



MYONGJI UNIVERSITY



미래융합대학 BCC과정



명지대학교 미래융합대학
MYONGJI UNIVERSITY COLLEGE OF FUTURE CONVERGENCE





CONTENTS

- 05 설립정신 및 대학이념
- 06 미래융합대학 계약학과 연혁
- 07 BCC과정-계약학과 연계과정 로드맵
- 08 BCC과정 지원자격 및 전형 안내
- 10 명지대학교 계약학과 안내(재교육형)
- 12 미래융합대학 계약학과 교원 안내
- 14 뷰티비즈니스학과
- 16 AI콘텐츠디자인학과
- 20 스포츠산업경영학과
- 24 웹툰콘텐츠학과
- 28 융합예술실용음악학과
- 30 미디어엔아트테크놀로지학과
- 36 명지대학교 인문캠퍼스 교통안내
- 37 명지대학교 인문캠퍼스(서울) 약도



설립정신



하나님을 믿고 부모님께 효성

하나님을 믿고 부모님께 효성하며 사람을 내 몸같이 사랑하고 자연을 애호 개발하는 기독교의 깊은 진리로 학생들을 교육하여 민족문화와 국민경제발전에 공헌케 하며 나아가 세계평화와 인류문화 발전에 기여하는 성실 유능한 인재를 양성하는 것이 학교법인 명지학원의 설립목적이며 설립정신이다.

주후 1956년 1월 23일 설립자 유상근



대학이념

명지대학교는 명지학원의 설립정신을 구현하기 위하여 교파를 초월한 순수 복음주의 “기독교 정신에 입각한 사랑·진리·봉사”를 대학이념으로 제정하였다.

기독교의 사랑으로 교육하며 진리를 탐구하고 인류를 위하여 봉사하는 것이 “지식과 지혜를 밝혀 가르친다”는 뜻의 ‘明知’의 대학이념을 실천하는 것이다.



LOVE

“다른 사람을 내 몸같이 사랑하라”는 그리스도의 말씀을 따르는 기독교적 사랑을 의미한다



TRUTH

일반적인 진리 뿐 아니라 기독교적 진리를 포함한다. 기독교적 진리란 넓은 의미에서 “자유와 정의”의 개념을 포함하는 “참된 삶의 이치”를 가르킨다.



SERVICE

대학에서 연구하고 배운 것을 사회에 환원하는 것으로 오늘날 사회적 요구가 높은 자원봉사의 의미를 포함한다. 이는 자칫 대학의 주요 기능인 교육과 연구만을 강조하여 지적으로만 성장발달하는 인간이 아닌 남을 사랑하고 도울 줄 아는 따뜻한 마음을 가진 조화로운 인간발달이 우리 대학교의 대학이념이라는 것을 말한다.

꿈을 잇다_사람을 잇다

세상과 함께하는 ‘열린대학’의 새로운 기준이 되고 있습니다.

***VISION** | 기회와 희망을 주는 열린교육

***목표** | 맞춤형 평생 교육을 통한 믿을 수 있는 인재양성과 평생 교육의 확산

***3대 발전목표** | 맞춤형 평생교육을 통한 융복합 실용인재 양성
지역사회와의 동반성장을 위한 평생교육 생태계 구축
평생학습자 친화형 교육체제 확립을 통한 대학 평생교육 선도

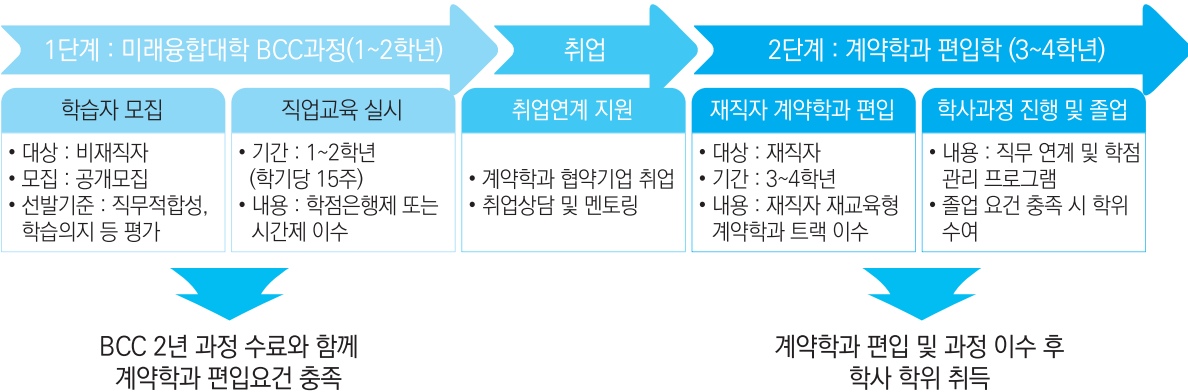
| 미래융합대학 계약학과 연혁 |

○ 2026 03.04 2026학년도 1학기 개강	○ 2019 03.02 2019학년도 1학기 개강
○ 2025 03.04 2025학년도 1학기 개강	○ 2018 05.31 2018학년도 대학의 평생교육체제 지원사업 유지 03.02 2018학년도 1학기 개강
○ 2024 09.01 미래융합대학 제3대 이미숙 학장 취임 03.04 2024학년도 1학기 개강	○ 2017 09.01 미래융합대학 계약학과 활성화위원회 구성 및 운영 04.28 대학의 평생교육체제 지원사업 선정 03.02 2017학년도 1학기 개강
○ 2023 06.21 2주기 대학의 평생교육체제 지원사업 선정 03.02 2023학년도 1학기 개강 02.25 2023학년도 미래융합대학 계약학과 오리엔테이션	○ 2016 09.01 평생교육연구소, 후진학센터 신설 미래융합대학 제1대 최경국 학장 취임 07.01 미래융합대학 신설 항공융합인재학부 사회복지학과 부동산학과 법무정책학과 05.09 평생교육단과대학 지원사업 선정
○ 2022 03.02 2022학년도 1학기 개강 02.26 2022학년도 미래융합대학 계약학과 오리엔테이션	
○ 2021 03.02 2021학년도 1학기 개강	
○ 2020 09.01 미래융합대학 제2대 이상영 학장 취임 06.30 1주기 대학의 평생교육체제 지원사업 선정 03.02 2020학년도 1학기 개강	

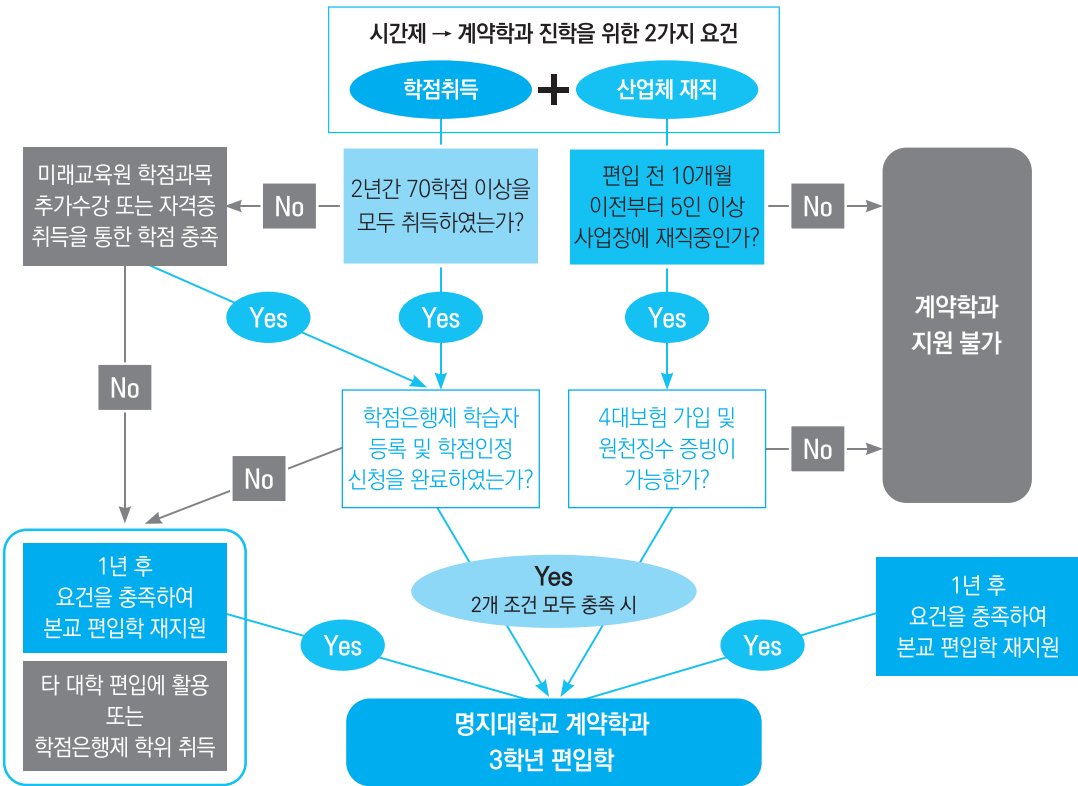
| BCC과정 - 계약학과 연계과정 로드맵 |

“시간제등록생 제도”는 열린교육·평생학습사회 구현을 위해 학업에만 전념할 수 없는 사회인을 위하여 사회활동과 학업을 병행할 수 있도록 하는 제도입니다. 본 과정에서는 시간제등록 및 학점은행제 평가인정과목을 통해 편입학에 필요한 학점을 이수하고 산업체 재직경력을 갖춘 경우(단, 산업체에서 학비 일부를 부담하고 본교로 소속 직원의 교육을 의뢰한 경우, 개인 및 산업체의 지원자격 요건이 재교육형 계약학과 개설 및 입학지원 요건에 충족하는 경우에 한함) 재직 산업체와 계약을 통해 개설하는 계약학과에 편입학 기회를 부여하며, 학위취득에 필요한 요건을 충족하면 본교 또는 국가평생교육진흥원을 통해 학사학위를 취득할 수 있습니다.

