



상상이 현실이 되는 곳

SMIT

서울미디어대학원대학교



미디어 산업 발전을 주도하는 강소(強小)대학 Industry 4.0의 flagship이 되겠습니다.

우리 대학은 상암DMC의 탄생과 같이 시작되었습니다. 상암DMC는 제4차 산업혁명(industry 4.0)의 진양지가 될 우리나라 미디어 산업의 메카입니다. 상암DMC는 앞으로 문화콘텐츠 산업의 실리콘밸리이자 첨단 디지털 미디어의 글로벌 허브로 발전할 것입니다. 이러한 시대적 요구에 따라 SMIT는 새로운 창학에 버금가는 변화와 혁신을 이루어낼 것입니다. 교육패러다임과 연구개발시스템의 혁신을 통해, 상암DMC의 발전을 견인하며 우리나라 미디어 산업의 미래를 선도하는 flagship 역할을 하는 강소(強小) 대학으로 만들어 나가겠습니다. 상암DMC에 위치한 대한민국을 대표하는 미디어 특화대학, SMIT에 여러분을 초대합니다. 감사합니다.

서울미디어대학원대학교
총장 박승철

차세대 뉴미디어 전문교육기관

상암DMC미디어 클러스터의 핵심 연구기관

뉴미디어의 새로운 세계를 꿈꾸는
당신을 초대합니다.

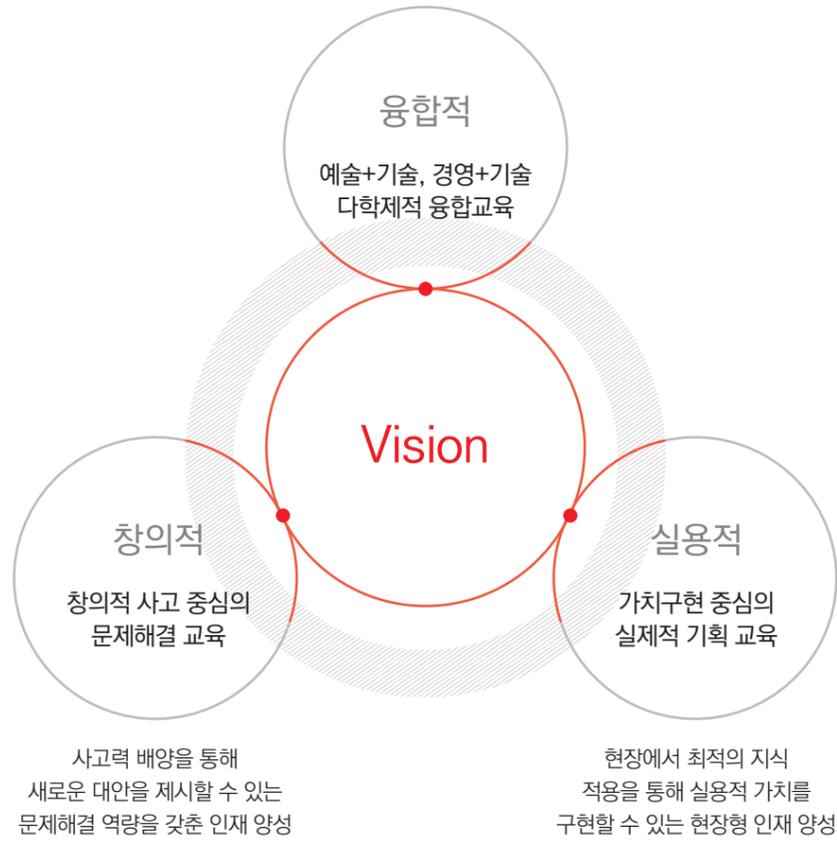
History



석사학위 수여자

227

기술에 기반하고 예술적 창의능력과
비즈니스 역량을 겸비한 미디어산업의 융합적
전문 인재 양성



미래 미디어 분야에서 가치를 창조하는
창의적 융합인재 양성



Departments



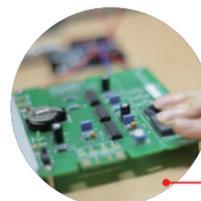
뉴미디어학부 미디어비즈니스전공

방송영상미디어, 스마트미디어, 감성미디어 분야를 중심으로
경영 전문지식과 핵심기술, 창의적 아이디어가 결합된
디자인 씽킹 융합교육



뉴미디어학부 융합미디어전공

예술적, 기술적, 인문학적 역량을 갖춘
융합형 뉴미디어 콘텐츠 분야의 인재 양성



뉴미디어학부 미디어공학전공

SW + 콘텐츠 / 디바이스 + 방송통신 + 데이터과학 기술로
미래를 여는 스마트 미디어 시대의 뉴프론티어

뉴미디어학부 미디어비즈니스전공

첨단 뉴미디어 기술을 기반으로 차별적인 비즈니스 및 공공서비스 가치를 창출하고자, 디지털미디어 분야 전문 인력을 대상으로 융합적 사고와 핵심 지식 및 미래 전략을 교육합니다.

방송영상미디어, 스마트 미디어, 감성미디어 분야를 중심으로 경영 전문지식과 핵심 기술, 창의적 아이디어가 결합된 디자인 씽킹 융합 교과과정을 통해, 새로운 시대가 요구하는 핵심 가치창출 능력을 배양합니다.



교육목표

뉴미디어 및 IT 분야의 경영/관리자, 창의적인 공공서비스 기획/관리자, 벤처를 지향하는 비즈니스 이노베이터 및 예비 창업자들의 뉴미디어 이론과 실무 개발 능력을 고양해, 21세기 새로운 가치 창출에 앞장서는 뉴미디어 전문 인력 양성을 목표로 합니다.



교육과정

4 STEP PROCESS COURSE

차별적인 비즈니스 가치 창출을 위해, 전문적인 분석 능력과 서비스 기획 능력을 고루 배양하는, 4 STEPS 교육과정을 운영합니다. 전문 경영지식과 이론을 바탕으로, 뉴미디어 시장 및 뉴미디어 핵심 기술, 창의적인 아이디어를 통한 문제 해결과정이 결합되는 다-학제적 융합 교육이 본 전공의 독창적인 교육 프로세스입니다.



뉴미디어학부 미디어비즈니스전공

교과목 소개

- 뉴미디어 마케팅(Media & Entertainment Marketing)
- 미디어/콘텐츠 시장 트렌드 & 이슈(New Media Trend & Issues)
- 문화콘텐츠산업의 이해(Understanding Contents Industry)
- 콘텐츠 기획론(Contents Planning)
- 문화기술 트렌드 분석과 비즈니스(Cultural Technology and Business)
- VR/AR 트렌드 분석과 비즈니스(VR/AR trend analysis and business)
- HCI/HRI와 비즈니스 HCI/HRI and Business
- 한류문화와 글로벌 비즈니스(K-Contents and Global Business)
- 소셜 미디어 전략(Social Media Strategy)
- 방송영상 서비스 기획(Broadcasting Service Planning)
- 소비자행동론(Consumer Behavior)
- 조직행동과 리더십(Organizational Behavior and Leadership)
- 뉴미디어비즈니스법률(New Media Business & Law)
- 인적자원관리(Human resource Management)
- 창의성공학(Creative Problem Solving)
- 뉴미디어 비즈니스모델(New Media Business Model)
- 스마트 콘텐츠 비즈니스 디자인(Smart Contents Business design)
- 벤처비즈니스의 이해와 창업(Understanding Venture Business)
- IT기술 사업화 전략(New Media Tech Business Strategy)
- 신기술 동향 분석을 통한 R&D 기술 기획 및 평가
(R&D Tech Design and Evaluation Using New Tech Trend Analysis)
- 감성 및 스마트 모바일 미디어 기술 분석 및 BM 아이템 기획
(Affective Computing & Smart Mobile Media Tech Analysis & BM Item Design)
- 디자인 트렌드 & 이슈(Design Trend & Issues)
- 사회적 기술과 공공서비스 비즈니스 I, II(Social Tech and Public Service Business I, II)
- 사용자 융합리서치 I, II(Integrated Research in User I, II) 등



뉴미디어학부 융합미디어전공

융합미디어전공은 뉴미디어 콘텐츠 분야 창의성과 전문성을 겸비한 예술 및 디자인 융합 인재양성을 위하여 신설되었습니다. 특히 뉴미디어학부 미디어공학전공과 협력하여 콘텐츠 산업의 미래 공학 기술을 이해하고, 이를 융합적인 문제해결의 과정을 통해 새로운 가치를 창출하는 예술 및 디자인 교육을 지향합니다.



교육목표

예술적, 기술적, 인문학적 역량을 기반으로, 융합형 뉴미디어콘텐츠 분야의 학문적 연구와 산업 현장 실무를 미래적이고 선도적으로 이끌어갈 예술 및 디자인 전문가를 양성합니다.

