티 스케치역량을 기른 학생들이 들을 수 있는 교과목으로 짧은 창작 콘텐츠에 대한 스토리보드 제작 프로젝트를 수행한다.

MC02037 전선 웹콘텐츠시나리오기획

웹 콘텐츠 시장의 규모가 커지는 가운데 원천 IP로 확장 가능한 웹툰 창작자에 대한 수요가 높아지고 있다. 수강생들은 웹툰을 위한 시나리오 작성 기초, 스토리라인 구성, 캐릭터 구성, 장면구성 연출법 등을 학습하여 웹툰 시나리오를 창작하고 기획하는 실습을 한다.

MC02038 전선 융복합공연콘텐츠기획

공연예술은 미술, 음악, 전시, 스토리 등이 결합된 종합예술 분야로 최근 인공지능, XR, 홀로그램, 프로젝션 매핑 등 다양한 ICT기술들이 접목되면서 관객들에게 새로운 공연 경험을 제공하는 분야로 탈바꿈하고 있다. 수강생들은 다양한 기술들과 융복합되며 진화하는 공연예술의 사례들을 살펴보고, 새로운 형태의 공연예술 창작 및 기획 역량을 기른다. 이를 위해 전통적인 공연예술의 기획방법, 기술과의 융복합, 스토리텔링과 공간 설계, 스토리보드 등을 실습하며 미래지향적 공연예술 기획 역량을 기른다.

MC02039 전선 사회,문화와기능성게임디자인

게임 산업은 단순한 놀이를 넘어서 훈련, 교육, 치료, 인식개선 등 다양한 영역으로 융합, 확장되고 있으며 이는 기능성게임이라는 이름으로 이해되어지고 있다. 수강생들은 기존의 기능성게임에 대한 사례들을 통해 활용 형태와 범위를 이해하고 기능성 게임 기획 및 프로토타이핑 방법을 학습한다. 이를 기반으로 다양한 사회적, 문화적, 교육적 측면에서의 이슈들을 분석하여 기능성게임으로 해결할 수 콘텐츠 방안을 마련하기 위해 스토리텔링과 기획서 작성, 프로토타이핑 설계 및 테스트 등을 포함하는 프로젝트를 수행 한다.

MC02040 전선 인간과인공지능상호작용

인간과 인공지능 간의 상호작용에 대한 기본 개념과 인공지능이 인간에게 도움이 될 수 있도록 하기 위한 요소들과 요건들을 이해하여 어떻게 인공지능이 인간을 위한 어플리케이션으로 접목될 수 있는지 안목을 가지게 된다. 인간의 편리함을 위한 인공지능 기술의 다양한 접목의 사례들을 살펴보고 인간과 인공지능의 의미 있는 소통을 구현하기 위해 HCI, 심리학, 커뮤니케이션 등 여러 분야의 이론을 학습한다. 그리고 이를 기반으로 수강생들은 인공지능 어플리케이션의 기획과 사용자경험을 분석하는 실습을 한다.

MC02041 전선 융합콘텐츠테크놀러지2

상용 게임 엔진 중에서 언리얼 엔진은 높은 수준의 그래픽 품질, 현실적인 물리 시뮬레이션, 실시간 렌더링의 강력한 강점을 가지며 다양한 콘텐츠 구현 영역으로 그 활용이 확대 되고 있다. 수강생들은 언리얼엔진의 기초적인 사용법과 고품질의 현실감 있는 그래픽과 인터랙션 구현 방법을 학습하여 이를 기반으로 실시간 XR 공연, 체험 콘텐츠 구현 프로젝트를 수행하며 활용 역량을 기른다.

3학년 교과내용

MC02037 전선 웹콘텐츠스토리텔링창작

다양한 원천 IP를 활용한 2차 콘텐츠 산업으로 웹소설 영역이 확장되고 있는 추세이다. 수강생들은 웹소설 창작을 위한 웹소설의 특성과 스토리라인 구성, 세계관 및 캐릭터 설정과 그를 통한 장면화를 학습한다. 그리고 이를 기반으로 창의적인 웹소설 창작 실습을 통해 전문 작가로의 역량을 기른다.