1. 계약학과 연계 BCC과정 운영 체계



2. 시간제→계약학과 진학을 위한 2가지 조건



BCC과정 지원자격 및 전형 안내

| 지원자격 |

구분	지원자격
신입학	고등학교 졸업(예정)자(2027년 2월 28일자 기준)
	고등학교 졸업학력인정 검정고시 합격자
	법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자

| 불합격 및 취소처리 |

1. 불합격

- ① 지원자격 미달자(면접고사 후에 확인되는 경우 포함)
- ② 지원서류 미제출자
- ③ 입학원서 및 지원서류의 허위 기재, 위조, 변조하였거나 기타 부정한 방법으로 지원한 자

2. 합격취소

- ① 본교 입학일(2026.03.01.) 이전에 고등학교 이상 학력을 취득하지 못한 경우
- ② 학력조회 결과 부적격으로 판정되는 자
- ③ 졸업예정 또는 수료예정 자격으로 지원하여 합격한 후 고등학교 졸업 및 학력 증명서를 제출하지 않은 자
- ④ 학과 개설 최소인원 기준에 미달하는 학과에 합격한 경우(미달 인원 기준 15명 미만 학과)
- ⑤ 등록금 납입 기간 내에 등록금을 납입 하지 않은 자

| 원서접수 |

- 1. 접수처: 명지대학교 미래융합대학 계약학과 홈페이지(<http://bizhrd.mju.ac.kr>)
- 2. 접수방법: 홈페이지 안내문 확인 후 원서접수를 클릭하고, 지원서를 작성한 뒤 서류 제출하기

| 제출서류 |

제출서류	1. 입학원서 및 자기소개서(인터넷 접수 후 출력하여 제출) 2. 고등학교 졸업(예정)증명서, 고등학교 학교생활기록부 - 검정고시출신자: 고등학교 졸업학력 검정고시 합격증명서, 성적증명서 - 지원 시 졸업예정증명서를 제출하는 경우에는 추후 공지되는 기간 내에 졸업증명서를 제출하여야 합니다 지원자격
제출방법	등기우편 제출(방문접수 불가) (03674) 서울시 서대문구 거북골로 34 명지대학교 미래관 2층 3210호 미래융합대학 교학팀 BCC과정 담당자 앞
제출기한	원서접수 기한 내(마감일 소인분까지 유효)

| 서류 및 면접전형(공통) |

1. 전형방법: 서류 및 면접 종합평가

가. 서류전형: '자기소개서' 및 제출 서류 평가, 지원자는 '자기소개서'(학력 및 경력, 학부(과) 지원 동기, 수학계획 등을 A4용지 2매 이내 분량으로 작성)를 미리 지원서 제출 시 같이 제출하여야 함.

나. 면접전형: 다대일 방식으로 면접 진행

| 실기전형 |

* 학과별 모집요강 참조

명지대학교 계약학과 안내(재교육형)

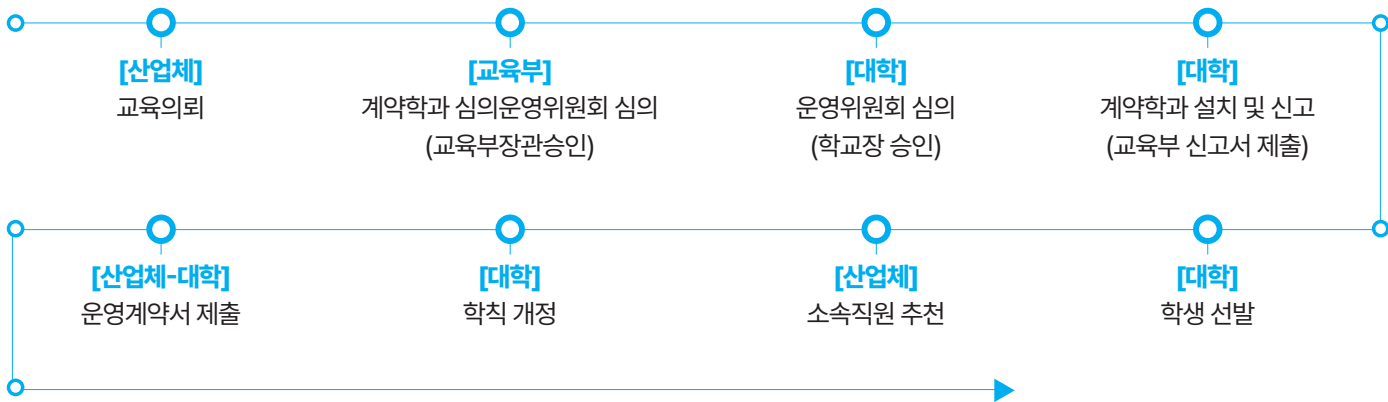
| 계약학과란 |

산업체 근로자를 위한 정규 학위 과정으로 산업체와 대학이 계약을 체결하여 학과를 개설하고, 교육비의 50% 이상을 산업체가 부담하며 나머지는 재직근로자가 부담하여 정규 학위를 취득할 수 있는 제도이다.

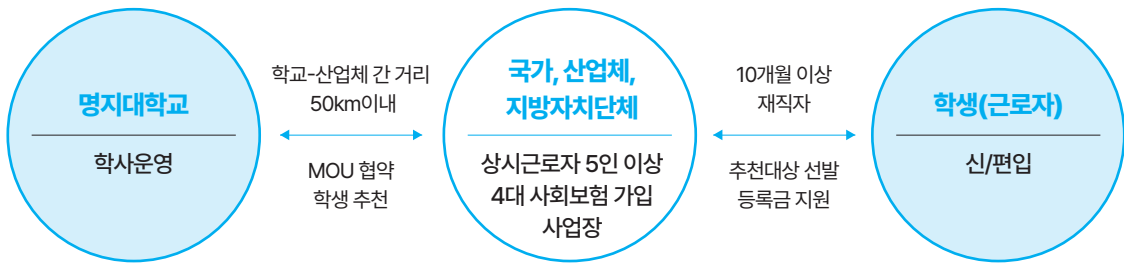
| 설치·운영 근거 |

「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」 제8조 및 동법 시행령 제8조, 제9조, 교육부 고시에 의해 설치·운영

| 계약학과 개설 신청 절차 |



| 계약학과 설치·운영 절차 |



| 계약학과 교육과정 |



| 산업체 계약학과 설치 조건 |

■ 산업체의 범주

- 국가, 지방자치단체 및 공공기관
- 상법 또는 특별법에 따라 설립된 법인 혹은 관할 세무서에 사업자 등록이 된 사업체로서 상시근로자 5인 이상 사업장
- 의료법 제3조에 규정된 의료기관
- 군부대(장교, 장기복무자 및 군무원 등)
- 국가·지방자치단체에 등록된 단체로서 산업체가 구성원인 단체

■ 공통 자격조건

- 산업체와 대학 간 거리 50km 이내(직선거리 기준)
- 매 학기 학생 등록금의 50% 이상 부담

| 산업체 제출서류 |

1. 계약학과 설치 및 계약 체결 신청서
2. 교육대상자 추천서
3. 사업자등록증
4. 건강보험 사업장 적용 통보서(가입인원 명시)
5. [해당 산업체만] 산업체 계약학과 연계 사업추진 계획서 - 본교양식
 - * 모집학과에서 지정한 업종과 상이한 산업체의 경우 반드시 제출해야 함
 - * 계약체결 요청 산업체의 자격기준 및 추천인원 등을 판단하여 추후 일괄 계약 체결

| 학생 지원 자격 조건 |

- 계약학과 설치운영 계약업체(상시근로자 5인 이상 필수)에서 10개월 이상 재직 중인 자(학기개시일 기준)로서 소속 산업체와 명지대학교가 계약체결 후 학업을 적극 지원 받을 수 있는 자
- 계약학과 등록금의 50% 이상을 소속 산업체에서 지원받을 수 있는 자
- 4대 사회보험 가입자
 - * 산업체 대표(법인등기부에 등재된 대표 및 이사, 1인 기업대표)는 지원 불가
- 신·편입학 최소 학력 조건 충족자

| 학생 제출 서류 |

공통	
① 입학지원서(본교 서식, 시스템 입력) ② 재직증명서 ③ 근로계약서 사본 ④ 4대 사회보험 가입자 가입내역 확인서(개인 가입내역) ⑤ 갑종근로소득 원천징수 확인서 또는 근로소득 원천징수 영수부(산업체 발급)	
신입학	편입학
⑥ 고등학교생활기록부 사본 1부(원본대조필) 또는 검정고시합격증 사본 1부 ⑦ 고등학교 졸업증명서	⑥ 전적대학 졸업·수료(4년제대학 2학년)·학사(또는 전문학사) 학위(예정)증명서 중 해당서류 1부 ⑦ 전적대학 전(≡)학년(또는 학점은행제 전(全)과정) 최종성적증명서 1부

미래융합대학 계약학과 교원 안내

| 학장 인사말 |

**명지대학교 미래융합대학
산업체와 재직자를 위한 맞춤형 교육을 제공합니다.**



명지대학교 미래융합대학은 학문적 소양과 사회가 요구하는 직업역량을 갖춘 전문인을 육성하고자 신설된 명지대학교의 11번째 단과대학입니다. 미래융합대학은 교육부가 추진하는 '일과 학습의 병행' 원칙과 국민 평생학습사회 실현, 미래는 선취업 후진학 활성화정책에 따라 추진하지 평생학습자 친화적인 새로운 대학 진학 체계를 구축하고 있습니다.