교육특성

3-Core Content Area

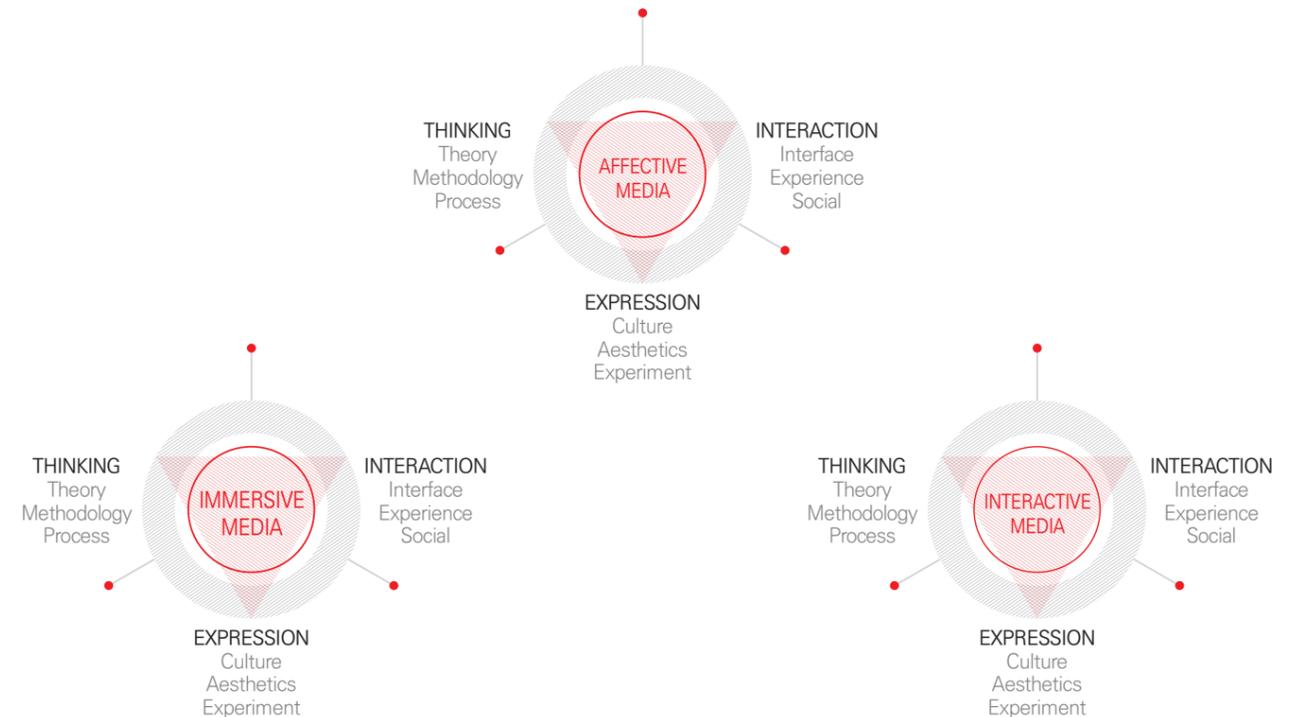
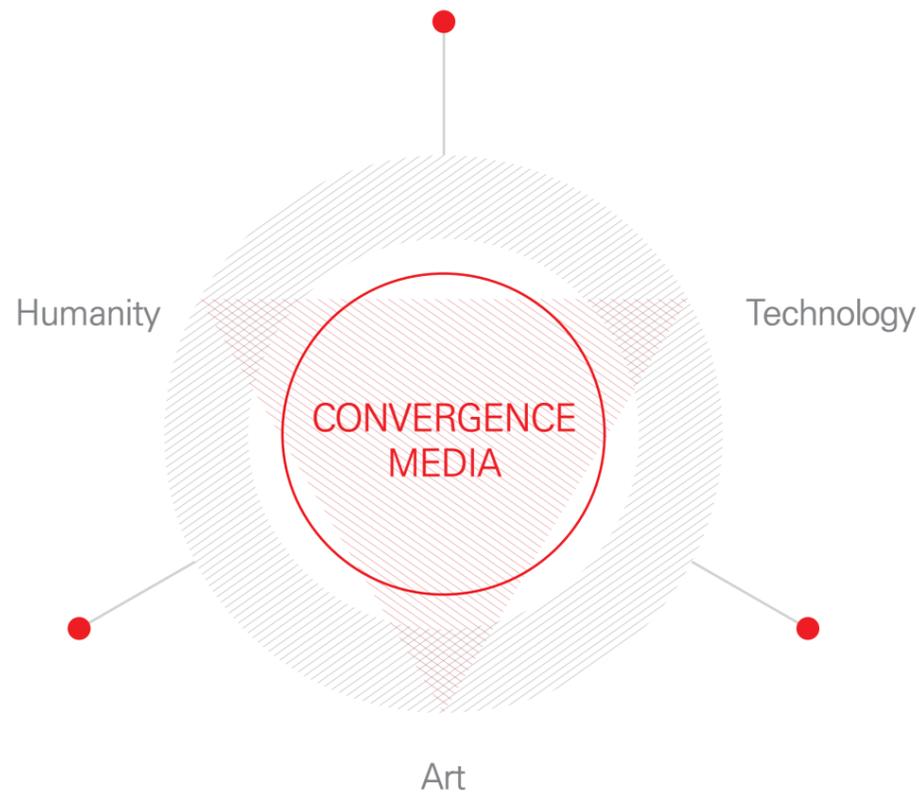
뉴미디어 콘텐츠 산업분야의 다양성을 이해하고 확장할 수 있도록 핵심적 기초영역으로서 실감콘텐츠(Immersive Content), 인터랙션 콘텐츠(Interactive Content), 감성 콘텐츠(Affective Content) 기술을 활용한 예술 및 디자인 교육 과정으로 구성되었습니다.

3-Keyword Emphasis

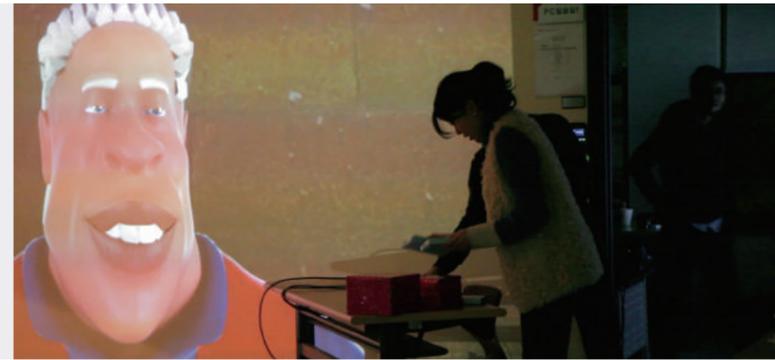
사고(thinking), 표현(expression), 인터랙션(interaction)의 3개 키워드를 중심으로 한 세부 교과 영역 디자인을 통해 문화 중심적, 융합적, 프로젝트 중심적 전문 디자인예술 교육과정을 설계합니다.

4-Step Flow

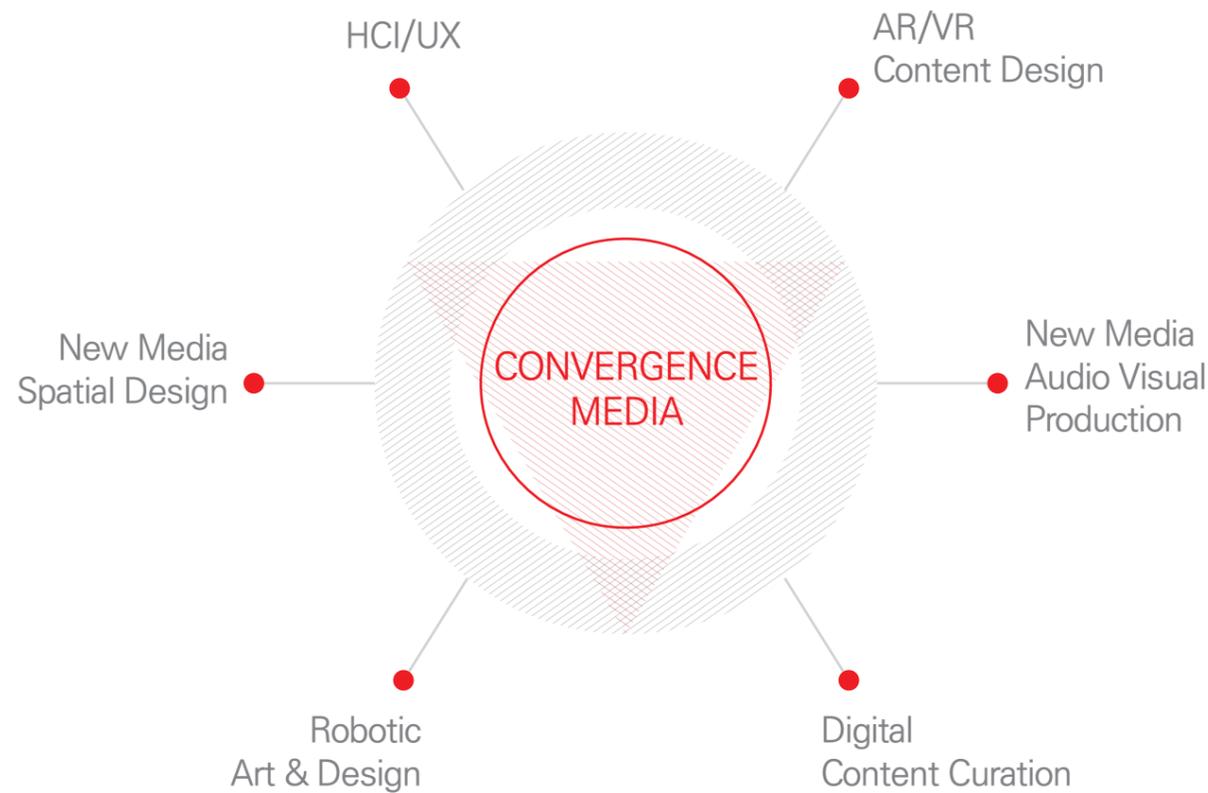
전공기초교과와 공학연계 기술선행교과, 전공핵심교과, 심화융합워크샵 교과의 핵심적인, 근본적인, 도전적인, 융합적인 교과 흐름으로 구성되었습니다.



뉴미디어학부 융합미디어전공



전공트랙 소개



전공트랙 소개

HCI/UX 트랙(Human-Computer Interaction/User Experience Track)

인간-컴퓨터 상호작용(Human-Computer Interaction)과 사용자 경험(UX)에 초점을 두는 핵심 교과목을 운영하여, 디자인의 대상물이 그것을 사용하는 사람들의 필요와 욕구를 어떻게 충족시킬 수 있을지에 대하여 집중적으로 교육 및 연구합니다. 이를 통해 융합미디어 분야의 최신 기술을 이해하고, 효율적이며 감성적인 상호작용의 가능성을 확인하여 미디어 콘텐츠의 가치를 극대화하는 HCI분야의 전문가를 양성합니다.

교육대상

- 미디어 콘텐츠 디자이너 및 기획자
- 실감 미디어 관련 종사자
- IT 융합 기술 및 디자인 분야 종사자
- 영상, 게임, 공연, 교육 콘텐츠 분야 종사자
- DMC 지역 미디어 콘텐츠 기업 종사자

뉴미디어 오디오비주얼 프로덕션 트랙(New Media Audio Visual Production Track)

뉴미디어 환경에서 사운드 및 영상의 디자인과 제작 기술과 미학에 대한 소개와 이해를 통해, 영화 및 방송, 공연 등의 예술과 엔터테인먼트 산업을 이끄는 리더를 양성합니다. 연출, 기획, 촬영, 조명, 사운드 디자인 등 전통적 프로덕션의 기반 이론과 실무에서 발전하여 MCN, 초단편 드라마, 실험 영상과 애니메이션, CG/VFX, 오디오비주얼 공연 등 다양한 뉴미디어 오디오비주얼 플랫폼과 양식을 실험함으로써, 새로운 콘텐츠의 개발을 주도합니다.

교육대상

- 영상제작자
- 오디오 디자이너
- 회화 및 디자인 전공자
- 음악 전공자
- 문화콘텐츠 전공자 또는 뉴미디어 오디오비주얼 프로덕션에 관심 있는 자

AR/VR 콘텐츠 디자인 트랙(AR/VR Content Design Track)

AR/VR 환경에서 차별화된 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 함양하기 위하여 창의적이고 기발한 발상과 더불어 이를 구체적으로 시각화할 수 있는 디자인 방법론을 모색합니다. 창조적인 문화 콘텐츠를 설계하고 트렌드에 대응할 수 있는 미래지향적 인재를 양성하기 위한 트랙으로 기존의 디자인 능력을 확장하는 것을 목표로 합니다.

