

문화콘텐츠학과

위치 및 연락처 : 다산관 217호(☎ 219-2822)

전공소개

1990년대부터 급격히 성장하기 시작한 우리나라의 콘텐츠 산업은 21세기 우리사회를 이끌어 나갈 분야로 손꼽히고 있다. 이에 정부에서도 고부가가치 산업으로서 콘텐츠산업의 중요성을 인식하고 한국을 세계 5대 문화콘텐츠산업 강국으로 육성하겠다는 계획을 밝히고 있다. 2010년 3월 신설된 문화콘텐츠학전공은 콘텐츠산업에서 인문학적 소양을 갖춘 기획자에 대한 수요가 확대될 것이라는 전망 아래 문화콘텐츠기획자와 스토리텔링 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다. 따라서 문화콘텐츠학과의 교육과정은 인간과 문화에 대한 인문학적 통찰에서부터 출발하여 문화현상을 분석하는 안목을 기르고 문화산업에 대한 지식과 문화콘텐츠 기획·창작 및 스토리텔링에 대한 구체적인 실무능력까지 갖추 수 있도록 구성되어 있다.

교육목표

문화콘텐츠학과는 다음과 같은 역량을 함양하는 것을 목표로 하고 있다.

1. 콘텐츠 기획 및 개발 역량
2. 스토리텔링 및 연출 역량
3. 문화 가치 창출 역량
4. 학술 연구 역량 함양
5. 국제 감각 및 실무 역량

졸업 후 진로

문화콘텐츠학과의 졸업생은 제작·기획·홍보·마케팅 등 다양한 전문 분야로 특화되어 문화 산업의 각 부문으로 진출할 수 있다. 또한, 문화콘텐츠학과는 기획 역량의 배양을 가장 중요한 교육 목표로 삼고 있기 때문에, 기획 능력을 중요하게 여기는 광고, 홍보, 컨벤션 등의 관련 분야와 일반 기업의 문화마케팅, 기획업무 담당자로 진출할 수도 있다.

교수진

직책	성명	전공분야	연구실	전화	비고
교수	전윤수	스토리텔링/영화연출	다산관 519호	2850	
교수	김민규	문화콘텐츠기획	다산관 219-2호	2829	
교수	장예빛	문화기술학 및 문화콘텐츠마케팅	다산관 511호	2848	학과장
교수	홍경수	방송정책/방송텍스트분석 및 생산자연구	연암관 606호	2826	
조교수	박재연	전시기획/박물관학 및 시각문화예술콘텐츠	연암관 619호	2813	
조교수	Yan Kui	문화콘텐츠학	다산관 213-1호	3680	

문화콘텐츠학전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 졸업 이수학점 : 120학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	대학필수 (소계 : 23)					계열별필수 (소계 : 3)	학과필수 (소계 : 15)				전공						
	아주 희망	아주 인성	영어 1·2	글쓰기	영역별 교양	SW	강독	클라시курс	SW	진로	전공 필수	전공 선택	전공 소계				
심화전공						3 (컴퓨팅사고/ 컴퓨터와인간 중 택 1)	3	9	3 (데이터 분석기초/ 영어데이터 분석기 초 중 택1)	0	12	48	60				
일반전공	1	1	6	3	12										12	24	36
복수전공	학생의 소속 제1전공을 기준으로					-									12	24	36
부전공	이수					-									12	9	21

주1) 공과대학, 정보통신대학의 경우 본인 소속 제1전공의 영역별 교양을 이수하고 추가로 3학점(영역 상관없음)을 추가 이수해야 함(단, 소속학과에서 영역별 교양을 12학점 이수한 경우 추가이수 불필요)

• 제1전공 전필과목 : 문화콘텐츠학 입문, 스토리텔링의 이해, 문화콘텐츠기획실습, 문화고전강독

※ 2022학년부터 스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)(전필)은 전선으로 학수구분변경, 또한 문화콘텐츠기획심화실습(캡스톤디자인)(전필)도 전선으로 학수구분 변경 및 <문화콘텐츠기획심화실습>(캡스톤디자인)(전선)의 선수과목은 <문화콘텐츠기획실습>(전필)로 지정함

• 복수전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)

• 부전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)

2. 졸업요건

■ 총 졸업 이수학점 : 120학점

■ 평점 : 2.0이상

■ 외국어(영어) 공인 성적

TOEIC	TEPS		TOEFL			G-TELP		(NEW) TOEIC Speaking	OPIc	IELTS
	NEW TEPS	TEPS	PBT	CBT	IBT	level 2	level 3			
730	329	605	534	200	72	67	89	IM3	IM	5.5

※ 본 기준은 2020학년도 입학자 (2022학년도 편입학자) 기준으로, 이전 입학자는 본인의 입학년도 기준을 따라야 함

■ 전공 이수원칙 : 전공 심화 과정 이수 또는 복수(부)전공을 이수하거나 마이크로전공 2개 이상 이수(마이크로전공이 제1전공 전공과목만으로 교육과정이 구성된 경우는 제외)

※ 예외 : 복수학위생, 순수외국인 특별전형으로 입학한 자, 정부초청 외국인 학부 장학생 특별전형으로 입학한 자와 학·석사연계과정으로 본교 대학원 진학이 확정된 자는 제1전공을 일반과정으로 이수하여도 졸업요건 충족

3. 교육과정

■ 일반과정

이수구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
대학필수	교필	아주인성	●								1			1



