

과사무실 위치 : 산학관 210호

과사무실 연락처: 031-219-2630, 031-219-2631

학과소개

디지털미디어학과는 21세기의 신성장 동력이자 새로운 지 식기반 산업의 중심인 디지털콘텐츠 산업을 이끌어갈 고급 두뇌 양성을 목표로 1998년 개설되었으며, 졸업생들은 디지털미디어 전공의 교육과정을 토대로 미디어의 다양한 분야로 진출한다. ICT 기반의 게임엔터테인먼트콘텐츠(Game & Interactive Contents), 디지털엔터테인먼트(Digital Entertainment), 콘텐츠디자인(Contents Design), 미디어 데이터(Media Data), 비주얼컴퓨팅(Visual Computing) 분야에 대한 교육과정이 운영된다. 학생들은 특정 분야에 대한 핵심적인 역량을 쌓는 동시에 관련성 있는 다른 분야의 교육 과정도 함께 수강함으로써 융합적인 능력을 배양한다. 디지털미디어학과는 IT자형 융합인재 육성을 목표로, 컴퓨터공학, 인문사회과학, 예술 분야의 교육과정을 디지털미디어 교육에 맞게 통합하여 제공하고 있다. 1~2학년에 기초 과학, 통계, 컴퓨터공학, 게임, 영상, 디자인의 기초과목을 교육하고 있으며, 3~4학년에서는 각 학생의 재능과 관심사에 맞추어 기획, 디자인, 소프트웨어 분야에 관련한 다양한 심화된 전공 선택 과목을 교육한다. 그리고 미디어프로 젝트에서 그동안 배운 모든 지식과 역량을 동원하여 사회에 진출할 포트폴리오를 갖춘다. 그밖에도 학부생 연구를 통해 연구역량을 쌓거나, 미디어분야의 창업과 산업체에서 현장 실습을 체험할 수 있도록 하는 교과목을 제공하고 있다. 이와 같이 디지털미디어학과는 탄탄한 이론적 지식을 바탕으로 다양한 학습 경험을 중요시하는 교육의 기회를 제공하고 있으며, 그 결과 국내외 공모전, 전시회 등에서 큰 성과를 거두고 있다.

전공소개

미디어의 역사는 과거 인쇄매체로부터 전화, 사진, 영화, 라디오, 텔레비전과 같은 매체를 거쳐 오늘날 소셜미디어, 감성미디어, 실감미디어와 같은 새로운 미디어로 중심을 옮겨 가고 있다.

이러한 미디어와 변화의 핵심은 '인간(Human)'이다. 디지털미디어는 인간과 기계의 상호작용, 인간의 심리와 생활, 그리고 우리가 미디어를 사용하면서 얻을 수 있는 각종 데이터를 분석하고 활용하여 인간을 위한 콘텐츠로 재생산한다. 디지털콘텐츠는 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등의 콘텐츠를 디지털 형식으로 통합 가공 처리하고 디지털 매체를 통

하여 전달하기 위해 다양한 요소들을 융합한다. 디지털 콘텐츠의 활용을 위해서는 컴퓨터공학의 기초/이론적 지식을 바탕으로 하는 디지털매체에 대한 이해가 필수적이며, 시청 각 콘텐츠의 특수성에 따른 개별 콘텐츠의 개발능력과 다수 콘텐츠의 통합 능력, 사용자 상호작용(user interaction) 처리 능력이 요구된다. 현재 디지털콘텐츠의 구체적 실증 사례인 앱/웹, 컴퓨터 게임, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 영상, 실감형 콘텐츠, 디자인 콘텐츠는 모두 인간의 개별 콘텐츠에 대한 창의적인 설계와 이를 뒷받침하기 위한 전문가적 실현능력의 결과물이다. 아울러, 오늘날의 디지털콘텐츠는 특정분야에서 전문가적 개개인의 역량과 더불어 다수의 전문가가 참여하여 협력적으로 작업한 콘텐츠 통합의 산물이라고 볼 수 있다. 특히 개인의 탄탄한 콘텐츠 개발역량은 빠르게 변화하는 미디어 환경과 다양한 플랫폼에 적응할 수 있는 능력이 될 것이다. 디지털 미디어 전공은 디지털콘텐츠 관련 이론, 기획, 창작실무 및 활용을 위한 다양한 교육의 기회를 제공하고 있다. 여기에 콘텐츠로부터 수집되는 수많은 정보의 데이터를 통해 콘텐츠 기획과 개발에 활용될 수 있는 콘텐츠 데이터 분석 전문가를 위한 교육과정과 대학원까지의 로드맵을 구성하고 있다.