교육대상

- 시각 디자인 관련 전공자
- 뉴미디어 아트 관련 전공자
- 스마트 콘텐츠 제작/기획 관심자
- 전시 공연 기획자 및 작가
- 교육 콘텐츠 관련직 종사자
- DMC지역 영상/전시 콘텐츠 분야 종사자

뉴미디어학부 융합미디어전공

전공트랙 소개

뉴미디어 공간디자인 트랙(New Media Spatial Design Track)

뉴미디어 기술을 활용하여 새로운 공간을 디자인하고 기획하는 능력을 배양하는 과정입니다. 디스플레이 기술과 네트워크 및 센싱 기술의 발전과 함께 공간을 구성하는 새로운 미디어적 요소를 발굴함으로써 새로운 공간 비즈니스 모델을 창출하고 이를 주도할 수 있는 능력을 배양하는 과정입니다.

교육대상

- 공간 디자이너 (건축 및 인테리어 등 건축 산업 종사자)
- 디스플레이 및 센싱 테크놀로지 등 IT 관련 업종 종사자

디지털 콘텐츠 큐레이션 트랙(Digital Content Curation Track)

창조적인 기획력을 바탕으로 디지털 산업, 문화, 예술을 선도하는 리더를 양성합니다. 디지털 미디어의 사회문화적 패러다임을 이해하고, 특정한 수요에 걸맞은 콘텐츠를 제공하는 미디어 콘텐츠의 기획에서부터 생산, 프레젠테이션의 과정을 총괄할 수 있는 크리에이티브 디렉터를 위한 트랙입니다.

교육대상

- 전시/공연 기획자 및 작가
- 뉴미디어작가
- 문화비평가
- 웹을 비롯한 멀티미디어 콘텐츠 기획/개발자

로보틱 아트 & 디자인 트랙(Robotic Art & Design Track)

로보틱스와 피지컬 컴퓨팅, 인공지능, IoT 등 관련 기술을 접목한 로보틱 아트 설치 및 퍼포먼스, 스마트 토이, 소셜 로봇 디자인 분야 전문가를 양성합니다. Human Robot Interaction을 바탕으로 예술과 디자인 영역에서 기계와 인간의 커뮤니케이션의 양상에 대한 연구를 진행합니다.

교육대상

- 컴퓨터 프로그래머
- 프로젝트 디자이너
- PCB 디자이너
- 설치 예술가
- 무대 디자이너
- 회화 및 조소과 졸업자 중 미디어아트작가 지망생



뉴미디어학부 미디어공학전공

영화, 애니메이션, 게임, 공연 등 문화콘텐츠 트렌드 및 패러다임은 컴퓨터 그래픽, 가상 현실 등 IT 기술과 결합된 뉴미디어콘텐츠로 변화하고 있으며 가상현실, 초고화질, 오감 인터랙션 기술은 교육, 바이오, 의료, 관광 등 다양한 타 산업과 융합되어 새로운 가치를 창출하고 있습니다. 뉴미디어콘텐츠의 새로운 중심축인 상암동 DMC 지역은 소프트웨어(SW), 콘텐츠, 방송통신, 디바이스 및 데이터 과학을 기반으로 문화산업 및 ICT 산업 간 융합을 통해 디지털콘텐츠의 허브로 발전할 전망입니다.

교육목표

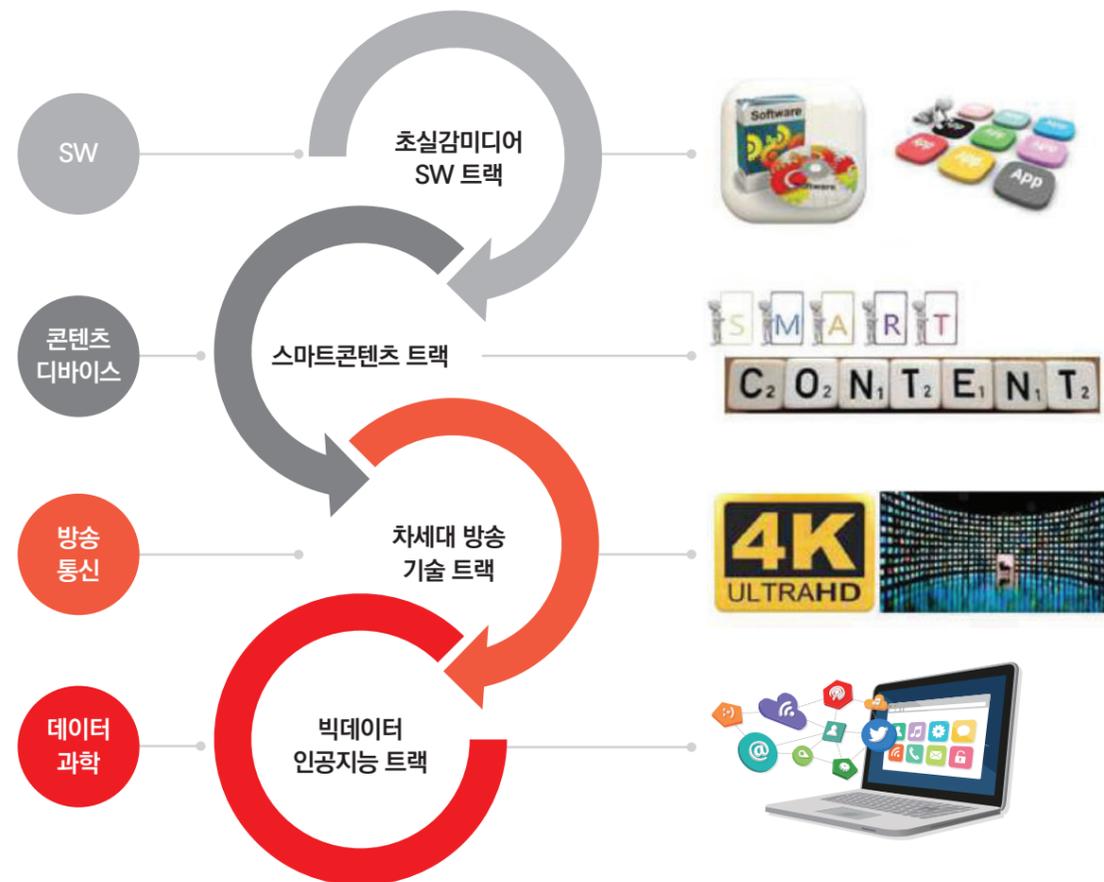
‘스마트 미디어 시대의 뉴프론티어’ – Smarter Media, Better Life

뉴미디어 관련 첨단기술을 이해하고 이를 활용하여 뉴미디어콘텐츠 산업 분야를 주도할 인재 양성을 목표로, 뉴미디어 콘텐츠 가치 창조를 통해 미래로 소통하고 더 좋은 세상을 디자인하는 인재를 양성합니다.

교육특성

트랙형 전공

SW+콘텐츠/디바이스+방송통신+데이터과학 기술로 미래를 열기 위한 4개의 트랙



전공트랙 소개

빅데이터/인공지능 트랙

데이터를 통한 상상의 실현

데이터의 수집, 저장, 컴퓨팅 기술이 발전하면서, 대용량의 데이터로부터 지식을 생성하거나 알고리즘에 활용하는 기술이 발달하면서, 다양한 분야와 결합되어 다학제적 학문으로 발전하고 있다. 또한, 4차 산업의 핵심 분야로서 다양한 산업 분야에서 관련 인재에 대한 수요가 급증하고 있다. 이런 산업적/기술적/사회적 수요에 맞추어, 데이터를 분석하고 활용할 수 있는 기술을 창의력과 결합할 수 있는 이 분야의 핵심 인재를 양성하는 교육과정이다.

교육대상

- SW 개발 관련직 취업 희망자
- 지식 서비스 분야 창업 희망자
- IT 기술 관련직 종사자
- 데이터 기반 융합 연구 희망자

초실감 미디어 SW트랙

‘SW 중심 사회’를 여는 Creative Computing

SW가 혁신과 성장, 가치창출의 중심인 사회, 개인, 기업, 국가의 경쟁력을 좌우하는 사회-SW 중심 사회에서 뉴미디어 분야의 ‘SW 주역’을 양성합니다.

뉴미디어 콘텐츠 산업 분야를 주도할 상용 뉴미디어 SW 개발을 위해 필요한 전문적 교과목을 제공하며, 실감미디어 기술 특성화 교과목 운영으로 이론과 개발능력을 겸비한 “실감 미디어 SW전문가”를 양성합니다.

교육대상

- 컴퓨터 공학 관련 전공자, SW개발 관련직 종사자, 실감미디어 관련 전공자
- 실감미디어 기업 종사자, SW개발 관련직 취업 희망자, DMC지역 SW/IT기업 종사자

스마트 콘텐츠 트랙

Think smarter, Sense more, and Go beyond

스마트 콘텐츠란 다양한 정보를 활용하여 사용자 경험을 강화할 수 있도록 설계된 능동형 콘텐츠입니다. 스마트 콘텐츠 트랙에서는 창의적인 아이디어와 뉴미디어 기술의 융합을 통해 새로운 콘텐츠를 창출하는 융합형 인재를 양성합니다. 기술의 속성과 한계를 이해하고, 혁신적인 아이디어와 기술과의 재사용/재결합을 통해 경쟁력 있는 콘텐츠를 기획/제작하는 모듈형 스마트 콘텐츠 중심으로 교과과정을 운영합니다.

교육대상

- 콘텐츠 제작/기획 관심자, 공학전공의 콘텐츠 분야 취업 희망자, 콘텐츠 예비 창업자
- 전시공연 기획자 및 작가, 교육분야 종사자, IT융합기술 관련직 종사자
- DMC지역 영상, 게임, 공연/전시, 교육콘텐츠 분야 종사자
- 바이오 및 헬스케어 분야 종사자

차세대 방송기술 트랙

미디어 소비 패러다임의 변화와 방송 기술의 미래

디스플레이 및 반도체 기술을 바탕으로 한 미디어 처리 기술의 비약적 발전, 다양한 미디어 디바이스의 개발과 보급 및 이에 따른 미디어 소비 성향 및 서비스의 다양화에 따른 미디어 소비 패러다임의 변화를 선도할 수 있는 ‘차세대 방송 기술 인력’을 양성합니다. 신호처리/압축/제작/전송등 미디어 기반 기술을 이해하고 최신 미디어 방송 기술 활용 중심으로 교과 과정을 운영합니다.

교육대상

- 영상 미디어 콘텐츠 제작/기획 관심자
- 미디어 엔지니어 및 방송 기술 관련 재직자

뉴미디어학부 미디어공학전공

뉴미디어콘텐츠는 소프트웨어 기술을 바탕으로 플랫폼-콘텐츠-서비스가 통합되어 사용자와 상호작용이 가능하며, 시간적 공간적 사용의 제약이 없는 다양한 고품질 융·복합 콘텐츠로 발전하고 있습니다.

뉴미디어콘텐츠의 새로운 트렌드와 패러다임에 발맞추어 서울미디어대학원대학교 뉴미디어학부 미디어공학전공은 스마트미디어 시대의 뉴프론티어로서 'SW+콘텐츠/디바이

스+방송통신 기술'로 미래를 열기 위해 4개의 전공 트랙을 운영하고 있습니다. 뉴미디어콘텐츠는 과거에 상상 속에 머물러 있던 것들을 창의적인 기술과 실용적인 예술을 통해서 현실 속에서 다양한 가치를 창출하고 있습니다. 콘텐츠 산업 분야에서 뉴미디어콘텐츠가 차지하는 비중이 급속도로 증가하고 그 영역이 확대되면서 다양한 형태의 융복합 아이디어가 창의적인 기술 구현을 통해 새로운 콘텐츠로 만들어지고 있습니다.

