

국민대 영상디자인과 취업 강세... 제일기획·Mnet 진출

실무형 커리큘럼으로 국내외 호평
영화·광고·모션그래픽 등 분야다채
“트렌드 변화에 발맞춰 보완할 것”

국민대학교 영상디자인학과 졸업생들이 경쟁력 있는 실무능력으로 엔터테인먼트 업계의 주요 대기업 진출이 이어져 화제다. 지난 2010년 설립된 영상디자인학과는 이론과 실무를 겸비한 알찬 커리큘럼으로 국내외에서 좋은 평가를 받고 있다.

최근 영상디자인학과 개설과 함께 입학한 학생들이 높은 경쟁률을 뚫고 엔터테인먼트 업계에서 큰 입지를 다진 대기업에 연이어 합격했다. 취업에 성공한 이학과 졸업생들은 학교에서 진행된 다양한 활동들을 통해 쌓아온 경험이 입사에 큰 도움이 되었다고 입을 모아 이야기한다.

김주희(영상디자인학과 2010년도 입학)씨는 130:1 이상의 경쟁률을 뚫고 올해 상반기 국내 최대 광고기획사 '제일기획' 제작부문에 아트디렉터에 최종합격했다. 재학 당시 뛰어난 감각을 바탕으로 각종 산학 프로젝트를 경험한 김씨는 “학과



130대1의 경쟁률을 뚫고 제일기획 아트디렉터에 합격한 김주희씨

수업을 통해 제작한 기말작품 및 졸업작품이 많은 도움이 되었고, 자신이 관심 있는 장르로 즐겁게 창작하는 것이 취업에도 도움이 된다”고 말했다.

이종훈(영상디자인학과 2011년도 입학)씨는 올해 상반기 공채에 'CJ ENM' 음악채널 Mnet 제작PD로 합격해, 음악 기획제작국 입문 교육과정 중에 있다. 'CJ ENM' 신입사원 공채 과정은 4개월이 넘는 시간이 소요되고 평균 500:1 이상의



우아한형제들 디자이너에 합격한 이정화씨

경쟁률로 입사가 매우 까다로운 것으로 익히 알려져 있다.

이종훈씨는 “학과 설립 목적에 따라 설계된 교육과정 중 많은 부분들이 PD 직무의 실무 역량에 적합했다며 “뮤직비디오 프로덕션, 단편영화 제작, 창업 등 재학 당시 축적한 다양한 경험 덕분에 합격할 수 있던 것 같다”고 소감을 전했다.

이정화(영상디자인학과 2011년도 입학)씨는 ‘우아한형제들’ 디자인실 영상디자인팀에서 지난해 하반기부터 디자이너



CJ ENM 제작피디에 합격한 이종훈씨

로 활동 중이다. 재학 당시 학과 학생회장으로 활동하며 각종 산학 프로젝트에 참여했던 이씨는 “자신이 어떤 일을 할 것인지 결정하기 이전에, 부지런하고 구체적으로 미래를 상상해보길 바란다”고 조언했다.

학과 학생들의 취업 성공소식에 국민대 영상디자인학과 손영모 주임교수는 “실무형 커리큘럼이 학생들의 취업에 도움이 되었으면 하는 바람”이라며 “영상디자인이라는 분야가 트렌드에 따라 변동이 큰 만큼 학과 커리큘럼이나 교육 인프

라도 그 변화에 발맞출 수 있도록 끊임없이 발전·보완해나갈 것”이라고 포부를 전했다.

국민대 영상디자인학과는 4차 산업혁명과 맞물려 현대사회의 핵심적 산업인 미디어 엔터테인먼트 분야의 가치와 중요성이 크게 대두되고 있는 상황에서 문화-기술-디자인이 융합된 고부가가치 엔터테인먼트문화를 선도하고 디자인의 사회적 책임과 윤리를 실천하는 창의적 인재 양성을 목표로 한다.

이 학과에서는 디지털영상특수효과 - SFX, 3D애니메이션, 모션그래픽, 영상광고, 뮤직비디오 등의 영상콘텐츠산업과 첨단기술을 기반으로 미술, 공연예술, 건축, 게임, 통신, IT, 공학 등 학제간의 융합으로 새롭게 탄생, 진화하고 있는 뉴콘텐츠엔터테인먼트분야 그리고 유, 무형의 총체적 문화서비스콘텐츠인 이벤트디자인에 대한 심도 있고 체계적인 전문 교육을 제공하고 있다. 이에따라 영화, 광고, 애니메이션, 모션그래픽, 컨셉아트, 연출가, 미디어아트, 공연예술등 다양한 분야로 진출할 수 있다.