미래융합대학 계약학과는 2017학년도 물류유통경영학과로 시작하여 2019년 졸업생을 배출한 이래, 2026학년도 현재 16개 학과를 운영하고 있습니다. 각 전공 학과별로 교수님들께서 성심성의껏 학생들을 지도하고 계시고, 산업체 맞춤 교육과정을 통하여 학생들을 전문인으로 양성할 수 있도록 최선을 다하고 있습니다.

미래융합대학 계약학과는 다년간의 교육경험을 통해, 성인학습자와 산업체 재직자를 위한 최적화된 교육과정을 제공할 것이며, 지역사회 산학협력 추진에 기여할 것입니다. 감사합니다.

**명지대학교 미래융합대학 학장
이 미 숙**

| 미래융합대학장 |



미래융합대학장 **이미숙 교수**

| 미래성장사업단 |



미래성장사업단장 **순희자 교수**



미래성장사업부단장 **우종웅 교수**

| 미래융합대학 계약학과 주임교수 |



주임교수 **최현호**

- 웹툰콘텐츠학과
- AI콘텐츠디자인학과



주임교수 **우종웅**

- 스포츠산업경영학과



주임교수 **김미란**

- 융합예술실용음악학과
- 미디어엔아트테크로지학과

뷰티비즈니스학과 Beauty Business

학과소개

"감각을 산업으로 설계하는 학문"

뷰티비즈니스학과는 미용 기술을 넘어, 뷰티산업 전반을 이끌어갈 전문 인재를 양성하고, 사람의 외적 아름다움과 심리, 소비 행동, 브랜드 가치를 연결하여 하나의 산업으로 설계하는 융합학문으로써 본 학과는 전반적인 뷰티테크닉 실무능력을 기반으로 마케팅·브랜드·유통·창업 구조를 이해하여 다양한 뷰티 현장변화에 대처할 수 있는 유연한 인성 및 기술과 경영능력을 소유한 산업전반에 필요한 실질적인 '뷰티 CEO'를 양성합니다

교수진



지도교수 이해영

- 중앙대학교 일반대학원 패션디자인 패션예술학 박사
- 중앙대학교 의약식품대학원 향장미용학 석사
- 중앙대학교 의생활 학과 학사
- 전) 레이첼웨딩메이크업 대표
- 현) 국제미용문화교류협회 회장
- 현) 국제미용협동조합 이사장
- 현) 벨누아 헤어염색전문샵 가맹사업 본부장

교육목표

- 글로벌 뷰티 CEO 양성
- 기술 + 비즈니스 + 콘텐츠의 융합

교육과정

왜 지금, 뷰티비즈니스인가?	무엇을 배우나요?	졸업 후 진로
- K뷰티의 성장으로 글로벌시장 확대 - 뷰티산업의 디지털화 - 개인 맞춤형 뷰티서비스 증가 - 지속성장하는 미래산업	- 뷰티 마케팅 & 브랜드 전략 - 화장품 유통 & MD(상품기획) - SNS콘텐츠 제작 & 퍼스널 브랜딩 - 창업 및 경영 (뷰티샵, 브랜드 런칭 등) - 리더십 - 뷰티실무 교육법 - 뷰티실무영어	- 뷰티 아티스트 (헤어, 메이크업, 네일, 피부) - 화장품 브랜드 기획자 / 마케터 - 뷰티 인플루언서 - 뷰티콘텐츠 크리에이터 - 뷰티 창업 및 경영자 - 글로벌 뷰티기업 취업

모집단위 및 전형방법

모집구분	전형요소별 반영비율	캠퍼스
신입/편입	면접 100% (뷰티작품 포트폴리오 제출) (뷰티 기능 국가자격, 민간자격 취득자 가산점)	인문캠퍼스

협약업체

크리스찬 디올 화장품, 보보리스 뷰티 등



시콘텐츠디자인학과 AI Contents Design

학과소개

시콘텐츠디자인학과는 인공지능을 인간의 창의력을 대체하는 기술이 아닌, 사고와 표현을 증폭·확장하는 창작 파트너로 활용하는 새로운 디자인 교육을 지향합니다. 빠르게 자동화되는 시대일수록 드로잉, 타이포그래피, 레이아웃, 시각구성과 같은 아날로그 디자인 기초 역량은 더욱 중요한 경쟁력이 됩니다.

본 학과는 전통적인 디자인 기초를 교육의 중심축으로 유지하면서, AI 기술을 창작 과정에 유기적으로 결합하는 하이브리드 교육 모델을 구축합니다.

학생들은 손으로 그리고 구성하며 사고하는 힘을 바탕으로, AI를 활용해 더 많은 아이디어를 실험하고 다양한 표현 가능성을 탐색하게 됩니다. 이를 통해 단순한 툴 사용자가 아닌, AI 시대에 스스로 사고하고 설계할 수 있는 콘텐츠 디자이너로 성장하도록 돕습니다.

교수진



지도교수 이재형

- 애니픽스 아트센터 부원장(주)락소프트 그래픽팀 아트디렉터
- (주)이온소프트 그래픽팀 컨셉아티스트
- (주)웅진싱크빅 씽크유팀 파트장(캐릭터디자인 총괄)
- 2019 원피스 20주년 기념 아티스트 특별전 Buster Call(L.A 콤플렉스 존, 상하이 이너섹트)



특임교수 최규성

- 고려대학교 교육대학원
- 명지대학교
- C&C입시미술교육원 대표이사

교육목표

① 아날로그 기초 역량 강화

드로잉, 타이포그래피, 레이아웃, 색채, 시각구성 등 시각 언어의 기본 문법과 조형 감각을 체계적으로 훈련합니다.

② 디지털 및 AI 기반 제작 기초

디지털 드로잉, 이미지 편집, 생성형 AI 활용 실습을 통해 전통적 표현을 디지털 환경으로 확장하는 제작 역량을 기릅니다.

③ 미래 콘텐츠 환경에 대응하는 기초 제작 역량 구축

디지털 환경과 AI 기반 제작 흐름을 이해하고 변화하는 기술 환경 속에서도 스스로 학습·적응할 수 있는 기반을 마련합니다.

본 과정은 특정 도구 숙련보다 '보는 힘, 구성하는 힘, 사고하는 힘'을 기르는 데 중점을 두며, AI를 인간 중심 창작 과정의 일부로 다루는 교육을 지향합니다.

AI콘텐츠디자인학과는 기술 중심 학과도, 순수 예술 중심 학과도 아닌 인간의 감각과 기계의 연산 능력이 협업하는 지점에서 새로운 콘텐츠 미학과 제작 방식을 탐구하는 창작 교육을 목표로 합니다.

교육과정

연계 BCC 과정

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
드로잉	랜더링	캐릭터디자인	콘셉트아트
타이포그래피	레이아웃디자인	패키지디자인1	패키지디자인2
영상디자인기초	연출과스토리텔링1	모션그래픽기초	콘텐츠디자인
AI콘텐츠기획1	AI콘텐츠기획2	AI콘텐츠 제작 워크플로우	연출과스토리텔링2

계약학과

3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
AI 콘텐츠 스튜디오 I	AI 콘텐츠 스튜디오 2	1인 브랜딩 워크샵1	1인 브랜딩 워크샵2
3D 조형원리 1	콘텐츠 마케팅 & 플랫폼	AI 콘텐츠 비즈니스	AI 디자인 스튜디오 2
포트폴리오 제작 I	UI/UX 디자인	3D 조형원리 2	포트폴리오 제작 II
AI 일러스트레이션	영상콘텐츠 디자인	AI 그래픽스	진로 설계 세미나

※ 학기별 개설 교과목은 상황에 따라 변동될 수 있음.