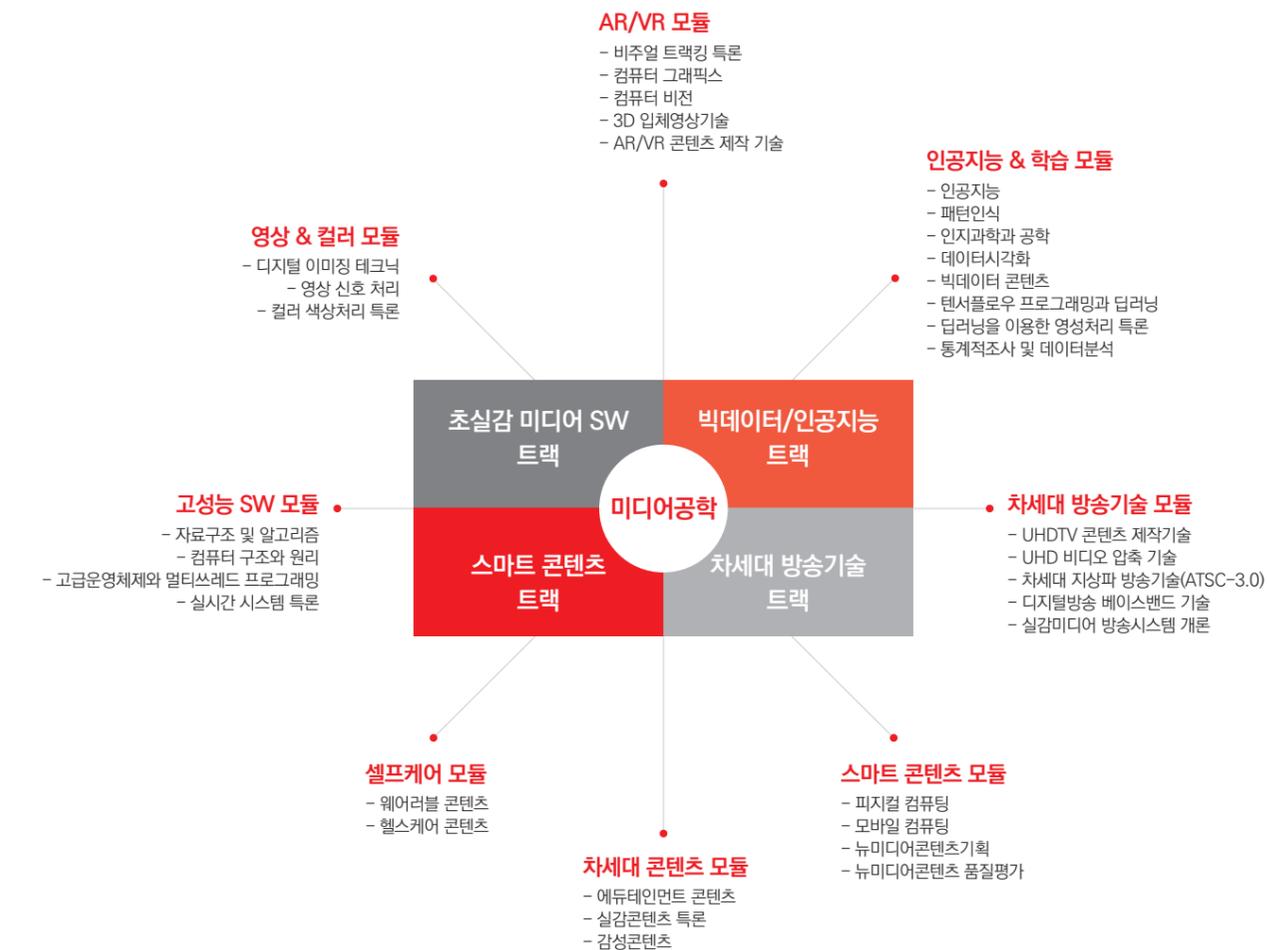
뉴미디어학부 미디어공학전공은 한발 빠르게 새로운 뉴미디어를 통해서 더 새로운 뉴미디어 콘텐츠를 만들 수 있는 인재를 양성하는 이노인큐베이터가 될 것입니다.

교육특성

모듈형 교과목

4 Tracks + 8 Core Modules

미디어 공학 전공 트랙은 AR/VR, 인공지능&학습, 영상&컬러, 고성능 SW, 차세대 방송기술, 셀프케어, 차세대 콘텐츠, 스마트 콘텐츠 등 8개의 핵심 모듈을 기반으로 유기적으로 구성되어 있습니다.



교육특성

레고형 교육과정

모듈 + 모듈 + 모듈 : 레고형 설계

모듈형 교과목을 기반으로 레고형 교과과정 설계가 가능해져 학생 중심/선택적 특성에 따라 다양한 뉴미디어 분야로의 진출이 가능하도록 설계



뉴미디어학부 미디어공학전공

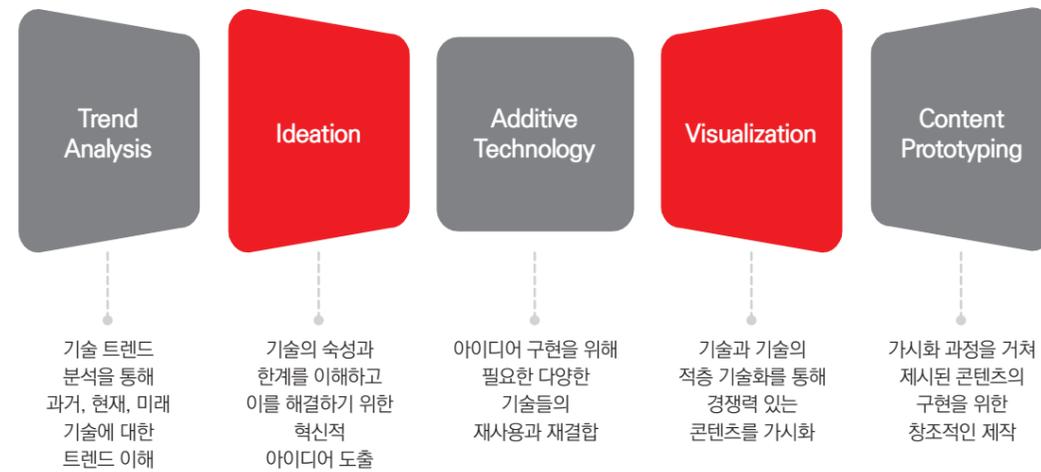


교육특성

트렌드 기반 교육

SMART⁵ Workflow

기술 트렌드 분석에 기반하여 다양한 콘텐츠 제작을 위해 고안된 Workflow로 기술 트렌드 분석, 아이디어이션, 적용기술화, 가시화, 프로토타입화 등 5단계의 프로세스로 구성



융합 Framework 기반 교육

C4 Framework

융합을 위해 필요한 가치체계 확립에 대한 framework로 소통(Communication), 신뢰(Confidence), 협력(Collaboration), 가치(Coin)에 대한 내용을 포함하여 framework 구현을 위한 다양한 Tool로 구성

IDEP Framework

새로움을 창작하기 위해 필요한 프로세스 확립에 대한 framework로 아이디어 구상(Idea Inspiration), 개념 디자인(Design Concept Creation), 표현 및 가시화(Expression & Visualization), 창작물(Prototyping & Art Works)에 대한 내용을 포함

Meta-Art Framework

사용자의 입장에서 새로움을 창작하기 위한 framework로 반응(Activation), 경험(Experience), 공동 창작(Co-creation), 사용자 평가(Monitored)에 대한 내용을 포함



미디어비즈니스전공



남상훈 교수

연구실 : 강서 103호
연락처 : shnam@smit.ac.kr
02-6393-3228

학위

- 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학 박사
- 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학 석사

교육연구분야

- Computer Graphics & Virtual Environments, Augmented and Mixed Reality, Human-centered Interaction for Coexistence, Interactive Multimedia in Virtual Environments, Social Network Service in Virtual Environments, Interactive Media Art



배기태 교수

연구실 : 강서 705호
연락처 : ktbae@smit.ac.kr
02-6393-3227

학위

- 전남대학교 공학박사(컴퓨터정보통신공학)
- 전남대학교 공학석사(컴퓨터공학)

교육연구분야

- 미디어 프로세싱, 뉴미디어 서비스, 미디어 그래픽스
- 미디어 응용, 기술 사업화, 뉴미디어비즈니스기획



이정연 교수

연구실 : 강서 605호
연락처 : jylee@smit.ac.kr
02-6393-3239
www.sid-lab.com

학위

- 홍익대학교 미술학 박사(영상학)
- 서강대학교 공학석사(미디어공학)

교육연구분야

- 서비스디자인, 사용자경험 디자인, 멀티-플랫폼 인터페이스 디자인, 정보디자인



유훈식 교수

연구실 : 강서 701호
연락처 : hsyoo@smit.ac.kr
02-6393-3232

학위

- 국민대학교 디자인박사(Interaction Design)
- 국민대학교 디자인석사(Interaction Design)

교육연구분야

- Human-Machine Interface Design, Robotic UX/UI Design, HMI Design of Autonomous Vehicle, Graphical User Interface Design, Design Leadership



정희경 교수/ 전공주임교수

연구실 : 강서 704호
연락처 : hkjung@smit.ac.kr
02-6393-3234

학위

- 성균관대학교 정치학박사 (신문방송학)
- 이화여자대학교 경제학석사 (경제학)

교육연구분야

- 미디어 경영/산업, 미디어 기업전략, 미디어 비즈니스모델, HCI/사용자 리서치



한 희 교수

연구실 : 강서 707호
연락처 : hanhee@smit.ac.kr
02-6393-3241

학위

- 연세대학교 공학박사(전자공학)
- 미국 California Institute of Technology(Caltech) 공학석사

교육연구분야

- 비즈니스 이노베이션, 사운드 응용, 미디어 전략/보안, 신호처리

융합미디어전공



김현주 교수

연구실 : 강서 602호
연락처 : hjkim@smit.ac.kr
02-6393-3238
lab.ex-media.org

학위

- 미국 Syracuse University MFA(Art Media)
- 포항공과대학교 공학사(산업공학)

교육연구분야

- 뉴미디어아트, 인터랙티브 설치, 애니메이션, CG 모션 그래픽스, 실험 영상



권두영 교수 / 산학협력단장

연구실 : 강서 703호
연락처 : dykwon@smit.ac.kr
02-6393-3225
ad.smit.ac.kr

학위

- 스위스 Federal Institute of Technology Zürich 이학박사(컴퓨터 그래픽스)
- 미국 University of Washington 이학석사(건축학)