디지털미디어전공 교육과정은 5개의 영역으로 구성되며, 각 영역이 추구하는 인재상은 다음과 같다.

1. 디지털엔터테인먼트: (1인미디어를 포함한) 방송 및 영상 엔터테인먼트 프로그램기획 및 그래픽/사운드 제작자
2. 콘텐츠디자인: 정보의 효율적 전달을 위한 시각화 기획 및 제작인력
3. 게임엔터테인먼트콘텐츠: ICT기반 신산업(인디게임, VR/AR, IoT등)에 최적화된 창의메이커
4. 미디어데이터: AI와 데이터 기반 산업혁명시대에 필요한 기본 지식과 응용 능력을 갖춘 데이터분석 및 개발 인력
5. 비주얼컴퓨팅: 컴퓨터공학과 수학 지식을 기반으로 가상 세계의 3D 시각화와 시각적 데이터 분석 능력에 전문화된 인력

졸업 후 진로

삼성전자, 삼성SDS, LG전자, SK, KT 등의 대기업 및 NHN, Daum 등의 5세대 미디어기업에 진출하며, 게임, 애니메이션, 웹, 디자인 제작 회사와 언론사, 방송사, 광고 제작사, 영화제작사 및 대기업의 디지털콘텐츠 사업부문에 진출하여 활발히 활동하고 있다.

실험실

데이터 과학 연구실, 영상 및 음향 스튜디오, 애니메이션 실습실, 디자인 실습실, 미디어 실습실1, 미디어 실습실2

교육목표

1. 과학적 기초/이론 응용 능력을 갖춘 전문가
2. 디자인사고력을 갖춘 창의적 인재
3. 디지털콘텐츠의 기획 설계 능력을 갖춘 창조적 전문가
4. 미래 산업사회에 기여하는 전문가
5. 사회문화적 이해를 바탕으로 국제사회에서 협력하는 전문가

교수진

직책	성명	전공분야	연구실	전화	비고
교수	고 욱	데이터사이언스, 애널리틱스, 인텔리전스	산학관 619호	1856	
교수	경민호	컴퓨터그래픽스, 소프트웨어	산학관 610호	1853	
교수	김효동	디지털 방송, 디지털 커뮤니케이션	산학관 413호	1858	
교수	이경원	시각정보디자인, 데이터 시각화	산학관 408호	1852	
교수	장우진	영상연출, 비주얼스토리텔링	산학관 412호	1854	
교수	김지은	사운드디자인, 콘텐츠사운드제작, 영상사운드제작, AI사운드	산학관 410호	1855	
교수	오규환	게임, 컴퓨터그래픽스, 디지털게임, 가상세계, AI창작	산학관 407호	1836	
교수	신현준	컴퓨터그래픽스, 컴퓨터비전	산학관 608호	1837	
교수	석혜정	3D그래픽디자인, VR/AR, 인터랙티브 스토리텔링	산학관 414호	1857	
교수	김현희	인터랙티브디자인, 모션 그래픽디자인	산학관 409호	1850	
교수	이주엽	사용자경험디자인, 인터페이스디자인	산학관 411호	1838	
교수	이윤진	컴퓨터그래픽스, 소프트웨어	산학관 617호	1823	
교수	Teemu Laine	상황인식컴퓨팅, 인간-컴퓨터 상호작용, 인공지능, 시리우스게임, AR/VR, 메타버스	산학관 618호	1851	
부교수	서철수	산학협력, 창업 교육	산학관 822호	3859	