 협약업체

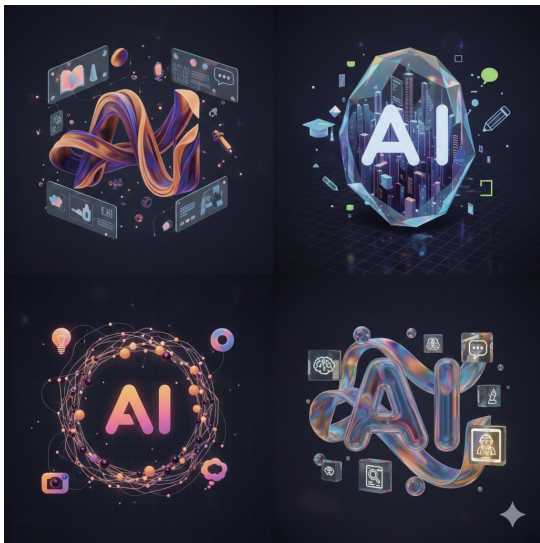
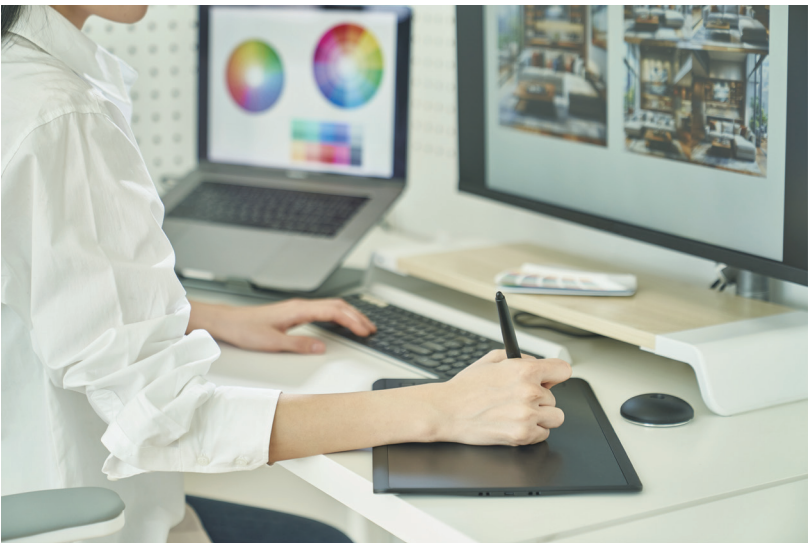
산업체명

(주)C&C에듀인재개발원, 파인그로브, (주)애니픽사애니센터, AP아트에듀테크, CJ ENM, Studio PM, (주)우주텔레콤, (주)넥스큐브, (주)대원씨아이, (주)JR그룹, (주)에이컴프로덕션, (주)필빅, (주)달고나엔터테인먼트

 졸업 후 진로

본 학과의 졸업생은 다음과 같은 분야에서 활약할 수 있습니다.

- AI 콘텐츠 크리에이터 / 생성형 AI 디자이너 / 디지털 아티스트
- AI 영상·이미지 아티스트 / 모션그래픽 디자이너
- 프롬프트 디자이너 / AI 콘텐츠 매니저
- UX/UI 디자이너 / AI 서비스 기획자
- 웹툰·웹소설 스토리 IP 크리에이터, 작가
- XR 콘텐츠 제작자 / 인터랙티브 콘텐츠 디자이너
- AI 콘텐츠 엔지니어 / 미디어 테크 개발자
- 1인 크리에이터 / 디지털 아트 작가





스포츠산업경영학과 Sports Industry Management

학과소개

스포츠산업경영학과 BCC과정은 스포츠와 산업, 실기와 이론, 선수 경험과 현장 실무를 유기적으로 연결하는 실천형 교육과정입니다. 건강과 여가, 스포츠 비즈니스에 대한 사회적 수요가 확대되는 환경 속에서 본 과정은 스포츠 문화를 선도할 전문인재를 육성하는데 목표를 두고 있습니다. 특히 축구, 야구, 당구, 낚시, 태권도, 합기도, 주짓수, 특공무술 등 다양한 스포츠 전공 기반을 바탕으로, 스포츠전문인과 선수로서의 꿈을 다시 펼칠 수 있는 기회를 제공하고, 현장 취업과 창업으로 이어질 수 있도록 전공별 맞춤형 교육을 운영합니다. 자체 선수단 활동과 전공 실기 교육, 산업 연계형 실무교육을 함께 경험할 수 있다는 점이 본 과정의 강점입니다.

교수진



지도교수 전진호

- 현) 대한장애인당구협회 상임심판
- 현) 서울특별시당구연맹 코치 및 선수
- 현) 체육지도자협동조합 이사
- 전) 한국노인체육학회 이사
- 전) 대한당구연맹 심판위원회 부위원장
- 전) 대한당구연맹 교육위원회 위원
- 전) 프로당구협회 심판위원회 위원

교육목표

- 스포츠 현장을 이끄는 체육전문지도자 양성
- 실무 감각을 갖춘 스포츠경영 전문가 양성
- 현장과 산업을 연결하는 융합형 스포츠 인재 양성
- 취업과 창업에 강한 실천형 전문인력 양성

교육과정

연계 BCC 과정

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
영양과운동	스포츠마사지	스포츠사회학	스포츠심리학
트레이닝방법론	생활명상	체육사	운동학습
스마트다이어트	농구1	스포츠마케팅	체육학연구법
인간행동과사회환경	스포츠와법	스포츠와매스미디어	볼링
기운동과 체조	운동생리학	태권도	운동역학
축구	여가및레크리에이션	스포츠의학	성인병과 운동처방

계약학과

3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
스포츠경영론	스포츠산업심리학	스포츠실무프로젝트	스포츠관광기획
스포츠산업론	스포츠이벤트경영론	스포츠산업과 AI 기초	스포츠산업과 AI 실무응용
스포츠와법	스포츠경영기획	체육측정평가	스포츠서비스산업평가
스포츠컨디셔닝	스포츠정보론	스포츠테이핑	건강관리
전공실기(골프)1	전공실기2(스키)	전공실기(골프)2	스포츠산업경영인턴쉽

※ 학기별 개설 교과목은 상황에 따라 변동될 수 있음.

협약업체

산업체명	산업체 소개
체육지도자협동조합	스포츠 지도자 양성, 현장 실무 연계, 종목별 전문교육 지원을 통해 스포츠산업경영학과와 긴밀히 협력하는 대표 협약업체입니다. 학습자들이 산업 현장에 필요한 실무역량을 갖출 수 있도록 교육·실습·진로 연계 측면에서 협력하며, 스포츠지도자와 심판, 생활체육 분야의 전문인력 양성을 함께 지원하고 있습니다.

졸업 후 진로

본 학과의 졸업생은 다음과 같은 분야에서 활약할 수 있습니다.

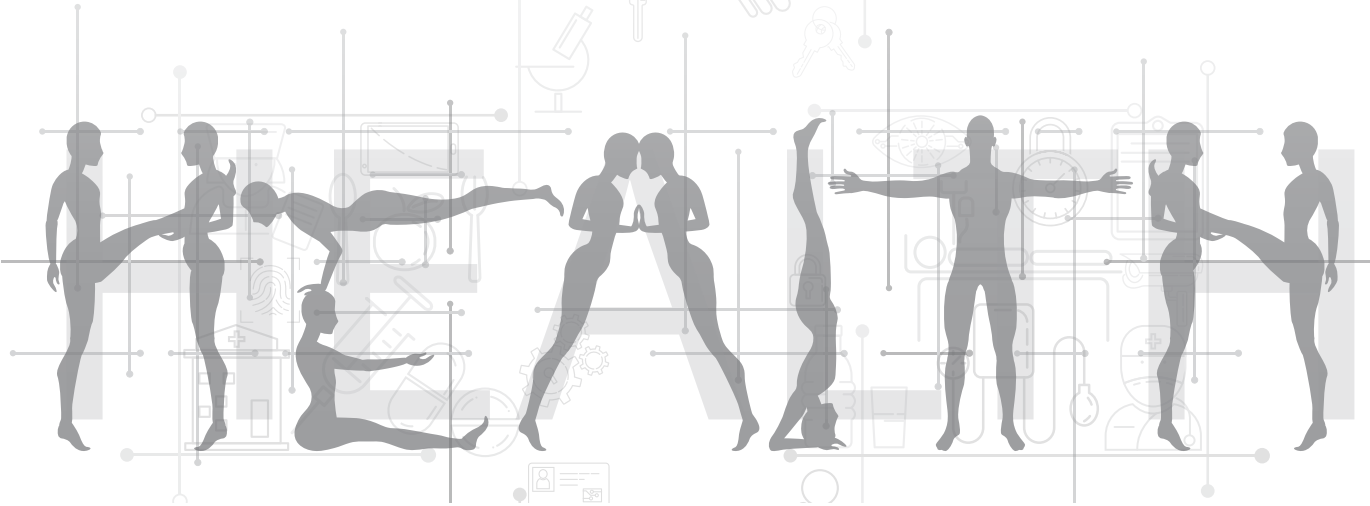
- 선수·심판·코치·트레이너
- 체육관 및 스포츠클럽 운영자
- 스포츠시설 운영 및 관리 전문가
- 스포츠지도자 및 생활체육 지도자
- 스포츠산업 관련 마케팅·기획 실무자
- 스포츠 관련 창업 및 프랜차이즈 운영 분야

 취업 연계 업체 종류 및 업무

산업체명	산업체 소개
체육관 및 스포츠클럽	지도, 회원관리, 프로그램 운영, 시설 운영
스포츠교육 및 실기훈련 기관	종목별 실기지도, 선수육성, 훈련 프로그램 운영
스포츠이벤트 및 마케팅 분야	행사 운영, 홍보, 스포츠마케팅 지원
스포츠시설 및 레저산업체	시설관리, 고객서비스, 프로그램 개발
협회·연맹·심판 관련 분야	심판 활동, 경기 운영, 종목 행정 지원

 취업 지원 프로그램

- 전공별 실무 중심 교육 운영
- 지도자 및 종목별 자격 관련 역량 강화
- 산업체 연계형 현장 교육 지원
- 진로 설계 및 취업 연계 상담 지원
- 선수활동, 지도활동, 실무활동을 연계한 성장 지원





웹툰콘텐츠학과 Webtoon Contents

학과소개

웹툰 산업은 지난 수년간 대한민국의 대표적인 소프트파워로 자리 잡으며 글로벌 콘텐츠 시장에서 강력한 영향력을 발휘하고 있습니다. 웹툰은 이제 단순한 디지털 만화를 넘어, 드라마·영화·게임으로 확장되는 핵심 IP 산업으로 성장하며 'K-웹툰'이라는 하나의 주류 문화 장르를 형성하고 있습니다.