교육연구분야

- 아트 & 디자인 컴퓨팅, 공간디자인, 뉴미디어아트/전시/공연



이동환 교수

연구실 : 강서 702호
연락처 : dhlee@smit.ac.kr
02-6393-3230

학위

- 고려대학교 언론학석사(영상)
- 미국 New York University 학사(영화연출)

교육연구분야

- 멀티채널 사운드디자인, 오디오 프로그래밍, 뉴미디어 콘텐츠 제작



이주환 교수 / 교학처장, 전공주임교수

연구실 : 강서 603호
연락처 : jhlee@smit.ac.kr
02-6393-3240
www.interactionlab.kr

학위

- 연세대학교 심리학박사(인지공학, HCI)
- 연세대학교 심리학석사

교육연구분야

- Multisensory User Interfaces, 사용자경험(UX) 연구, 디자인 심리학, 인간-컴퓨터 상호작용(HCI)



전지윤 교수

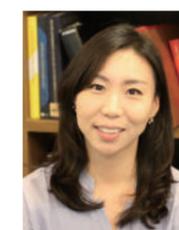
연구실 : 강서 601호
연락처 : jyechun@smit.ac.kr
02-6393-3236
www.ubialab.org

학위

- 서강대학교 공학박사(예술공학)
- 미국 School of Visual Arts, M.F.A Design

교육연구분야

- 디자인 컨셉, 미디어 디자인, 예술&디자인 응용, 예술공학, 인터랙티브 미디어 아트



최정은 교수

연구실 : 강서 604호
연락처 : jechoi@smit.ac.kr
02-6393-3231

학위

- 미국 듀크대학교(Duke University) 박사(시각&미디어연구), 박사 수료(정보과학연구)
- 미국 뉴욕대학교(New York University) 석사(시각문화이론)

교육연구분야

- 미디어 비평이론, 매체 미학(미디어 감성학), 시각문화(대중문화) 이론, 미디어 문화예술 전시기획 실험과 이론, 유비쿼터스 컴퓨팅 기술을 활용한 혼성실재 실험과 연구

미디어공학전공



김용구 교수

학위

- 연세대학교 공학박사(전기전자공학)
- 연세대학교 공학석사(전기공학)

교육연구분야

- Media Computing, Media Broadcasting System, Digital Video Processing, Immersive Contents Processing

연구실 : 강서 708호
 연락처 : ygkim@smit.ac.kr
 02-6393-3222



서정근 교수

학위

- 미국 University of Texas at Austin 이학박사(생화학)
- 서울대학교 이학석사(식물학)

교육연구분야

- 바이오컴퓨팅, 바이오미디어, 바이오아트, 디지털헬스케어, 생물정보학, 바이오 데이터 획득/분석/가시화

연구실 : 강서 709호
 연락처 : jksuh@smit.ac.kr
 02-6393-3221



양장훈 교수 / 전공주임교수

학위

- 미국 University of Southern California 공학박사(전기공학)
- 미국 University of Southern California 공학석사(전기공학)

교육연구분야

- 중재 기술, 인공지능, 감성 공학, 간사이공학, 정보이론, 이종 시스템 제어, 무선통신, 무선 네트워크, 뇌공학

연구실 : 강서 606호
 연락처 : jhyang@smit.ac.kr
 02-6393-3237
 hdsl.smit.ac.kr



최유주 교수

학위

- 이화여자대학교 공학박사(컴퓨터공학)
- 이화여자대학교 이학석사(컴퓨터 시뮬레이션)

교육연구분야

- Computer Graphics, Image Processing, Visual Computing, HCI, Mobile AR

연구실 : 강서 706호
 연락처 : yjchoi@smit.ac.kr
 02-6393-3235
 www.visualcomp.kr



명예, 석좌교수

강병운 명예교수

(전) 미디어비즈니스 전공 교수

동국대학교 교육학박사(교육행정/사회학전공)

송도균 석좌교수

(현) 법무법인유한태평양 고문
 (현) KTI사회 의장
 SBS사장, 방송통신위원회 부위원장

고려대학교 언론대학원

권기식 석좌교수

한겨레신문 기자
 김대중 대통령 청와대 국정상황실 정치상황국장
 민주당 노무현 대통령 후보 비서실 부실장
 평창동계올림픽 유치위원회 자문위원
 (현) 인간개발연구원장
 (현) 경남대학교 극동문제연구소 연구위원
 (현) 중한해외연수원 이사장
 (현) 중국 외교부 초청 중국칭화대 방문학자

경기대학교 정치전문대학원



SMIT RESEARCH

경영분야 Management

뉴미디어전략랩 Newmedia Strategy lab (NMS lab)

담당 교수 : 정희경

NMS랩은 방송영상 및 융복합 콘텐츠를 중심으로 온라인, 모바일, 소셜 등 뉴미디어 플랫폼에서 이루어지는 미디어기업 및 미디어 스타트업의 이슈와 전략을 다룬다. AR/VR, UHD, 홀로그램 등 영상콘텐츠 기술, 콘텐츠생산, 유통, 소비시장 구조, 방송영상 및 융복합 콘텐츠 사용자의 니즈와 소비행태 변화, 뉴미디어시장 정책과 한류 확장 등 콘텐츠 생태계에 대한 다양한 주제를 다룬다. 특히 HCI 환경에서 미디어 비즈니스가 지향해야할 서비스 기획과 뉴미디어 플랫폼/콘텐츠 전략이 핵심적인 연구 과제이다.

연구분야 & 키워드

- 뉴미디어시장, 미디어기업과 미디어스타트업, HCI 사용자 리서치, 플랫폼/콘텐츠 전략

디지털휴먼랩 Digital Human Lab

담당 교수 : 남상훈

현실세계와 같은 가상환경을 구성하기 위해서 현실세계의 환경, 멀티미디어 정보들이 가상 세계와 정보를 교환하는 기술을 연구한다. 가상의 세계에 실제 같은 인간을 나타내기 위해서는 인간의 신체정보들을 정확하게 획득해야 하고, 획득된 데이터를 가상환경 속에서 행동, 감정 등을 자연스럽게 표현할 수 있는 기술들을 연구한다. 현실과 가상의 사회가 연결되어 유기적으로 협동할 수 있는 연결 방법 및 협업 방법에 대해서 연구한다.

연구분야 & 키워드

- Computer Graphics & Virtual, Augmented and Mixed Reality, Human-centered Interaction for Coexistence, Interactive Multimedia and Art, Connection between real and virtual social network service.

홈페이지 www.newartnation.com

로봇사용자경험디자인랩 Robotic UX Design Lab

담당 교수 : 유훈식

인공지능/인공감정 기반의 시스템의 사용자경험디자인을 통해 차별화된 가치 창출을 목적으로 연구를 수행한다. 인공지능/인공감정 시스템이 적용된 대표적인 플랫폼인 지능형/자율주행 자동차와 형태변형인터페이스(Shape-changing Interface)를 중점적인 연구 대상으로 삼고 있다. 연구의 수행을 위해 다양한 UX/UI/서비스 디자인 방법론과 함께 인간공학/감성평가/빅데이터/정량화된 평가 방법을 통합적으로 수행한다. 관련된 다양한 산학과제를 수행 중이며 이를 기반으로 다양한 프로토타입 디자인, 논문, 특허, 디자인 공모전 등을 수행하고 있다.

연구분야 & 키워드

- Human-Machine Interface Design, Robotic UX/UI Design, UX/UI based on Artificial Emotional Intelligence, Autonomous Vehicle, Graphical User Interface Design

홈페이지 www.roboticuxdesign.kr/

비즈니스디자인 연구실 Wonder Lab

담당 교수 : 한 희

비즈니스디자인 연구실은 기존 사업 중심의 일반 경영학에서 다루지 못하는 혁신형 신사업을 위한 실전적 비즈니스 가치창조술과 생존술을 연구 발전 시키고 있다. 본 연구실은 혁신적 가치를 창출하고 이를 실제 비즈니스로 구현하기 위한 방법을 연구하며 기술자, 디자이너, 예술가와 창업가, 벤처 CEO, 대기업의 신사업기획자 들을 비즈니스 이노베이터로 양성할 목적으로 설립되었다. 제품통찰, 고객통찰, 환경통찰 방법론을 통한 상품과 서비스의 근원적 문제점을 도출하는 방법과 이를 창의적으로 해결하는 문제해결방법론을 연구한다. 독창적 이론연구인 Lean++을 적용한 혁신형 스타트업의 디자인을 지원한다. 지난 5년간 6개의 스타트업이 성공적으로 탄생 운영 중이며 1개 기업은 실리콘밸리에 진출하였다. 16명의 졸업생 중 6명이 박사과정에 진학하고 1명의 박사가 배출되었다(2014.12 기준).

연구분야 & 키워드

- 비즈니스디자인, 이노베이션, 스타트업, 혁신가치

사회적&서비스 혁신 디자인연구소 SIDLAB (Social & Service, Innovation & Interface & Information, Design Lab)

담당 교수 : 이정연

사회적&서비스혁신 디자인 연구소에서는 사회의 다양한 문제들을 서비스디자인적 관점으로 해결하고자 하는 다양한 연구와 프로젝트를 진행한다. 서비스디자인방법론과 디자인적 사고를 바탕으로 인터랙션, 인터페이스, 인포메이션디자인 결과물들을 기반으로 시민서비스(서울시), 국민서비스(정부3.0), 사회적약자들에 서비스를 개발/연구가 중심이다. 이를 위해서 구성원들의 디자인적 사고, 총체적(Holistic) 관점과 공감(Empathy)이 주축이 되어 프로젝트에 기반한 디자인과 기술 그리고 인문사회 융합 연구를 진행하고 있다.

연구분야 & 키워드

- Social Innovation, Service Innovation, Service Interface &Information Design

홈페이지 www.sid-lab.com

지능미디어 & 기술사업화 연구실 Intelligent Media & Business Planning Lab

담당 교수 : 배기태

지능미디어 &기술사업화 연구실은 사회전반의 접근성 향상을 위해 다양한 형태의 미디어를 분석하고 이를 통해 다양한 분야에서 효과적으로 활용될 수 있는 새로운 형태의 스마트 미디어를 설계하고 활용할 수 있는 방법을 연구한다. 실례로 사회적 약자의 접근성 향상을 위한 보조기기 설계, 빅데이터 활용 방안, 지능미디어 활용 방안 등에 대한 연구를 수행중이다. 또한 뉴미디어관련 트렌드 기술을 기반으로하는 다양한 기술 분석 및 비즈니스 아이템을 기획하고, 기획된 아이템에 대한 기술 가치 평가, 기술 사업화 전략, 특허 분석 및 IP 확보 전략 등 기술 사업화 전반에 대한 연구를 수행하고 있다.