/오진희 기자 valere@metroseoul.co.kr

중앙대 인공지능인문학 국제학술대회 개최

중앙대가 16일 오전 9시 서울캠퍼스 100주년 기념관(310관)에서 ‘인공지능 시대의 휴먼 커뮤니케이션’을 주제로 ‘제1회 HK+인공지능인문학 국제학술대회’를 개최한다. 중앙대 인문콘텐츠연구소에서 주관하는 이번 학술대회는 4차 산업혁명시대를 대비해 국내외 전문가들이 함께 인공지능인문학의 중요성을 제고하고, 인공지능의 바람직한 발전 방향을 논의하기 위해 마련됐다.

학술대회는 이찬규 인문콘텐츠연구소 소장과 전은주 한국화법학회 회장의 환영사를 시작으로 김창수 중앙대 총장, 박구용 한국연구재단 인문사회연구본부장의 축사가 이어진다.

또한 H.T. 쿡(H. T. Kung) 하버드 대학교 교수, 토니 빌(Tony Veale) 더블린 대학교 교수, 디터 쉐네커(Dieter Schencker) 지겐 대학교 교수 등의 기조발표



가 예정돼 있다. 학술대회 종료 후에는 인공지능인문학에 대한 논의가 지속될 수 있도록 ‘국제인공지능인문학회’ 창간식도 진행될 예정이다. 이찬규 소장은 “이번 학술대회를 계기로 인공지능 시대에 국내외 인문학자들이 함께 하는 심도 있는 학문 교류의 장이 더욱 활성화되길 희망한다”고 말했다.

/오진희 기자

최저임금보다 적은 시급받은 10명 중 9명 “신고 안했다”

왜? “절차가 복잡해서” “보복 두려워서”

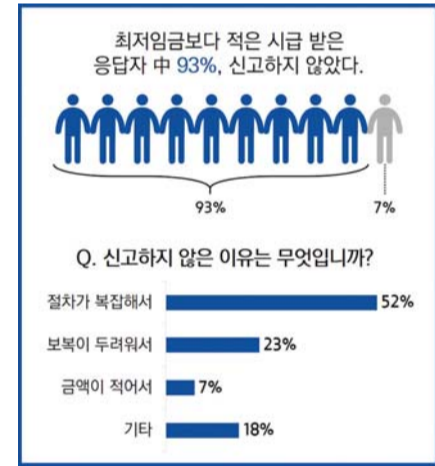
인크루트·알바콜 577명 설문조사

알바 경험자 14% 최저임금 못미쳐

최저임금보다 적은 시급 받은 아르바이트생 10명 중 9명은 신고하지 않은 것으로 나타났다. 신고하지 않은 이유 중 1위는 ‘절차가 복잡해서’였다.

취업포털 인크루트와 아르바이트 O2O 플랫폼 알바콜가 지난 7월 27일부터 8월 10일까지 약 2주 동안 회원 577명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과다. 신뢰수준 95%에 표본오차는 ±3.02%다.

우선 전체 응답자 중 68%는 올해 아르바이트 근무 경험이 있다고 응답했다. 그러나 아르바이트 경험이 있는 응답자 중 14%는 정상적으로 일했지만, 최저임금



에 미치지 못하는 시급을 받았다고 답했다. 그러나 최저임금보다 적게 받은 응답자의 93%, 즉 10명 중 9명은 신고를 하지 않았고, 신고한 비율은 고작 전체의 7%

에 불과했다. 신고하지 않은 이유 1위는 ‘절차가 복잡해서’ (52%)가 절반 이상을 차지했다. 이어 ‘절차가 복잡해서’ (23%), ‘기타’ (18%), ‘금액이 적어서’ (7%) 등의 응답이 있었다.

18%를 차지한 기타 이유를 살펴보면 ‘주변에 다들 그렇게 받아서’, ‘독서실 아르바이트였기 때문에 휴식시간이 많다고 생각해서’, ‘다른 일자리가 없어서’ 등의 의견이 있었다. 특히나 ‘사전에 합의했다’ 등의 의견도 있었다.