그러나 이러한 산업의 급격한 성장에도 불구하고, 웹툰을 대중 상업 콘텐츠 산업의 중심 영역으로 인식하고 체계적으로 교육·연구하는 학문 분야는 아직 충분히 구축되어 있지 않은 상황입니다. 웹툰 콘텐츠 학과는 이러한 한계를 극복하고, 산업을 선도할 전문 인재를 양성하기 위해 설립되었습니다.

특히 본 학과는 기존의 작화 중심 교육에서 나아가, AI 기반 콘텐츠 기획 및 운영 역량을 갖춘 'AI 프로젝트 매니저' 양성을 핵심 차별점으로 삼고 있습니다. 웹툰 제작 과정에서 AI를 활용한 스토리 기획, 작업 효율화, 데이터 기반 독자 분석 및 콘텐츠 전략 수립 능력을 강화함으로써, 단순 창작자를 넘어 산업을 설계하고 운영하는 핵심 인재를 육성합니다.

교수진



지도교수 및 특임교수 문원경

- 상명대학교 일반대학원 박사
- 상명대학교 문화기술대학원 석사
- 현) 주식회사 이야기프로덕션 대표(웹툰 제작 스튜디오)
- 사회적기업가육성사업 대상(고용노동부장관상수상)
- SK사회성과인센티브 선정 참여
- 현대자동차 H온드림 선정(7기펠로)

교육목표

웹툰 콘텐츠 학과는 창작 역량과 기술, 그리고 산업 전략을 융합한 미래형 인재 양성을 목표로 합니다.

첫째, 웹툰 스토리 기획과 연출, 작화 등 콘텐츠 제작의 기본 역량을 체계적으로 구축합니다.

둘째, 웹툰 IP를 다양한 미디어로 확장할 수 있는 콘텐츠 개발 및 비즈니스 기획 능력을 배양합니다.

셋째, AI 기반 콘텐츠 제작 및 운영 시스템을 이해하고 활용할 수 있는 실무 역량을 강화합니다.

넷째, 데이터 분석을 통한 독자 이해 및 플랫폼 맞춤형 콘텐츠 전략 수립 능력을 함양합니다.

다섯째, 프로젝트 전반을 총괄하는 AI 프로젝트 매니저형 인재를 양성하여 산업을 주도할 수 있는 기획 역량을 확보합니다.

교육과정

연계 BCC 과정

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
기초디자인	애니메이션I	표현기법	컴퓨터그래픽2
드로잉I	일러스트레이션I	색채학	만화편집디자인실습
만화예술학	카툰I	글쓰기	콘텐츠크리에이터의 이해와콘텐츠개발
컴퓨터그래픽I	만화창작2	스토리텔링과 기획	문화리터러시와 창의적스토리텔링
만화스토리작법	인체표현기법	어드밴스디자인2	이미지와표현1
만화창작1	만화콘티뉴이티	콘텐츠디자인	테크니컬디자인1
어드밴스디자인1	포트폴리오		

계약학과

3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
웹툰콘텐츠창작1	웹툰콘텐츠창작2	웹툰콘텐츠창작3	웹툰콘텐츠창작4
웹툰극화체실습	웹툰만화체실습	웹툰제작프로세스1	웹툰제작프로세스2
웹툰기획과스토리텔링	웹툰연출과작법	웹툰마케팅	웹툰장르연구
웹툰캐릭터기획	웹툰코미컬라이징1	웹툰스튜디오업무실습1	웹툰스튜디오업무실습2

※ 학기별 개설 교과목은 상황에 따라 변동될 수 있음.

협약업체

산업체명	산업체 소개
이야기프로덕션	이야기프로덕션은 웹툰 제작 중심의 다양한 콘텐츠 사업을 전개하는 종합 웹툰 전문 기업이다. 네이버 금요웹툰 「고구려-태왕미천」을 연재하며 작품성과 대중성을 동시에 인정받고 있다. 자체 오리지널 웹툰 기획·제작 역량을 보유, 다양한 장르의 작품을 지속적으로 개발하고 있다. 또한 약 40여 개 이상의 웹툰 프로젝트에 외주 제작 형태로 참여하며 산업 내에서 안정적인 제작 파이프라인을 구축해왔다. 단순 제작을 넘어, 웹툰 마케팅 및 프로모션 사업도 함께 수행하며 콘텐츠의 성공적 시장 안착을 지원하고 있다. 이러한 마케팅 역량은 작품 기획부터 유통 전략까지 통합적으로 연결되는 강점을 가진다. 이와 더불어 여러 공공기관 및 교육기관과 협력해 웹툰 직무 교육 프로그램을 운영하며, 산업 인재 양성에도 적극적으로 기여하고 있다. 이를 통해 현장 중심 실무 교육과 콘텐츠 산업 이해도를 동시에 높이고 있다. 이야기프로덕션은 제작, 마케팅, 교육을 아우르는 구조를 기반으로 웹툰 산업 전반에서 경쟁력을 갖춘 기업으로 성장하고 있다.
리얼콘텐츠	리얼콘텐츠는 웹툰 산업 내에서 빠르게 성장 중인 콘텐츠 IP 기반 기업으로, 창작부터 제작, 유통, 확장까지 연결된 'Content IP Value Chain' 구축을 핵심 전략으로 삼고 있다. 설립 초기부터 높은 실행력을 바탕으로 단기간 내 대형 계약을 성사시키며 제작 역량과 사업성을 동시에 입증했다. 리얼콘텐츠는 IP 계약부터 플랫폼 투고까지 단기간 내 진행 가능한 빠른 제작 프로세스를 통해 웹툰 산업의 속도 경쟁에서도 강점을 보이고 있다. 특히 웹툰 산업의 구조적 문제인 작가 수급과 제작 병목 현상 해결을 위해, 아카데미 기반 인재 양성 시스템을 운영하고 있다. 이를 통해 웹툰 PD, 스토리 작가, 작화 인력을 체계적으로 교육하고 실제 제작 프로젝트에 투입하는 선순환 구조를 구축하고 있다. 또한 AI 기술과 내부 스토리 기획 조직을 활용해 웹소설 및 웹툰 IP를 개발 중이며, 이를 기반으로 영상화, 게임화 등 2차 콘텐츠 확장까지 이어지는 비즈니스 모델을 전개하고 있다. 글로벌 플랫폼, 게임사, 웹툰 제작사 등 다양한 파트너와 협업을 통해 시장에서 신뢰를 확보하고 있으며, 장기적으로 지속 가능한 글로벌 메가 IP 창출을 목표로 하고 있다.

인터뷰 | 25학번 김주현

처음에는 단순히 웹툰을 그리는 것이 좋아서 명지대 웹툰콘텐츠학과에 지원했습니다. 하지만 학교에서 배운 것은 훨씬 더 넓은 영역이었습니다. 특히 AI를 활용한 웹툰 글쓰기, 콘텐츠 기획 수업을 통해, 웹툰이 단순한 단일 작품이 아니라 여러 장르의 상업 예술을 연결하는 산업임을 이해하게 됐습니다. 웹툰 제작 프로젝트 수업에서는 직접 기획부터 제작, 그리고 독자 반응 분석까지 경험하며, 콘텐츠를 '만드는 것'뿐 아니라 '성공시키는 방법'을 배웠습니다.

무엇보다 이 학과의 가장 큰 장점은 미래를 준비한다는 점입니다. 실제 웹툰 스튜디오와 함께 포트폴리오를 만들고 제작에 참여하는 경험을 통해, 졸업 후에도 다양한 분야에서 경쟁력을 가질 수 있다는 확신을 얻었습니다.

졸업 후 진로

본 학과의 졸업생은 다음과 같은 분야에서 활약할 수 있습니다.

- 웹툰 작가 및 스토리 작가
- 웹툰 기획자 및 웹툰 프로듀서
- 웹툰 플랫폼 콘텐츠 매니저
- IP 확장 기획자 (드라마·영화·게임 등) 및 콘텐츠 데이터 분석가
- AI 기반 웹툰 콘텐츠 기획, 제작자 및 프로젝트 매니저

취업 연계 업체 종류 및 업무

산업체 종류	업무내용
웹툰 제작사 및 스튜디오	• 스토리 기획 및 시나리오 개발 • 작화 및 연출 참여 • 작품 제작 관리 및 일정 운영
웹툰 플랫폼 기업	• 콘텐츠 편성 및 운영 • 작가 및 작품 관리 • 데이터 기반 콘텐츠 추천 및 분석
엔터테인먼트 및 IP 비즈니스 기업	• 웹툰 원작 IP 개발 및 확장 기획 • 영상화(드라마·영화) 콘텐츠 기획 • 글로벌 콘텐츠 전략 수립
디지털 콘텐츠 및 마케팅 기업	• 웹툰 기반 브랜드 콘텐츠 기획 • 콘텐츠 마케팅 및 캠페인 운영 • 독자 데이터 분석 및 전략 수립
AI 기반 콘텐츠 기업	• AI 활용 스토리 생성 및 보조 제작 • 콘텐츠 제작 자동화 시스템 운영 • AI 기반 콘텐츠 기획 및 프로젝트 관리

취업 지원 프로그램

웹툰콘텐츠학과는 실무 역량 강화를 중심으로 한 체계적인 취업 지원 프로그램을 운영합니다.