MC02043 전선 스마트어플리케이션기획

빠르게 진화하는 디지털 환경속에서 웹/모바일 어플리케이션은 더욱더 스마트해지며 우리에게 만족감 있는 경험과 생활의 편의를 제공하고 있다. 수강생들은 스마트 어플리케이션의 의미, 중요성 및 다양한 산업 분야에 미치는 잠재적 영향에 대한 심층적인 이해를 얻고 최신 기술들과 융합된 다양한 사례 및 플랫폼별 기능과 가치의 적절성 등을 분석한다. 이를 바탕으로 제작 목적에 따른 사용자 경험, 데이터 통합 및 확장성을 고려하여 스마트 어플리케이션을 계획, 디자인 및 개념화하는 방법, 프로토타이핑 설계를 실습하며 스마트어플리케이션 기획의 기초 역량을 기른다.

MC02044 전선 몰입형전시콘텐츠기획

이전 시대에 문화예술 영역을 중심으로 했던 미디어아트는 오늘날 XR, 홀로그램, 인터랙티브 프로젝션 맵핑, IoT 등 다양한 ICT기술들의 진보와 함께 예술영역 외에도 교육, 정보제공 등 다양한 영역으로 활발하게 확장 및 접목되고 있다. 수강생들은 새로운 경험을 제공하기 위해 최신 ICT기술들과 융합되고 있는 이머시브 아트, 전시 및 체험 관련 다양한 사례들을 살펴보고, 관련 콘텐츠 기획서 작성법, 스토리텔링과 공간 설계, 스토리보드와 서비스 시나리오 등을 실습하며 몰입형 전시콘텐츠 기획 역량을 기른다.

MC02045 전선 메타버스와사용자경험

메타버스 전반에 대한 현상과 개념을 이해하고, 메타버스 환경에서 사용자 경험을 디자인하는 방법을 학습한다. 이를 위해 메타버스의 개념, 사용자 중심 메타버스 디자인 원리, 메타버스 인터페이스, 소셜 상호작용 및 커뮤니케이션, 가상 경험 흐름과 스토리텔링, 플레이 테스트와 사용자 피드백 수집 등을 이해한 후, 프로젝트를 통해 기존 다양한 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 환경을 분석 및 사용자 경험을 개선하는 기획서 작성을 실습한다.

MC02046 전선 융합콘텐츠제작과인공지능

융합콘텐츠 생태계 전주기는 기획, 제작, 후반제작, 마케팅, 유통 전반에 이르는 많은 과정들을 포함하고 있다. 최근, 인공지능의 발전으로 융합콘텐츠 생태계 전주기에 걸쳐 다양한 개입이 가능해지며 시간과 비용을 절감하면서 사용자들의 경험을 극대화할 수 있고, 다양한 위험 요소들을 제거할 수 있는 방법들이 생겨나고 있다. 수강생들은 이러한 인공지능의 활용 방법을 학습하고 이를 접목한 실습을 하며 미래 융합콘텐츠 제작에 대한 넓은 안목과 경험을 가질 수 있게 된다.

MC02047 전선 인터랙티브뉴미디어스튜디오

이미지/모션 생성, 인터랙션 등 뉴미디어 구현 기술이 효과적으로 접목이 가능한 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 다양한 전공 수업을 통해 학습한 공연, 전시, 체험 등 엔터테인먼트와 관련된 다양한 산업영역과 연계된 뉴미디어 콘텐츠와 서비스에 대한 아이디어를 도출하고 기획안과 프로토타입 형태의 설계 및 개발을 하며 뉴미디어 기술의 효과적인 활용 방안을 다양한 산업영역으로 확장할 수 있는 역량을 기른다.

MC02048 전선 모바일스튜디오

모바일 어플리케이션 기술을 효과적으로 접목이 가능한 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 전공수업을 통해 학습한 스마트 어플리케이션 기획 방법에 대한 이해를 바탕으로 기획, 설계, 프로토타입 제작, 테스트 등을 접목하여 모바일 어플리케이션 기술의 효과적인 활용 역량을 기른다.

MC02049 전선 실감미디어스튜디오

실감미디어 기술이 효과적으로 접목이 가능한 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 다양한 전공 수업을 통해 학습한 게임, 공연, 전시, 체험 등 다양한 산업영역과 연계된 실감미디어 콘텐츠와 서비스에 대한 아이디어를 도출하고 기획안과 프로토타입 형태의 설계 및 개발을 하며 실감미디어 기술의 효과적인 활용 방안을 다양한 산업영역으로 확장할 수 있는 역량을 기른다.

