

예술성과 실용성을 갖추고
대중을 선도하는 콘텐츠 리더

디지털콘텐츠학과

Department of Digital Contents



<http://dc.khu.ac.kr/>



전 세계에 양질의 콘텐츠를 창조하는 인재 양성

1999년 개설된 디지털콘텐츠학과는 컴퓨터 기술의 기반 위에서 탄생한 첨단 미디어를 타고, 강력한 파급력으로 전 세계에 양질의 콘텐츠를 창조하는 인재 양성을 목표로 하고 있습니다. 컴퓨터애니메이션, 모션그래픽스, 웹 디자인, 프로듀서, 영상 편집자, 광고 프로듀서, OTT 콘텐츠 제작자, 앱 개발자 등 다양한 분야에 걸친 광범위한 직업군에도 불구하고, 디지털콘텐츠학과의 변치 않는 바탕은 예술적이며 창의적인 인재의 양성이라는 것입니다. 이는 디지털콘텐츠가 추구하는 인재가 뉴미디어를 통한 엔터테이너로서 결코 테크니션 수준에만 머무르지 않음을 뜻합니다. 기타 예술 분야에 비하여 디지털콘텐츠가 기술의 비중이 높은 것은 사실이지만 결코 인간에 대한 탐구를 놓치지 않음으로써 예술과 기술 간의 균형을 유지하기 위해 노력합니다. 이는 결과적으로 예술성과 실용성을 동시에 갖추고 대중을 선도하는 콘텐츠 리더의 양성을 의미합니다.

예술과 기술 간의 균형을 유지하려는 커리큘럼

디지털콘텐츠학과의 교수진은 미국, 프랑스 등 모두 해외 유학의 커리어를 가지고 있음은 물론, 실무 경력도 겸비하고 있으며 고려대, 서울대, 홍익대, 경희대를 졸업한 유능한 전문가들로 구성되어 있습니다. 교수진은 사회적으로 활발하게 활동함은 물론, 각종 협회와 학회, 한국방송통신전파진흥원, 게임산업개발원 등 공공기관에서의 봉사도 두드러집니다.

예술과 기술 간의 균형을 유지하려는 디지털콘텐츠학과의 교육목적은 커리큘럼에서도 잘 드러납니다. 전공필수 과목이 존재하지 않는 것입니다. 이로써 학생들은 자율적으로 세부 전공 해당 과목을 조합, 교차하면서 자신만의 고유한 전공 특성을 스스로 개척해 나아가는 방향으로 자연스럽게 움직이게 됩니다. 자기개발에 대한 자율성은 곧 리더로서의 자질 형성에 큰 역할을 할 것입니다. 뿐만 아니라 타 학과들과의 연계와 융합, 복수전공, 대학원 진학 등을 통해 학생들은 전공의 스펙트럼을 더욱 넓혀나갈 수 있습니다.

특수효과와 애니메이션 업체 등으로의 진출

졸업한 인재들의 진출 근황을 살펴보면 MBC, EBS, SBS, CJ엔터테인먼트, 텍스터, 엔씨소프트, 넥슨, 드래곤플라이, 이스트소프트 등 유명 방송국과 광고회사, 게임제작사 및 특수효과와 애니메이션 업체 등이 있습니다. 졸업생의 비중이 큰 참여 작품 중에는 라바, 리니지2, 미스터고, 히즈쇼 등이 있습니다. 또한 애니메이션, 모션그래픽, 광고 분야에서 창업자로서 성공한 졸업생들도 다수 포진되어 있음은 물론, 유명 유튜버와 웹툰 작가, 콘셉트 아티스트 등 프리랜서로서의 활동도 매우 활발합니다. 이러한 졸업 후의 인재들은 탄탄한 동문을 형성하고 있으며, 22년 동안 축적된 인맥과 인프라는 현재 디지털콘텐츠학과의 졸업생이 디지털콘텐츠학과의 교수로 임용되는 데까지 이르러 그 자랑스러움을 더하고 있습니다.

디지털콘텐츠학과와 아트앤테크놀로지 융합전공의 관계

주관학과인 예술디자인대학 디지털콘텐츠학과와 참여학과인 소프트웨어융합대학의 소프트웨어융합학과의 공동으로 운영하고 있으며, 입학 시 별도의 모집 정원이 있는 것이 아닌 경희대학교에 입학한 학생들이 다전공 선발을 통해 아트앤테크놀로지 융합전공을 할 수 있습니다. 아트앤테크놀로지 융합전공은 디자인, 미디어, 서비스를 비롯한 문화 예술 분야에 첨단 기술을 접목하여 시너지 효과를 낼 수 있는 새로운 형태의 융합교육을 위해 설립되었습니다.

디지털콘텐츠학과에서 큰 비중을 차지하는 졸업작품

디지털콘텐츠학과에서 졸업작품은 매우 큰 비중을 차지합니다. 4학년을 통해 1년간 본격적으로 졸업작품을 위해 매진하게 되는데, 졸업 직전 자신의 역량을 최대한 이끌어내어 궁극적으로 학생 스스로가 자신이 어떠한 역량을 가진 존재인가 깨닫게 만드는 진지한 과정입니다. 이러한 경험은 '자신의 역량을 잘 깨닫고 있는 사람'으로서 확신과 추진력을 가지고 드넓은 사회의 변수들에 당당히 대처할 수 있게 해줄 것입니다. 졸업작품전은 4학년 2학기 말에 열리게 되며, 명실공히 디지털콘텐츠학과 최대의 행사로서 이 작품전

을 통과하여야만 학생들은 비로소 졸업의 영광을 차지할 수 있게 됩니다.

디지털콘텐츠학과의 일반대학원

보통 타 전공과 연계가 되어 있거나 융합되어 있는 학과들도 많으나, 디지털콘텐츠학과는 학과 고유의 단일 일반대학원이 개설되어 있고 석, 박사 학위를 취득할 수 있습니다. 디지털콘텐츠 일반대학원은 졸업 후 디지털콘텐츠 분야의 더욱 심화된 연구를 가능하게 하고, 나아가서는 교육자로서의 길을 갈 수 있는 첫걸음이 되기에 충분합니다.

활발하게 이루어지는 산학연협동

디지털콘텐츠학과는 그 특성상 수용성이 강한 특징을 갖고 있습니다. 어떤 장르와 접목해도 훌륭히 그 몫을 해내기 때문에 각계각층에서 연합하여 성과를 내자는 러브콜을 많이 받고 있습니다. 지자체부터 시작하여 크고 작은 기업들과 해외 학교와의 소통 및 연합이 꾸준히 이루지고 있습니다.



졸업을 위해 이수해야 할 학점은 어느 정도 되나요?

2021년 단일전공 과정의 경우 총 120학점을 이수하게 되어 있습니다. 학생 스스로 커리큘럼의 자율적 조합을 장려하기 위하여 전공필수 과목은 존재하지 않고, 전공선택 55학점, 전공기초 18학점으로 전공과목으로서 총 73학점을 이수하도록 짜여져 있습니다. 나머지 학점은 교양과목, 배분이수과목 등이 해당합니다.