- 산학 협력 프로젝트 기반 실무 경험 제공
- 기업 연계 인턴십 프로그램 운영
- 웹툰 포트폴리오 집중 관리 및 피드백 시스템
- 현직 전문가 멘토링 및 특강
- AI 기반 콘텐츠 제작 및 기획 실습 프로그램
- 개인 맞춤형 진로 설계 및 취업 컨설팅

이를 통해 학생들은 단순한 작품 제작을 넘어, 산업이 요구하는 기획·운영 능력을 갖춘 인재로 성장하게 됩니다.



융합예술실용음악학과 *Music for the Practical Use of Convergence Arts*

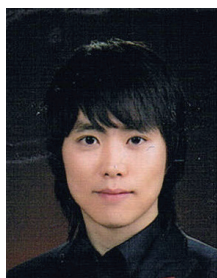
학과소개

현대 음악 예술 시장은 급변하는 트렌드 속에서 다양한 도전과 기회를 맞이하고 있습니다. 특히, K-POP과 K-MUSIC의 세계적 인기는 실용음악 교육의 새로운 패러다임을 요구하고 있습니다. 전통적인 교육방식만으로는 개인의 잠재력을 온전히 개발하고, 세계 음악 시장에서 창의적으로 주도할 수 있는 음악인을 양성하는 데 한계가 있습니다. 이러한 현실을 반영하여 저희 '융합예술실용음악학과'에서는 대한민국 최고의 실용음악 교육 전문가인 방효민 교수의 주도로 모든 교육과정을 설계하고 비전 연구를 진행하고 있습니다.

우리 학과는 졸업생들이 K-POP 및 K-MUSIC의 세계적인 흐름을 이해하고, 창의적인 아이디어로 무장한 경쟁력 높은 음악 전문가로 성장할 수 있도록 커리큘럼을 구성하고 있습니다. 다양한 장르와 융합된 예술적 접근 방식을 통해, 학생들은 글로벌 음악 트렌드에 대응하는 능력을 기르게 됩니다. 실습 중심의 교육을 통해 창의적이고 실용적인 음악 기술을 습득하며, 음악 산업의 요구에 적합한 인재로 거듭날 수 있도록 지원합니다.

또한 AI 기술을 활용하여 효율성을 높이는 방법도 배우며, 음악의 디지털화와 글로벌화에 발맞춰, 학생들은 다양한 플랫폼에서 음악을 제작하고 배포하는 방법을 익힙니다. 이를 통해 국제적인 음악 시장에서의 경쟁력을 갖추게 됩니다. 이러한 환경 속에서 학생들은 음악의 진정한 의미를 탐구하고, 지속 가능한 음악 경로를 찾는 혁신적인 사고를 발전시키게 됩니다. 융합예술실용음악학과는 음악 산업의 미래를 선도하는 인재를 양성하기 위해 끊임없이 변화하고 성장하는 학과입니다.

교수진



지도교수 및 특임교수 방효민

- (주)SMMA코리아 대표이사
- NGO홀드핸즈 이사장
- 전) 동아방송예술대학교 교수

교육목표

- 실무중심의 명확한 비전
- 각 분야 전문가들의 체계적인 융합예술실용음악 교육을 통해 현재는 물론 미래까지도 세상에 단 한 명뿐인 음악전문가를 양성
 - 음악인이 음악인으로서는 세상에 존재하는 이유를 명확히 하여, 나다움을 이룬 세상에 단 한 명뿐인 음악전문가를 양성
 - 자신의 음악 스타일과 컨셉을 분명히 기획·설계하여, 향후 음악전문가로서 대중에게 자신만의 개성을 어필할 수 있도록 브랜딩
 - 대중음악산업에서 사용하는 다양한 실기수업과 이론 수업을 바탕으로 한 각 분야 전문가들의 융합예술교육을 통해, 졸업 후 필드에서 주도적으로 활동할 수 있는 음악전문가 양성
 - 현 음악 산업 시스템과 현 음반 및 음원, 공연 등 고도의 부가가치산업에 대하여 시스템적인 현장실습 등을 통해 경쟁력을 갖춘 음악전문가 양성

교육과정

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
화성법및건반화성닉1	화성법및건반화성닉2	재즈화성3	재즈화성4
시창청음1	시창청음2	서양음악사1	서양음악사2
전공실기1	전공실기2	전공실기3	전공실기4
미디작곡1	미디작곡2	예술경영1	예술경영2

※ 학기별 개설 교과목은 상황에 따라 변동될 수 있음.

협약업체

산업체명	산업체 소개
에스엠엠에이코리아 주식회사	에스엠엠에이코리아 주식회사는 문화예술콘텐츠 기업입니다. 코리아 주식회사는 대한민국의 종합 엔터테인먼트 및 예술 아카데미 운영회사로 자회사는 음악예술교육에서 국내 최대규모의 SMMA 아카데미, 드림보컬, 드림댄스, 니치뮤직, 페이브아이콘(MCN) 등이 있습니다.

졸업 후 진로

본 학과의 졸업생은 다음과 같은 분야에서 활약할 수 있습니다.

- 뮤지션, 싱어송라이터
- 뮤직 인플루언서
- 뮤직 프로듀서
- 뮤직 콘텐츠 기획, 제작자
- 음악기획사 A&R
- 음원 유통사
- 콘텐츠 미디어 관련 스타트업 창업

취업 연계 업체 종류 및 업무

- 영상 기획 & 제작 업체
- MCN 뮤직 인플루언서
- 소셜 미디어 브랜딩 & 마케팅 업체
- 엔터테인먼트 A&R(신인 개발 기획) 파트
- 아카데미 행정, 교육, 기획 파트
- 공연기획사 경영지원 파트
- 음원유통사 경영지원 파트

미디어엔아트테크놀로지학과 *Media & Art Technology*

학과소개

미디어 엔 아트테크놀로지 학과는 상업예술(영화, 영상, 광고, 음악 등)을 신기술 등으로 완성하여 다양한 미디어를 통해 확산 유통시키는 이론과 기술, 전략을 연구하는 학과입니다.

미디어 산업은 디지털 기술의 발전과 함께 급격한 패러다임 전환을 맞이하고 있습니다. 전통적인 방송·영화·음악 중심의 콘텐츠는 이제 온라인 플랫폼을 통해 재구성되며, 개인 맞춤형 콘텐츠 경험이 핵심 경쟁력으로 자리 잡고 있습니다. 특히 AI 기반 추천 시스템과 데이터 분석 기술은 콘텐츠 소비 방식을 근본적으로 변화시키며, 미디어 산업 전반에 새로운 질서를 만들어내고 있습니다.

명지대학교 미래융합대학의 미디어 엔 아트테크놀로지 학과는 이러한 변화의 흐름 속에서, 기술과 예술, 그리고 산업 전략을 융합적으로 탐구하는 교육을 지향합니다. 단순한 콘텐츠 제작을 넘어, 콘텐츠의 기획 단계에서부터 제작, 유통, 마케팅, 브랜딩에 이르는 전 과정을 통합적으로 이해하고 실행할 수 있는 인재를 양성합니다.

특히 본 학과는 엔터테인먼트 산업의 핵심 영역인 아티스트 기획, 콘텐츠 개발, 프로듀싱 분야뿐 아니라, 일반 기업의 미디어 마케팅과 브랜드 전략 분야로의 진출을 주요 목표로 삼고 있습니다. 학생들은 콘텐츠를 단순히 '만드는 것'을 넘어, 시장과 소비자를 분석하고 전략적으로 설계하는 능력을 갖춘 미디어 전문가로 성장하게 됩니다.

교수진



지도교수 문원경

- 상명대학교 일반대학원 박사
- 상명대학교 문화기술대학원 석사
- 현) 주식회사 이야기프로덕션 대표
- 사회적기업가육성사업 대상(고용노동부장관상수상)
- SK사회성과인센티브 선정 참여
- 현대자동차 H온드림 선정(7기펠로)

교육목표

미디어 앤 아트테크놀로지 학과는 4차 산업혁명 시대를 선도할 디지털 미디어 콘텐츠 전문가 양성을 목표로 합니다. 우리 학과는 단순한 기술 교육을 넘어, 대한민국의 소프트파워를 강화하고 글로벌 문화 시장에서 경쟁력 있는 콘텐츠를 기획·제작·유통할 수 있는 종합적인 인재 육성에 주력하고 있습니다. 특히 K-콘텐츠의 세계화 흐름에 발맞춰 문화 산업 전반을 아우르는 창의적 리더를 배출하는 것을 최우선 과제로 삼고 있습니다.

학과 교육 프로그램은 크게 네 가지 전문 분야로 구성되어 운영되고 있습니다.

첫째, 콘텐츠 기획 전문가 양성을 위해 시장 분석부터 창의적 기획안 작성에 이르는 전 과정을 체계적으로 가르치고 있습니다. 최신 문화 트렌드를 분석하고 데이터를 활용한 과학적 기획 방법을 습득함으로써, 단순한 아이디어를 시장성이 있는 콘텐츠로 발전시킬 수 있는 능력을 키우고 있습니다. 특히 K-콘텐츠의 성공 사례를 심층 분석하며 글로벌 시장을 겨냥한 기획 역량을 강조하고 있습니다.

둘째, 최고 수준의 콘텐츠 제작 전문가 양성을 위해 최신 영상 제작 기술과 디지털 아트, XR(확장현실), 메타버스 등 첨단 미디어 기술 교육에 힘쓰고 있습니다. 학과 내에 구축된 최신식 실습실과 장비를 활용해 이론과 실무를 겸비한 교육을 진행하며, 학생들이 다양한 미디어 플랫폼에 최적화된 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 하고 있습니다. 아울러 스토리텔링과 영상미학에 대한 심화 교육을 통해 기술적 능력과 예술적 감각을 조화롭게 발전시킬 수 있도록 지원합니다.