인크루트 서미영 대표는 “10명 중 9명이나 신고를 하지 않았다는 사실에 놀랐다”라며 “혹, 꼭 필요한 절차라 줄일 수 없다면 신고 절차에 대한 홍보가 부족한 것은 아닌지 확인해볼 필요가 있다”라며 소감을 전했다.

/오진희 기자

부산대 ‘빅데이터’ 청년인재 집중양성 나선다

부산대학교가 정부가 올해 새롭게 추진하는 ‘혁신성장 청년인재 집중양성 사업’에 선정돼 4차 산업혁명의 8대 분야 중 하나인 ‘빅데이터’ 분야를 이끌 핵심인재 양성에 나선다.

이 사업은 졸업예정자·취업준비자를 대상으로 현장에 바로 투입 가능한 4차 산업혁명 관련 8대 핵심분야의 실무 전문 인력을 배출하는 프로젝트 중심형 교육이다. 8대 분야는 인공지능, 블록체인/핀테크, 빅데이터, 클라우드, AR(증강현실)·VR(가상현실), 스마트공장, 자율주행차, 드론 등이다. 부산대는 이 중 ‘빅데이터’ 분야에 선정됐다.

이번 사업에 선정됨에 따라 부산대와 글로벌핀테크산업진흥센터 컨소시엄은 2019년 2월 28일까지 총 40명(2개 분반)을 선발해 빅데이터 전문교육을 실시하게 된다. 정부 지원금은 7억4000만원으로, 교육생들에게는 매월 훈련수당(30만



부산대 전경

원)이 지급될 예정이며, 이수 후 수수료 등이 발급된다.

교육생에게는 6개월 동안 약 960시간의 집중 교육이 시행되며, 전체 교육과정의 50% 이상을 산업체 경력 전문가의 멘토링을 통한 프로젝트 교육으로 실시한다. 교육생 모집은 오는 21일부터 27일까지 온라인 접수로 진행된다. 오는 27일에는 모집설명회와 현장접수가 있을 예정이다.

/오진희 기자

KAIST 세계 최초 ‘인공지능 월드컵’ 연다

KAIST가 오는 20일부터 22일까지 사흘간 대전 본원 학술문화관(E9) 정근모홀에서 ‘인공지능 월드컵(AI World Cup) 2018 국제대회’를 개최한다.

공과대학 주관으로 열리는 이번 대회에는 우리나라를 포함해 미국, 브라질, 이란, 중국, 대만, 프랑스, 인도 등 총 12개국에서 모두 29개 팀이 출전해 AI 축구(23개 팀), AI 경기해설(4개 팀), AI 기자(2개 팀) 등 총 3개 종목으로 나눠 진행된다. 각 종목별로 우승팀을 가린다.

우선 AI 축구는 인공지능의 강화학습 방법(Q-Learning) 등의 기술로 축구 전술을 학습한 5개의 인공지능 선수가 전·후반 각 5분간 사람의 조작 없이 상대 팀 골대에 골을 넣어 득점하는 방식으로 진행된다.

예선전은 대회 서버에서 자동으로 매칭(Matching)된 상대와 대결하는 롤링

업데이트(Rolling Update)형 토너먼트 방식으로 치러진다. 대회 이틀째인 21일에 본선경기를 거쳐 마지막 날인 22일에는 4강, 3-4위 결정전 및 결승전이 열린다.

최종 우승팀에게는 미화 1만달러, 준우승 팀과 3위 팀에게는 각각 5000달러와 2000달러의 상금이 수여된다.

AI 경기해설 종목은 AI 축구의 경기영상을 인공지능이 분석하고 설명하는 분야다. 경기내용의 정확한 표현, 선수들의 움직임과 볼의 슈팅수에 따른 경기예측에 관한 해설 등이 주요 평가기준이다. 우승팀에게는 미화 5000달러의 상금이 수여된다.

AI 기자 종목은 AI 축구 경기내용과 AI 해설을 바탕으로 인공지능이 기자대신 기사를 작성하는 분야다. 사실에 근거한 충실한 내용을 가장 충실하게 담아낸



팀을 선발해 우승팀에게 미화 5000달러의 상금을 수여한다.

대회조직위원장인 KAIST 김종환 공과대학장은 “새로운 비즈니스 모델을 창출하는데 기여하는 게 이 대회를 개최하는 목적”이라고 말했다.

/오진희 기자