연구분야 & 키워드

- 지능 미디어, 감성 미디어, 스마트 미디어, 모바일 미디어, QOLT, 접근성 향상 비즈니스 아이템 기획, 기술 가치 평가, 기술 사업화

공학분야 Engineering

뉴미디어바이오랩 Newmedia BioLab

담당 교수 : 서정근

뉴미디어바이오랩은 바이오데이터기반 미디어콘텐츠 개발 기술을 연구한다. 바이오데이터를 컴퓨팅 및 미디어 기술의 적용을 통해 정보화-콘텐츠화하여 창조적인 새로운 미디어-뉴미디어로 제공하는 연구 활동을 하고 있다. 'Sensing the Future'라는 슬로건 하에 바이오 시그니처 (Code), 바이오 시그널 (Signal), 바이오 이미지 (Image), 바이오 리액션 (Reaction) 기반 정보에 대한 컴퓨팅 기술 개발을 진행하고 있다.

연구분야 & 키워드

- 바이오컴퓨팅, 바이오미디어, 바이오아트, 생물정보학

홈페이지 biolab.mireene.com

미디어컴퓨팅랩 MC4 Lab.

담당 교수 : 김용구

미디어컴퓨팅 연구실은 미디어 콘텐츠의 제작/편집 핵심기술 및 압축, 전송, 방송 분야의 주요 요소 기술을 연구한다. 방송과 통신의 융합 및 콘텐츠의 제작, 디스플레이 기술 등이 비약적인 발전함에 따라, 보다 높은 실감을 제공하는 콘텐츠의 제작과 모바일을 포함하는 다양한 환경에서의 콘텐츠 소비가 대세로 등장하고 있다. 이와 같은 환경에서, UHD 콘텐츠를 포함한 실감영상의 제작 기술과, 높은 효율의 콘텐츠 전송 및 방송, 그리고 다양한 디스플레이를 대상으로 한 실감 미디어의 최적 출력은 콘텐츠의 심미적 제작 의도를 극대화하고, 콘텐츠의 감상자에게 보다 증대된 편익을 제공하는 데 크게 이바지 할 수 있다.

연구분야 & 키워드

- UHD 미디어, 실감 방송, 색-보정, 색-범위 매핑, 미디어 압축 및 전송

홈페이지 mc.smit.ac.kr

비주얼 컴퓨팅 & 증강현실 연구실 Visual Computing & Augmented Reality (VCAR) Lab.

담당 교수 : 최유주

VCAR 연구실에서는 컴퓨터 그래픽스 및 영상처리 기술을 기반으로 한 3차원 입체 가시화, 예술적 가시화 및 다양한 정보 가시화 기법에 관한 연구를 수행하고 있다. 또한, 실제 환경에 가상의 사물이나 정보를 정합하여 보여 주는 증강현실을 위한 기반 기술을 연구하고, 이를 활용한 다양한 응용 시스템을 개발하고 있다.

연구분야 & 키워드

- 컴퓨터 그래픽스, 증강현실, 영상인식, 영상보정

홈페이지 vcar.smit.ac.kr

이종역동시스템랩 Heterogeneous Dynamical System Lab

담당 교수 : 양장훈

HDSL은 &인간, 자연, 및 기계의 조화로운 공존&이라는 비전하에 물질주의, 자연주의, 및 인도주의를 비전 실현을 위한 철학적 기반으로 연구를 수행한다. 창의적인 생각을 논리적 과정으로 강화하고 논리적인 과정 위에 직관을 더함으로써 문제에 대한 혁신적인 해결을 시도한다. 연구 방법의 도구로서는 컴퓨팅, 수학, 공학, 심리학, 제어, 철학, 정보이론 및 디자인 방법론 등을 주로 사용하여 감성, 지식, 에듀테인먼트, 예술 콘텐츠에 대한 연구를 수행한다.

연구분야 & 키워드

- 중재 기술, 감성 공학, 이종 시스템 제어, 무선. 빅데이터

홈페이지 <https://janghoonyang.wixsite.com/hdsl>

아트 & 디자인 분야 Art & Design

사운드디자인랩 Sound Design Lab

담당 교수 : 이동환

사운드디자인랩은 사운드디자인의 예술적 가치를 영상미학, 음향심리학, 음향학, 음악학 등 다학제적 관점에서 분석하고, 영화, 방송, 게임, 가상현실, 가전, 모바일, 자동차 등 다양한 사운드디자인 산업분야에 적용되는 방법과 원리를 연구한다.

연구분야 & 키워드

- 멀티트랙 사운드디자인, UX 사운드, 사운드 컴퓨팅

아트테크놀로지랩 Art Technology Lab

담당 교수 : 권두영

컴퓨팅 기술을 기반으로 창의력과 예술적 감수성이 극대화된 융복합 공간디자인, 미디어 아트 제작, 인터랙티브 조형, 교육 콘텐츠, 게임 개발, 전시 및 공연 연출 등의 연구를 진행하고 있다. 가상+현실 융복합 공간 생성 솔루션, 인공지능 기반 예술 기계 솔루션, 공간 제스처 인식 솔루션 등과 같은 자체 개발된 기술을 통해 실험적이고 혁신적인 프로젝트를 수행한다. 다양한 분야의 예술가, 기업 및 기관과의 협력을 통해 융복합 콘텐츠를 산업화하고 대중화한다. 예술, 기술, 커뮤니케이션 이론을 융합하여 사람들이 서로 공감하고 소통하며 참여하는 더 나은 사회를 만드는 것을 목표로 한다. 새로운 기술은 우리 사회의 문제들을 진단하고 해결하는데 기여할 수 있다. 우리는 기술, 사람, 문화의 관계를 이해하고 이를 새로운 관점으로 표현하기 위한 노력으로 오픈랩, 워크샵, 강의, 전시, 공연을 제공한다.

연구분야 & 키워드

- 가상현실, 인공지능 예술, 미디어아트, 바이오아트, 네츨럴시스템, 적정기술, 커뮤니케이션 테크놀로지, 소셜 미디어, 디지털 사이니지, 뉴미디어 공연 및 전시, 기능성 게임, 에듀테인먼트

홈페이지 <http://at.smit.ac.kr>

UBiquitous IntermediA Lab | UBIA LAB

담당 교수 : 전지윤

For Better Life! 공학을 기반으로 한 예술을 일상생활 안에서 디자인하는 창조적 집단이며, 이를 위하여 컴퓨터 비전 기반의 기술, 센서/인터페이스를 이용한 예술의 융합적 모색이 미디어 디자인, 멀티미디어 교육 콘텐츠 그리고 예술 콘텐츠와 같은 분야에 적용될 수 있도록 연구하고 있다. 우리의 디자인은 언제, 어디에서나 우리 생활 속에 콘텐츠로 생성될 수 있으며 이를 양방향 소통이 가능하도록 끊임없이 전진할 것이다.

연구분야 & 키워드

- 디자인 컨셉, 미디어 디자인, 예술&디자인 응용, 예술공학, 인터랙티브 미디어 아트, 모바일 아트

홈페이지 www.ubialab.org

인터스페이스랩 InterSpace Lab

담당 교수 : 최정은

인터스페이스랩은 예술과 기술의 확장된 장을 통해 새로운 경험을 제공하는 공간 구성을 연구, 실험, 제안한다. 물리적 공간과 데이터 공간을 가로지르는 상호작용적 공간, 실시간 매핑 시스템, 새로운 전시 공간 구성을 통한 예술적 경험의 재창조, 그리고 도시의 일상적 경험을 새롭게 하는 도시 미디어 프로젝트 등의 연구와 실습을 통해, 21세기 새로운 기술이 인간의 시공간 경험을 어떻게 재구성하는지 알아보고, 보다 인간적이고 창조적인 공간 경험을 위한 기술의 방향성을 실험한다.

연구분야 & 키워드

- 비평적 공간실험, 미디어아트의 역사와 전시연구, 매체미학, 비평이론, 혼성실재, 도시미디어, 센서블 시티, 유비쿼터스 컴퓨팅, 디지털 아카이빙, 미디어 전시기획, 수용자경험연구

인터랙션랩 Interaction Lab

담당 교수 : 이주환

인터랙션랩은 사용자로서 인간의 마음과 행동의 원리를 다양한 측면에서 고려하여 인간과 시스템 사이의 상호작용이나 미디어를 통해 중재되는 인간과 인간 사이의 효과적이고 즐거운 상호작용을 연구하고자 한다. 또한 사용자의 인지적, 감성적 측면에 적합한 디자인 원리를 탐구하여 사용자 중심 디자인(User-Centered Design)에 적용한다. 이를 위해 인간의 인지적 및 감성적 요인들을 실험적 방법론으로 연구하고, 이와 관련된 컴퓨터 기술과 디자인 원리에 대한 공학적인 연구들을 함께 통합하므로 융합적 시도를 지향한다.

연구분야 & 키워드

- Multisensory User Interfaces, 사용자경험(UX) 연구, 인간-컴퓨터 상호작용(HCI), 디자인 심리학

홈페이지 www.interactionlab.kr

확장미디어스튜디오 Expanded Media Studio

담당 교수 : 김현주

확장미디어스튜디오는 영상제작과 미디어아트의 제작과 이론을 연구한다. 예술 매체가 기술과의 접점에서 확장될 수 있는 가능성에 대한 실험과 예술의 표현 및 비판적 사유를 연구 및 작업의 본질로 바라보며, 예술적 표현으로서 CG 애니메이션, 모션 그래픽, 실험영상 등을 포함하는 뉴미디어 영상 제작과 설치, 피지컬 컴퓨팅과 로보틱스를 활용한 미디어아트와 퍼포먼스, 기술 연구를 함께 진행하고 있다.

연구분야 & 키워드

- 미디어아트, 뉴미디어 미학, 로보틱 아트 퍼포먼스, 소셜 로봇 디자인, 뉴미디어 영상 제작, 인터랙티브 인터페이스, 전시 및 관객 경험 연구, 융복합콘텐츠 기획 개발 및 서비스