셋째, 디지털 시대에 맞는 유통·배급 전문가 양성을 위해 글로벌 OTT 플랫폼과 다양한 유통 채널에 대한 심층 분석 교육을 실시하고 있습니다. 콘텐츠가 제작된 후 시장에서 성공할 수 있도록 타깃 분석, 마케팅 전략 수립, 저작권 관리 등 실무 중심의 교육 과정을 운영하고 있습니다. 특히 글로벌 시장 진출을 위한 전략 개발과 문화 간 소통 능력 배양에 중점을 두고 있어, 한국 콘텐츠가 세계 시장에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 지원합니다.

넷째, 콘텐츠 비즈니스 전문가 양성을 위해 지식재산권(IP) 개발부터 투자 유치, 수익 모델 설계에 이르는 전반적인 비즈니스 역량 강화 프로그램을 마련했습니다. 문화 산업의 생태계를 이해하고 지속 가능한 비즈니스 모델을 구축할 수 있는 실무 능력을 키우기 위해, 실제 사례를 중심으로 한 프로젝트 수업과 창업 지원 프로그램을 적극 운영하고 있습니다.

미디어 앤 아트테크놀로지 학과는 이처럼 체계적인 교육 프로그램을 통해 학생들이 디지털 미디어 콘텐츠 산업의 전 과정을 아우르는 종합적인 역량을 갖출 수 있도록 지원하고 있습니다. 이론과 실무의 균형 있는 교육, 산학협력 프로젝트, 현장 실습 등 다양한 교육 방법을 통해 산업계가 필요로 하는 실전형 인재를 양성하는 데 최선을 다하고 있습니다. 우리 학과는 이러한 교육 철학을 바탕으로 대한민국 콘텐츠 산업의 미래를 이끌 창의적이고 유능한 인재를 배출하기 위해 끊임없이 노력하고 있습니다.



교육과정

연계 BCC 과정

1학년		2학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
멀티미디어 디자인 프로젝트1	멀티미디어 디자인 프로젝트1	크리에이티브디자인	포트폴리오
서비스 마케팅	광고디자인	영상컨텐츠디자인1	영상컨텐츠디자인2
영상디자인기초1	콘텐츠 크리에이터의 이해와 콘텐츠 개발	영상개론	영상음악
사운드디자인	영상디자인기초2	멀티미디어 디자인 프로젝트2	영상미디어의 이해

계약학과

3학년		4학년	
1학기	2학기	1학기	2학기
AI와 미디어콘텐츠	뉴미디어 테크놀로지의 이해	브랜드 마케팅	엔터테인먼트 파이낸싱
영상 사운드 프로젝트	미디어 마케팅 개론	영상제작현장 프로젝트	미디어 커머스 프로젝트
영상편집프로젝트	멀티미디어 사운드 테크닉	융합미디어제작 프로젝트	미디어 캡스톤 디자인
졸업 필수 교양(1)	콘텐츠 서비스 디자인	졸업 필수 교양(2)	미디어 포트폴리오

※ 학기별 개설 교과목은 상황에 따라 변동될 수 있음.

협약업체

산업체명	산업체 소개
주식회사 에이노브	주식회사 에이노브는 고용노동부 지정 사회적기업입니다. 또한 정식 대중문화예술기획업 등록업체입니다. 청년 창작자들의 경제적 자립을 돕기 위해 각종 수익 사업을 대행하는 에이전시 회사입니다. 현대자동차 H-온드림, SK 사회성과인센티브 등등 사회적기업 영역의 각종 창업 오디션에 선정되어 사업을 수행한 기업입니다.
피아이엔티	남자 아이돌 그룹 '데이드림'의 소속사입니다. 아티스트 기획, 제작, 매니지먼트를 총괄하는 종합 엔터테인먼트입니다. 웹드라마 제작, 소셜미디어 프로모션 대행 등 다양한 분야의 사업을 전개하고 있습니다.
미디어네스트	미디어네스트는 (주)웨이브네스트의 자회사로 오디오/비디오 콘텐츠 기획 및 포스트프로덕션에 이르는 분야를 다루는 기업입니다. 주요 클라이언트로는 삼성전자 / 현대자동차 / KBS / AOMG / H1GHR / CJ ENM / Hi-Lite records 등 다양한 레이블들과 업무협력을 하고 있는 중견 프로덕션입니다.

산업체명	산업체 소개
테이크원 뮤직	테이크원뮤직은 현업 뮤지션이자 싱어송라이터로 활발하게 활동 중인 '타린'이 직접 설립하였습니다. 대중들이 많이 사랑하고 공감할 수 있는 작품을 만들 수 있도록 자신만의 컬러를 가진 아티스트 및 음악 콘텐츠 크리에이터와 함께 미디어 콘텐츠, 공연, 앨범 제작 발매를 포함하여 다양한 프로젝트를 진행하고 있습니다.
아우름브레	창의적인 콘텐츠와 고퀄리티 영상으로 유명하며, 다양한 분야의 프로젝트를 통해 혁신적인 스토리텔링을 선보이고 있습니다. 디지털 미디어와 광고, 브랜딩 분야에서 두각을 나타내며 국내외에서 주목받고 있는 회사입니다.
스튜디오 필로	스튜디오 필로는 서울을 기반으로 하는 영상 프로덕션으로 브랜드 필름, 브랜드 다큐멘터리 등의 브랜드 콘텐츠를 고유의 감각과 시선으로 만들어가고 있습니다. 경계를 두지 않는 다채로운 영상 제작 경험을 바탕으로 프로젝트의 목표에 맞는 기획과 연출로 영상을 제작하는 회사입니다.
스테디온	고퀄리티 영상 제작과 실감 나는 연출 기술로 차별화된 콘텐츠를 창조하는 대한민국의 크리에이티브 스튜디오입니다. 광고, 브랜드 필름, 게임 시네마틱 등 다양한 분야에서 혁신적인 시각 스토리텔링을 선보이며 업계를 선도하고 있습니다.
모리아티	테이크원 뮤직은 현업 뮤지션이자 싱어송라이터로 활발하게 활동 중인 '타린'이 직접 설립하였습니다. 대중들이 많이 사랑하고 공감할 수 있는 작품을 만들 수 있도록 자신만의 컬러를 가진 아티스트 및 음악 콘텐츠 크리에이터와 함께 미디어 콘텐츠, 공연, 앨범 제작 발매를 포함하여 다양한 프로젝트를 진행하고 있습니다.

인터뷰 | 26학번 문주원

안녕하세요. 저는 미디어 앤 아트테크놀로지 학과 BCC과정 26학번 문주원이라고 합니다. 저는 처음에 단순히 영상 제작을 배우고 싶어서 지원했지만, 학과의 교육은 한발 더 나아가 콘텐츠를 '왜 만들고, 어떻게 시장에서 성공시키는지'를 배우는 과정이었습니다. 특히 브랜드 전략과 미디어 마케팅 수업을 통해 콘텐츠가 산업과 어떻게 연결되는지 이해하게 되었습니다.

또 팀 프로젝트를 통해 실제 엔터테인먼트 기획안을 만들어보면서, 아티스트 브랜딩과 콘텐츠 개발 과정이 얼마나 중요한지 깨달았습니다. 단순 제작 능력뿐 아니라 기획과 전략 역량이 함께 성장하는 경험이었습니다. 이 학과의 가장 큰 장점은 산업체와 연계된 실무 중심 교육에 있다고 생각합니다. 다양한 플랫폼을 고려한 콘텐츠 기획과 마케팅 전략을 직접 설계해보면서, 바로 산업 현장에서 활용할 수 있는 경험을 쌓고 있습니다. 교수님들도 모두 산업체를 운영하시고 계시는 현업의 전문가들이셔서 현장감 있는 수업을 들을 수 있었습니다. 학교의 전폭적인 지원속에서 다양한 기술적 실험과 연구를 해볼 수 있다는 점도 좋았습니다. 앞으로 이 학과를 선택할 후배들에게 한마디 하자면, 미디어 분야에서 진짜로 성장하고 싶다면 이곳을 강력히 추천하고 싶어요. 현장 감각과 이론을 동시에 잡을 수 있는 몇 안 되는 곳입니다. 저처럼 직장과 학업을 병행하는 이들에게는 더할 나위 없이 좋은 선택이 될 것이라 확신합니다.

 졸업 후 진로

미디어 앤 아트테크놀로지 학과의 졸업생들은 콘텐츠 산업과 기업 마케팅 영역을 아우르는 다양한 분야로 진출할 수 있습니다. 엔터테인먼트 분야에서는 아티스트 기획, 콘텐츠 프로듀서, 영상 및 음악 콘텐츠 제작자, 공연 기획자, IP 개발 전문가 등으로 활동할 수 있습니다. 또한 일반 기업에서는 미디어 마케터, 브랜드 전략 기획자, 콘텐츠 마케팅 전문가, 디지털 캠페인 기획자 등으로 진출하여 기업의 브랜드 가치를 높이는 핵심 역할을 수행하게 됩니다. 이외에도 플랫폼 기반 콘텐츠 크리에이터, 스타트업 창업, 뉴미디어 비즈니스 기획 등 확장된 진로 선택이 가능합니다.

본 학과의 졸업생은 다음과 같은 분야에서 활약할 수 있습니다.