MC02050 전선 메타버스스튜디오

메타버스가 가지는 특성을 기반으로 효과적인 콘텐츠 및 서비스를 제작하는 과정을 산학연계 프로젝트로 실습한다. 수강생들은 기존의 다양한 전공 수업을 통해 학습한 게임, 공연, 전시, 체험 등 다양한 산업영역과 연계된 메타버스콘텐츠와 서비스에 대한 아이디어를 도출하고 기획안과 프로토타입 형태의 설계 및 개발을 하며 메타버스 플랫폼의 효과적인 활용 방안을 다양한 산업영역으로 확장할 수 있는 역량을 기른다.

MC02051 전선 버추얼휴먼서비스

최근 버추얼휴먼의 활용이 고도화되며 공연, 전시, 광고/홍보, 웹드라마 등 다양한 콘텐츠 영역으로 확대되며 메타버스의 발전에 따라 그 활동 영역이 지속적으로 더욱 확대될 것으로 예상된다. 특히, 인공지능 기술의 발전으로 버추얼휴먼의 커뮤니케이션 영역의 완성도를 높여감으로 인해 그 기대치는 더욱더 높아지고 있다. 수강생들은 버추얼휴먼과 관련된 개념, 기술, 제작, 사회, 심리, 비즈니스 등의 다양한 측면을 학습하고 관련 콘텐츠 서비스를 기획하는 것을 실습한다.

4학년 교과내용

MC02052 전필 글로벌커리어설계와커뮤니케이션역량

본 과목은 학부 공통교과로 운영되어, 팀티칭을 통해 글로벌 영어 실무 교육을 통한 글로벌 커뮤니케이션 역량 강화, 현장 전문가와의 세미나를 통해 프랑스 인문학 전공과 융합 가능한 다양한 문화기술 실무기반 교육, 현장 학습의 기회를 제공한다.

MC02054 전필 창의적캡스톤프로젝트1

1년 동안 진행되는 창의적인 캡스톤 프로젝트의 첫번째 학기로, 그 동안 수강하고 학습, 경험 했던 다양한 기술과 콘텐츠 분야를 사용자 경험에 기반하여 프로젝트를 기획 및 설계를 한다.

MC02053 전선 제안서작성의실제

사업신청 또는 프로젝트 제안서, 프로젝트 계획서 등 실무에서 기획자들에게 요구되는 문서작성 및 발표자료 제작 역량을 기른다. 제안서 작성 프로세스의 이해, 제안서 구조 및 형식 이해, 대상자와 목표 설정, 문제 정의와 해결책 제시, 예산 계획, 제안서 편집 방법, 일정 관리법 등을 학습한 후, 온라인으로 실제 공고 되었거나 공고 진행 중인 제안사업을 중심으로 산업체, 비영리단체, 정부, 학술단체 등에 제출 가능한 결과물을 제작하는 경험을 한다.

MC02055 전필 창의적캡스톤프로젝트2

1년 동안 진행되는 창의적인 캡스톤 프로젝트의 마지막 학기로, 전 학기에 기획 설계한 융합 콘텐츠 프로젝트를 창의적으로 구현을 한다.

MC02056 전선 미래사회디자인

과거에서 현재로 이어온 역사적인 변화, 그리고 현대의 산업, 환경, 기술, 사회 등을 분석하여 미래의 사회를 예측하고, 해당 사회를 위해 필요할 것으로 예측되는 다양한 콘텐츠를 기획하고 프로토타이핑 작업을 수행한다. 수강생들은 다양한 산업, 환경, 기술, 사회 현황들을 비판적으로 인식할 수 있고, 미래를 창의적인 시각으로 바라보고 준비할 수 있는 역량을 기른다.

MC02057 전선 한류콘텐츠비즈니스전략

전세계적으로 그 위상을 높이고 있는 한류콘텐츠 산업과 관련된 글로벌 비즈니스 전략은 한국의 콘텐츠 산업의 성장을 선도할 중요한 부분이다. 수강생들은 한류콘텐츠와 관련된 콘텐츠 이론, 산업 정책, 국제 무역과 교류와 관련된 이론을 학습하고 다양한 한류콘텐츠 분야별 사례들의 성공과 실패 요인들을 분석한다. 그리고 팀 프로젝트를 통해 글로벌 국가를 대상으로 성공 가능성이 높은 분야에 대한 예측과 탐구를 기반으로 한류콘텐츠 비즈니스 전략을 수립하는 실습을 한다.