홈페이지 <http://lab.ex-media.org>

SMIT 재학생의 대외활동 소개

경진대회, 공모전 수상

- 2017년 12월 제25회 중소기업지원 아이디어 공모전 최우수상 수상
“중소기업의 유연근무제 정착과 저출산 고령화시대 시간제일자리확대를 위한 정책제안”
서울국제뉴미디어페스티벌 경쟁부분 수상
<Contact 숨바꼭질 : 접촉>, <Sweet and Sweet Sweet and Sweet>
- 2017년 11월 아시아 키즈디자인 창업 경진대회 대상 수상
“가상현실백과사전 헬로브이알 시리즈”
- 2017년 1월 한국HCI학회 학술대회 Creative Awards 우수상 수상
“추억, 공감의 공간”
- 2016년 1월 한국HCI학회 학술대회 Creative Awards 대상 및 우수상 수상
“리_테일 : 관객참여형 인터랙티브 키네틱 조형아트”(대상)
“우시(雨詩) : 우리가 못다한 말들은”(우수상)
- 2015년 8월 용인송담대학교 창업아이디어 경진대회 장려상 수상
“IoT기술을 활용한 상황인지형 증간소음 관리시스템”
- 2015년 7월 서울문화재단 금천예술공장 다빈치아이디어 공모 최종 선정
“겉에 질린 표정”
- 2015년 6월 한국사회적기업진흥원 주최, 사회적기업가 육성사업 우수상 선정
“그립 플레이”
- 2015년 3월 2015 서울대학교-QoLT 장애인보조기구 공모전 선정
“시각장애인의 모바일 기기 접근성 향상을 위한 버철 키패드 인터페이스”
- 2014년 11월 미래부와 보건복지부 주최, 스마트 건강관리 아이디어 공모전 우수상 수상
“Leap-Motion을 활용한 손떨림 진단 및 건강관리”
- 2014년 2월 아르코 공공예술 아이디어 공모전 선정
“공중전화 부스를 활용한 공공예술”
- 2013년 11월 2013 아티언스 아이디어 피플 공모 우수상
“공존 - 함께 살아가는 세상에서 나(인간)의 자리”
- 2013년 8월 아이디어 페스티벌 오디션(스타트업 오디션) 미래부 장관상 수상(은상)
“시각장애인을 위한 스마트폰 길잡이”
- 2013년 5월 부천전국영상제 대학/일반부 우수상
3D단편영화 “우리 상우와 만나지 말아요”
- 2012년 11월 대한민국 3D콘텐츠공모전 장려상 수상
“The Three”
- 2012년 9월 LG시네마 3D UCC챌린저공모전 대상 수상
3D단편영화 “우리 상우와 만나지 말아요”
- 2012년 1월 한국HCI학회 학술대회 Creative Awards 대상 수상
“내 마음 나도 몰라?”
- 2011년 12월 대한민국 3D콘텐츠 공모전 장려상 수상
“헤드폰 3D”
- 2011년 11월 3D국제 영화제(3D KIFF 2011 광주) 대상 수상
“감”

경진대회, 공모전 수상

- 2011년 10월 현대백화점 U-PLEX Design 공모전 대상 수상 "Super hero"
- 2011년 1월 한국HCI학회 학술대회 Creative Awards 우수상 수상 "The Color Language of Hanguk"
- 2010년 9월 GS그룹과 월드비전, 나눔프로젝트 <Green Sharing> 자선상품디자인 공모전 최우수상 수상 "Sharing Green Pot"
- 2010년 1월 한국HCI학회 학술대회 Creative Awards 대상 수상 "AD-Map"
- 2009년 10월 특허청과 한국여성발명협회, 여성발명경진대회 장려상 "클립플래그, Clipflag"
- 2009년 10월 IAC 대전국제우주대회 우주축제 아이디어 공모전 당선 "유비쿼터스 미디어 우주축제 태양계 전시체험 프로그램"
- 2009년 9월 서울국제초단편영화제(SESIFF) 심사위원 특별상 수상 "화려하지 않은 고백 Love's Greeting"
- 2009년 6월 태권도공원 스토리텔링 공모전 "스토리 부문 당선 "태권도 공원 내친구 아바타 건이"

정부, 공공기관 지원사업 선정

- 2018년 4월 과학기술정보통신부/IITP 방송통신 및 융합활성화 정책연구 선정
- 2018년 2월 중소기업벤처기업부 지원 "2018년도 중소기업기술혁신개발사업 멘토기관 선정" (본교 ICT성능검증연구소)
- 2017년 12월 행정안전부 주최, 한국디자인 진흥원 주관 2017 국민디자인성과보고 대회 국무총리상 수상
- 2016년 6월 미래창조과학부와 정보통신기술진흥센터 주관, '2016년 K-Global ICT유망기술개발지원사업' 사업자 선정
- 2015년 7월 중기청과 기술정보진흥원 주관, 제2회 이공계 창업 꿈나무 과제 최종 선정 "시각장애인의 효과적인 스마트 기기 사용을 위한 스마트 가상 키패드 시스템 개발" "IOT기술을 활용한 상황인지형 중간소음 관리시스템"
- 2015년 6월 미래창조과학부 창의도전형 SW R&D 지원사업 선정 "제스처 센싱과 시각화를 이용한 뉴미디어 타악공연 시스템 개발" "제스처 인식을 통한 애니메이션 제작기술 개발"
- 2015년 3월 서울산업진흥원(SBA)주관, DMC 저층부 활용 프로젝트 사업 수행-미디어아트 전시 "DIA Show(diversity in art)/D-Scape"

학술지 논문발표 및 우수논문상

- 2018년 6월 한국서비스디자인학회 학술대회 논문지 "내 손 안의 모임 도우미, 모모(모임의 모든 것)" "청소년들의 진로·적성 탐색을 위한 서비스 모델 개발"
- 2018년 4월 한국여성커뮤니케이션학회 논문지 "여성의 주체적 장소생산에 대한 연구" 2018년 1월 한국HCI학회 학술대회 논문지 "VR 교육 콘텐츠의 실재감과 상호작용 효과 연구"
- 2017년 11월 한국방송학회 학술대회 논문지 "글로벌 팬덤을 통한 한국 방송 콘텐츠의 소비: Viki 팬자막 커뮤니티를 중심으로"
- 2017년 11월 2017년도 한국정보처리학회 추계학술대회 우수논문상 수상 "Unity 환경에서 AR기반 실시간 상호작용 지원 Wind-cloth 시뮬레이터의 설계"
- 2017년 6월 International Journal of Advanced Smart Convergence 논문지 "Effects of Social Media Utilization on Labor Union Social Capital in South Korea/ International Journal of Advanced Smart Convergence"
- 2017년 6월 한국서비스디자인학회 학술대회 논문지 "어린이 스마트폰 중독 예방을 위한 서비스 제안" "SNS 부정적 효과 개선을 위한 어플리케이션 서비스 디자인 연구" "개인 SNS메신저 업무로 인한 스트레스 해소 서비스 디자인"
- 2017년 2월 한국HCI학회 학술대회 논문지 "한국 아이돌의 감성가치 구조 연구"
- 2017년 1월 한국HCI학회 학술대회 논문지 "가상현실 소셜 네트워크 서비스(VR SNS)에서 사회적 상호작용 요소로서 아바타 얼굴의 실제화 단계의 특성"
- 2016년 10월 한국감성과학회 학술대회 논문지 "온라인 커뮤니케이션 대상과의 친밀도에 따른 이모티콘 사용형태 비교"
- 2016년 10월 한국디지털정책학회 논문지 "한국 방송 콘텐츠의 뉴미디어 플랫폼 비즈니스 모델"
- 2016년 6월 한국디지털정책학회 논문지 "UHDTV 서비스 수용 요인 연구"
- 2016년 3월 한국콘텐츠학회 논문지 "뉴미디어를 활용한 특수 교육 국내 연구 동향 및 사회적 증진을 위한 상황이야기 콘텐츠 개발"
- 2016년 1월 한국HCI학회 학술대회 논문지 "이모티콘 커뮤니케이션의 감정표현에서 표정과 색상의 상호작용 특성"
- 2016년 1월 한국정보처리학회 학술대회 논문지 "시각장애인의 스마트 기기 사용을 위한 제스처 기반 문자 입력 방법"
- 2015년 10월 기초조형학회 논문지 "디지털 영상 미디어의 신호공간의 특성을 이용한 영상처리기술법의 예술적 표현에 관한 연구"
- 2015년 10월 IJAER 논문지 "Business strategies of leading corporations in the media industry in Korea and U.S.A"
- 2015년 10월 한국정보처리학회 학술대회 논문지 "시각장애인의 효과적인 스마트 기기 사용을 위한 가상터치키보드 입력방법"
- 2015년 10월 한국정보처리학회 학술대회 우수논문상 수상 "무안경 입체 영상의 화질 변화에 따른 뇌파 기반 사용자 반응 분석"(우수논문상) "사상체질을 활용한 SNS에서의 자아표현에 대한 탐색적 연구"(우수논문상)



학술지 논문발표 및 우수논문상

- 2015년 10월 IJAER(International Journal of Applied Engineering Research) 논문지 "Business strategies of leading corporations in the media industry in Korea and U.S.A"
- 2015년 7월 한국콘텐츠학회 논문지 "유아의 시지각 및 사회성 향상을 위한 동작 인식 기반 에듀테인먼트 콘텐츠 개발"
- 2015년 4월 디지털디자인학연구 논문지 "유아동 창의성 증진을 위한 모바일 AR Book 미술교육 콘텐츠 설계에 관한 연구"
- 2015년 어린이미디어연구 논문지 "발달장애유아의 미디어 중재 연구 동향-뉴미디어 중재 중심으로"
- 2015년 기초조형학연구 논문지 "디지털 영상 미디어의 신호공간의 특성을 이용한 영상처리기술의 예술적 표현에 관한 연구"

전시 및 작품상영

- 2017년 11월 한국콘텐츠진흥원(COCCA)다다오피세미나 강연 및 전시 "기계적-쉬어가기"
- 2017년 7월 대안영상문화발전소 아이공 전시 "겸손한 생태계적 단면들"
- 2017년 6월 SMIT상암연구센터 7층 X-LAB 전시 홀로그램 구현 방식의 뉴미디어 조형물 전시 "꿈의 소환"
- 2016년 11월 서울국제뉴미디어페스티벌(NeMaf) 전시 "SURFACE"
- 2014년 7월 백남준 아트센터 <굿모닝 미스터 오웰 2014>전시 "헬로, 월드!"
- 2014년 4월 상암DMC홍보관 전시 "The DIA Show: Dual Mode"
- 2013년 10월 주안미디어문화축제 특별전 <네트워크세대: 관계와 침투> 참여 "그녀들 : 작은 사람들1", "풍경", "그러나 사람은 유한하다", "I See You"
- 2013년 8월 COMOSTORY_AUGUST 2013 전시 "다리가 되어 : 견우와 직녀(Be the Bridge : Gyonu and Jiknyo)"
- 2011년 11월 상암DMC홍보관 전시 "미디어워커(Media Walker) : 다차원적 미디어 공간에서의 유쾌한 산책전"
- 2011년 7월 부천국제판타스틱영화제(PiFan) 판타스틱 단편 걸작선출품 상영 "하늘고래"
- 2011년 7월 롯데갤러리, 지렁이와 함께 하는 녹색 환경 체험 전시 "Sound Controlled Car"
- 2010년 11월 서울국제초단편영상제(SESIFF) 국제경쟁부분 상영 "아주 작게만 보이더라도(Small Miracle)"
- 2010년 8월 아시아나 국제단편영화제와 서울국제초단편영상제(SESIFF) 경쟁부분 출품 상영 / 여성인권영화제 <밝히다> 초청 상영(2011.10) / KBS 1TV 독립영화관 제작작품 방영(2012.5) "아침에 In the Morning"
- 2010년 8월 제천국제음악영화제 일반부문 초청 상영 "플라잉 버터플라이(Flying Butterfly, 2009)"

서적 출간

- 2010년 7월 2009 국제대학생평화영화제 개막작 상영 "대한민국 여자"
- 2009년 8월 제천국제음악영화제 거리예술프로젝트 참여 "LUVIS+"
- 2015년 11월 <모바일과 여성> 서적출간
- 2015년 10월 <UHD방송의 쟁점과 전망> 서적출간
- 2015년 5월 <PAIRS 문제를 해결하는 융합리서치> 서적출간
- 2014년 11월 <실감미디어> 서적출간
- 2014년 10월 <뉴미디어 뉴커뮤니케이션> 서적출간
- 2013년 11월 <영상미디어교육의 이해> 서적출간
- 2013년 4월 <100세 시대, 발효식이 답이다> 번역출간
- 2013년 2월 <방송학개론> 서적출간
- 2013년 2월 <미디어 경영.경제> 서적출간
- 2012년 8월 <소셜미디어 PR> 서적출간
- 2012년 4월 <한자에서 국어의 神난다> 서적출간
- 2012년 3월 <소셜미디어 연구> 서적출간
- 2011년 12월 <소셜미디어와 수용자> 서적출간
- 2011년 5월 <프로토타이핑(Prototyping) : UX 디자이너가 반드시 알아야 할 프로토타이핑 기법> 공역출간
- 2010년 10월 <미디어정책론> 서적출간
- 2010년 6월 <뉴스 수용자의 진화> 서적출간



학생인터뷰



문동철 뉴미디어학부 미디어비즈니스전공 (KBS미디어 재직)

SMIT는 뉴미디어 산업에 종사하는 사람들부터 이제 갓 대학을 졸업한 학생들로 구성되어있습니다. 다양한 학생 구성원들이 함께 아이디어를 내고, 토론하며 또 활발하게 협업을 하게 되는데, 이 과정에서 기술과 예술의 융합을 통해 사람들이 필요로 하고, 또 시장에도 적용될 수 있는 혁신적인 뉴미디어 서비스를 함께 만들어 갑니다.