- 콘텐츠 기획, 제작자
- 콘텐츠 미디어 비즈니스 및 사업 전략 기획자
- 미디어 플랫폼 개발자
- 콘텐츠 미디어 관련 스타트업 창업
- 소셜 미디어 마케팅 컨설턴트, 에이전시
- 글로벌 콘텐츠 프로젝트 매니저
- K-pop, K-culture 글로벌 유통 기획자

 취업 연계 업체 종류 및 업무

산업체명	업무내용
영상 기획 & 제작 업체	• 콘텐츠 기획 및 콘셉트 개발 (브랜드 콘텐츠, 광고, 유튜브 콘텐츠 등) • 시나리오 및 스토리보드 작성 • 촬영 기획 및 연출 (촬영 일정, 장비, 인력 구성) • 영상 촬영 및 디렉팅 • 편집 및 후반 작업 (편집, 색보정, 사운드 디자인 등) • 플랫폼 맞춤형 콘텐츠 최적화 (유튜브, 숏폼, OTT 등) • 클라이언트 요구사항 반영 및 커뮤니케이션내용 추가
소셜 미디어 브랜딩 & 마케팅 업체	• 브랜드 아이덴티티 및 콘텐츠 전략 수립 • SNS 채널 운영 및 콘텐츠 기획 (인스타그램, 유튜브, 틱톡 등) • 캠페인 기획 및 실행 (디지털 광고, 바이럴 마케팅) • 콘텐츠 캘린더 및 운영 관리 • 인플루언서 협업 및 협찬 기획 • 데이터 분석 기반 성과 측정 (조회수, 전환율, 참여율 등) • 소비자 행동 분석 및 타겟 전략 수립
K-POP 아이돌 : A&R(신인 개발 기획) 파트	• 신인 아티스트 발굴 및 오디션 기획 • 아티스트 콘셉트 및 브랜딩 전략 수립 • 음악 콘텐츠 기획 및 제작 관리 (곡 선정, 프로듀서 협업) • 앨범 기획 및 제작 프로세스 관리 • 트렌드 분석을 통한 시장 적합성 검토 • 아티스트 성장 방향 및 포지셔닝 설계 • 글로벌 시장 대응 전략 기획

산업체명	업무내용
엔터테인먼트 회사 콘텐츠 기획 파트	• 아티스트 기반 콘텐츠 기획 (예능, 리얼리티, 웹콘텐츠 등) • 플랫폼별 콘텐츠 전략 수립 (유튜브, OTT, SNS 등) • 콘텐츠 IP 개발 및 확장 전략 기획 • 팬덤 기반 콘텐츠 기획 및 커뮤니케이션 전략 수립 • 제작팀 및 외주사 협업 관리 • 콘텐츠 성과 분석 및 개선 전략 도출 • 브랜드 및 광고 협업 콘텐츠 기획
지자체 문화 재단 프로젝트 매니저 파트	• 문화·예술 프로젝트 기획 및 운영 • 지역 기반 콘텐츠 개발 및 프로그램 설계 • 예산 수립 및 행정 관리 • 외부 협력 기관 및 예술가 협업 조율 • 행사 및 공연 기획·운영 • 홍보 및 지역 커뮤니케이션 전략 수립 • 사업 성과 평가 및 보고서 작성

취업 지원 프로그램

- SEA Connection: Student Experience Accelerator

미디어 앤 아트테크놀로지 학과는 학생들의 실질적인 취업 경쟁력 강화를 위해 'SEA Connection' 프로그램을 운영합니다.

본 프로그램은 단순한 취업 지원을 넘어, 학생들이 실제 산업 경험을 기반으로 성장할 수 있도록 설계된 실무형 지원 시스템입니다.

첫째, 산업 연계 프로젝트를 통해 엔터테인먼트 및 기업 마케팅 현장에서 요구되는 실전 경험을 제공합니다.

둘째, 현직 전문가 멘토링을 통해 콘텐츠 기획, 브랜드 전략, 미디어 마케팅 역량을 체계적으로 강화합니다.

셋째, 포트폴리오 집중 관리 프로그램을 통해 개인의 강점을 극대화하고 취업 경쟁력을 확보합니다.

넷째, 인턴십 및 산학 협력 기회를 연계하여 졸업 전 실제 직무 경험을 쌓을 수 있도록 지원합니다.

이를 통해 학생들은 단순한 이론 학습을 넘어, 실제 산업에서 요구하는 실무 능력을 갖춘 인재로 성장하게 됩니다.

SEA Connection : www.mjuconnect.com



명지대학교 인문캠퍼스 교통안내

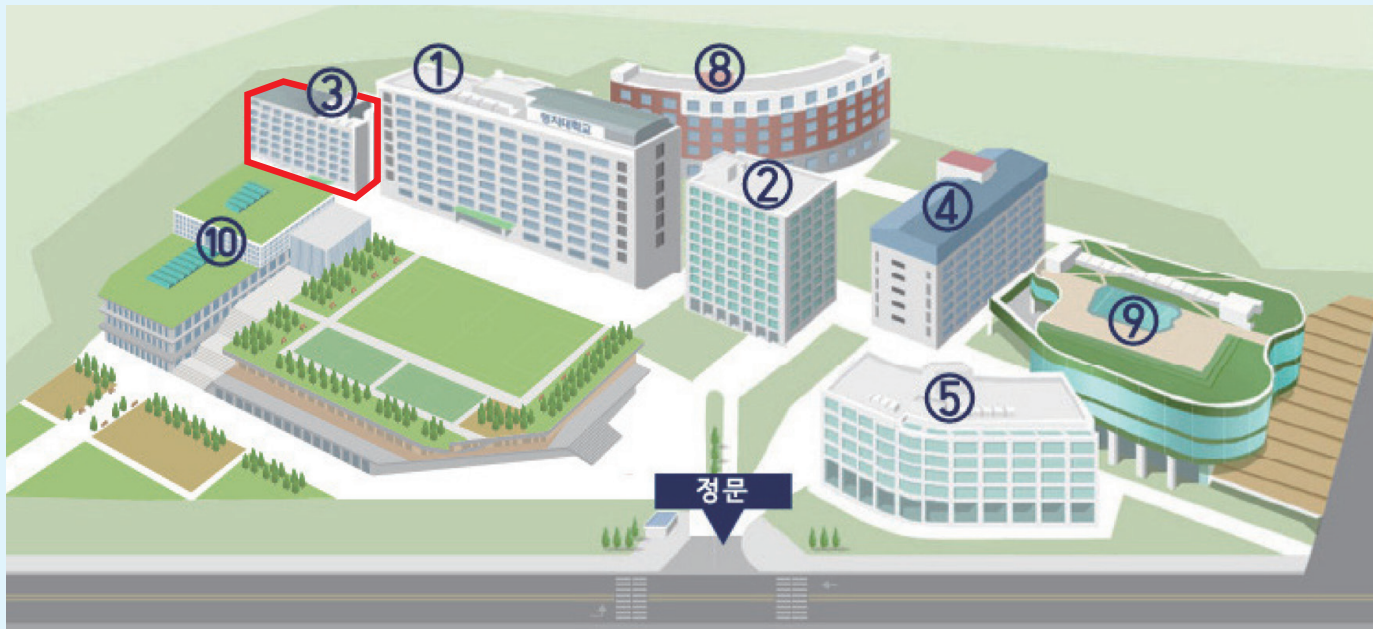
 | 일반 시내버스 | (운수회사 사정에 의해 예고 없이 변동될 수 있음)

노선번호	주요 경유지
7017	새절역 → 응암오거리 → 명지전문대 → 명지대 → 서대문구청 → 신촌기차역 → 이대역 → 서울역버스환승센터 → 을지로2가 → 롯데백화점
7019	상암월드컵경기장 → 증산역 → 명지대 → 명지전문대 → 은평구청 → 녹번역 → 홍제역 → 광화문 → 서소문
7021	수색역 → 디지털미디어시티역 → 증산역 → 새절역 → 명지전문대 → 명지대 → 서대문구청 → 홍제역 → 서울역환승센터 → 을지로입구
7611	수색역 → 디지털미디어시티역 → 증산역 → 명지전문대 → 명지대 → 가좌역 → 신촌역 → 이대역 → 공덕역 → 마포역 → 여의도
7612	명지대 → 연남동 → 홍대입구역 → 합정역 → 선유도공원 → 영등포구청
7713	서대문구보건소 → 홍제역 → 서대문구청 → 명지대 → 가좌역 → 신촌역
7734	홍대입구역 → 명지대 → 녹번역 → 불광역 → 구파발역
8773	홍대입구역 → 명지대 → 녹번역 → 연남동 → 명지전문대

 | 지하철 |

노선	내리는 역	환승버스	비고
2호선	합정역	7612	
	홍대입구역	7612, 7734	
	신촌역(현대백화점 정문출구)	7713, 7611	
	이대입구역(4번출구)	7017	
	이대입구역(4-5번 출구 중앙차로)	7611	
3호선	홍제역(2-3번출구 중앙차로)	7021, 7713	7713은 신촌방면
	녹번역	7734	
6호선	증산(명지대)역(2번출구)	7019, 7021, 7611	
	새절역(1번출구)	7017, 7021, 7611	

📍 | 명지대학교 인문캠퍼스(서울) 약도 |



- ① 종합관 ② 학생회관 ③ 미래관 ④ 국제관 ⑤ 행정동 ⑧ 생활관 ⑨ 방목학술정보관 ⑩ MCC







MYONGJI UNIVERSITY

미래융합대학 BCC과정