김일현 뉴미디어학부 융합미디어전공 (미래창조과학부 2015년도 창의도전형 SW R&D 지원사업 선정)

저희팀이 개발한 'Kmocap tools'는 애니메이션 제작 소프트웨어입니다. 이것은 기존의 게임이나 애니메이션에서 사용되고 있는 모션캡처 방식에 비해 편리하고 저렴하기 때문에, 초기 제작 단계에서의 발생하는 시행착오를 줄일 수 있는 혁신적인 프로그램입니다.



정영국 뉴미디어학부 미디어공학전공 (중소기업청 이공계 창업 꿈나무 선정)

제가 개발한 증강소음 앱은 IoT 기술을 활용한 상황인지 앱입니다. 공동주택 내에 설치되어있는 소음측정기에 측정된 소음 값이 일정 기준을 초과할 경우, 이웃에게 알려주는 앱으로서 증강 소음분쟁을 줄여 줄 수 있는 효과적인 프로그램입니다. SMIT를 통하여 저의 아이디어를 발전시켜 공모전에도 출품하게 되었고, 수상까지 할 수 있는 좋은 계기가 되었습니다.



전지영 뉴미디어학부 미디어공학전공 (SMIT X-PROGRAM 연구장학생)

저희팀은 X-PROGRAM을 통해 모바일 기기에서 AR콘텐츠를 쉽게 제작할 수 있는 '모바일AR콘텐츠 빌더 앱'을 개발했습니다. 현재 저희가 개발한 'MARB'라는 AR콘텐츠 빌더를 기업과 함께 상용화 버전으로 개발 중이며, 예술전공학생들의 모바일 AR전시물 제작도 이전보다 손쉽게 이뤄지고 있습니다.



김현주 뉴미디어학부 융합미디어전공 (SMIT 인터랙션랩 연구원)

SMIT수업의 가장 큰 장점은 일반적으로 교수님께 지식을 전달받는 방식이 아니라, 다양한 분야의 학생들이 모여 서로의 지식을 공유하고, 의견을 논의하는 과정을 통해 새로운 아이디어를 만들어내는 융합적인 수업방식에 있습니다.



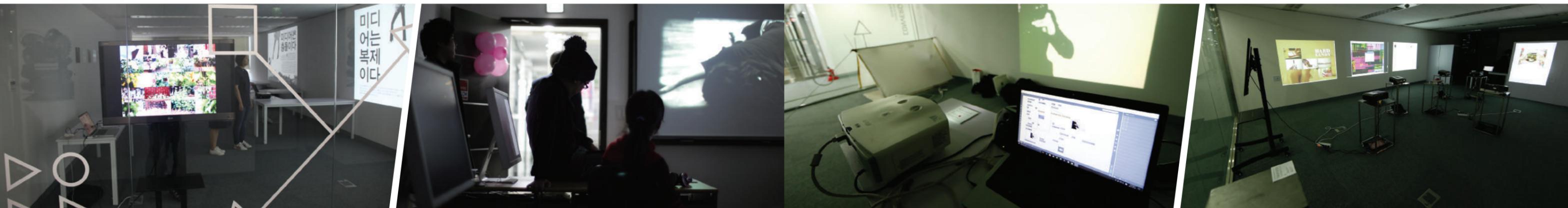
장형준 동문(12년 졸업) KBS기술국 재직

저는 미디어관련 현업에서 일을 하다, 학교로 돌아가게 되었습니다. SMIT를 통하여 새로운 뉴미디어 트렌드를 익힐 수 있었고, 업무에 접근하는 시야를 넓히는 좋은 계기가 되었습니다.



이훈규 동문(14년 졸업) 뉴미디어마케팅 콘텐츠 제작사 '크리켓' 대표

저는 대학에서 예술을 전공한 예술학도였습니다. SMIT를 통하여 공학분야의 컴퓨터 프로그래밍과 경영분야의 마케팅을 배울 수 있었고, 그 결과 미래혁신가치를 기반으로 한 비즈니스 역량을 펼칠 수 있게 되었습니다.



학사 및 장학 안내

재학연한 및 수업연한

- 재학연한 : 입학 후 5년(10학기) 이내
- 수업연한 : 2년 6개월, 5학기
- ※ 논문트랙은 6개월 단축가능

등록

- 정규등록 : 수업연한(5학기)까지의 등록
- 연구등록 : 수업연한 이후(6학기~10학기)까지의 등록

수업 및 학점

- 수업일수 : 매 학기 15주 이상
- 학 점 : 과목 당 2학점(논문연구는 1학점)

수업편성

- 화 ~ 금 : (8, 9교시) 19:20 ~ 21:00 (10, 11교시) 21:10 ~ 22:50
- 토요일 : (1, 2교시) 10:00 ~ 11:40 (3, 4교시) 13:00 ~ 14:40
- ※ 수업편성 시간은 매학기 변경될 수 있음

졸업

구분	논문트랙	학점트랙
정의	학위논문을 통한 학위취득	학점이수를 통한 학위취득
이수요건	24학점 이상	30학점 이상
세부이수요건	전공과목 14학점 이상 평점평균 3.0 이상	전공과목 16학점 이상 평점평균 3.0 이상
종합시험	이수한 교과목 중 3과목	이수한 교과목 중 5과목

장학안내

- 산학협력장학
 - 가족회사장학
 - DMC장학
 - 산학장학
- 조교장학
 - 연구활동조교장학
 - 프로그램조교장학
 - 수업조교장학
- 우수인재장학
 - 성적최우수장학
 - SMIT장학
- 일반장학
 - 봉사장학
 - 나눔장학
 - 일반장학

교육연구시설

교육캠퍼스

- 강서교육캠퍼스(등촌동) 가양역 근처
- 대학원 교육 및 실습공간, 교수연구실
- 대학부속 평생교육원
- 대학부속 실감미디어연구소

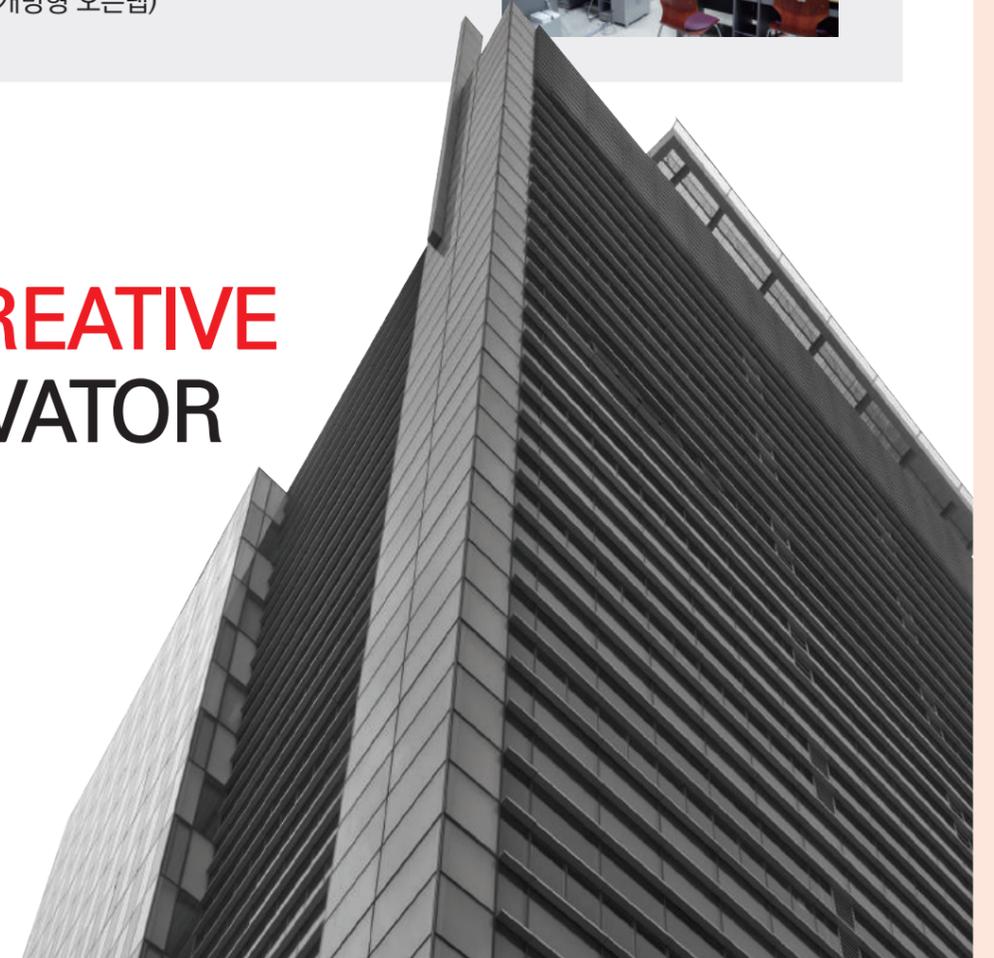


연구캠퍼스

- 상암DMC연구캠퍼스(KGIT센터) 4~7층, 10~13층
- 대학부속 산학협력단, 협력기업 입주
- X-LAB(학생 중심 개방형 오픈랩)



CREATIVE INNOVATOR



CREATIVE INNOVATOR
상상이 현실이 되는 곳
www.smit.ac.kr

SMIT 서울미디어대학원대학교
SEOUL MEDIA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

강서교육캠퍼스 07590 서울특별시 강서구 화곡로61길 99 상암연구센터 03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 402
TEL. 02-6393-3114 FAX. 02-6393-3280