이수구분		학수구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당란에 '●'표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
				1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
대학필수	교필	아주희망		●							1			1	
	교필	영어1		●						3			3		
	교필	영어2	●							3			3		
	교필	글쓰기	●							3			3		
	교필	영역별교양(1,3,4 및 AFL과목)	●	●	●	●							12		
소계													23		
계열필수(SW)		교필	컴퓨터사고*, 컴퓨터와 인간(택1)	●*	●									3	
학과 필수	강독	교필	한문강독, 불어강독, 중국어강독, 일본어강독(1,2학기 중 택1)	●	●						3			3	
		교필	문(文):삶과 꿈(1,2학기 중 택1)	●	●						3			3	
	클라시 курс	교필	사(史):시대와 정신(1,2학기 중 택1)	●	●						3			3	
		교필	해(解):기호와 사유(1,2학기 중 택1)			●	●				3			3	
		SW	교필	데이터 분석기초, 영어데이터 분석기초 (SW 두과목 중 택1)			●					3			3
소계													15		
전공필수	전필	문화콘텐츠학 입문	●								1.5		1.5	3	
	전필	문화콘텐츠기획실습	●								1	2		3	
	전필	스토리텔링의 이해		●							1.5		1.5	3	
	전필	문화고전강독				●					3			3	
소계													12		
전공선택	전선	영상예술입문		●							3			3	
	전선	문화이론의 이해			●						3			3	
	전선	중국 대중문화콘텐츠			●						1.5		1.5	3	
	전선	영상언어연출			●							1.5	1.5	3	
	전선	광고콘텐츠기획			●						1.5		1.5	3	
	전선	만화콘텐츠기획			●						1.5		1.5	3	
	전선	스토리텔링 기초 실습			●						1.5		1.5	3	
	전선	신화와 디지털콘텐츠(사학)			●						3			3	
	전선	시각예술과 스토리텔링			●						2	1		3	
	전선	콘텐츠기획의 인문학			●						1.5		1.5	3	
	전선	공연예술기획				●					1.5		1.5	3	
	전선	디지털 심리학				●					3			3	
	전선	전시콘텐츠 개발과 기획				●					1.5		1.5	3	
	전선	중국 지역문화콘텐츠개발				●						1.5	1.5	3	
	전선	영상 카피 라이팅				●					1.5		1.5	3	
	전선	트랜스 미디어 기획					●				1	2		3	
	전선	미디어 텍스트 분석 워크숍					●					1.5	1.5	3	
	전선	뮤지엄 콘텐츠와 브랜딩					●				1.5	1.5		3	
	전선	방송콘텐츠 기획(캡스톤디자인)					●				1.5		1.5	3	
	전선	콘텐츠이용자분석					●				1.5		1.5	3	
	전선	콘텐츠 마케팅					●				1.5		1.5	3	
	전선	스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)					●					1.5	1.5	3	
	전선	문화콘텐츠기획심화실습(캡스톤디자인)						●				1.5	1.5	3	
	전선	디지털 아트와 미학						●			3			3	
	전선	콘텐츠와 브랜드						●			1.5		1.5	3	
	전선	축제 기획과 연출						●			1.5	1.5		3	
	전선	글로벌 문화코드						●			1.5		1.5	3	
	전선	문화정책과 제도						●			1.5	1.5		3	
	전선	문화도시와 문화콘텐츠						●			1.5		1.5	3	

이수구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
전공선택	전선	문화콘텐츠 연구세미나(캡스톤디자인)							●			1.5	1.5	3
	전선	유럽문화와 콘텐츠							●		3			3
	전선	콘텐츠 제작 워크샵								●	1	1	1	3
	전선	포트폴리오제작세미나							●			1.5	1.5	3
	전선	문화매개와 콘텐츠							●		3			3
	전선	산학협력전공실습1(캡스톤디자인)							●	●		1.5	1.5	3
	전선	산학협력전공실습2(캡스톤디자인)							●	●		1.5	1.5	3
소계														111
일반선택	일선	인문인턴십1/2/3/4					●	●	●	●			3	각3
소계														12
총계														176

4. 권장 이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
1 학 년	아주인성	1	1.5			대학필수	아주희망	1	1.5		
	영어2	3	3				영어1	3	3		
	글쓰기	3	3				영역별교양(1,3,4 및 AFL 과목)	3	3		
	영역별교양(1,3,4 및 AFL 과목)	3	3			계열필수	컴퓨터와 인간 (1,2학기 중 선택 이수)	3	3		
	컴퓨팅 사고 (1,2학기 중 선택 이수)	3	3				*한문강독, 불어강독, 중국어강 독, 일본어강독 (1,2학기중 택1)	3	3		
	*한문강독, 불어강독, 중국어강 독, 일본어강독 (1,2학기중 택1)	3	3			(학과필수) 기초과목	*한문강독, 불어강독, 중국어강 독, 일본어강독 (1,2학기중 택1)	3	3		
	☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史)시대와 정신(1,2학기 중 선택 이수)	3	3				☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史)시대와 정신(1,2학기 중 선택 이수)	3	3		
	문화콘텐츠학 입문	3	3			전공필수	스토리텔링의이해	3	3		
	문화콘텐츠기획실습	3	3			전공선택	영상예술입문	3	3		
	-	25	25.5			계		22	22.5		-
2 학 년	영역별교양(1,3,4 및 AFL 과목)	3	3			대학필수	영역별교양(1,3,4 및 AFL 과목)	3	3		
	☆해(解): 기호와 사유 (1,2학기 중 선택 이수)	3	3	☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史)시대와 정신		(학과필수) 기초과목	☆해(解): 기호와 사유 (1,2학기 중 선택 이수)	3	3	☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史)시대와 정신	
	데이터분석기초, 영어데이터분석기초(택1)	3	3								
						전공필수	문화고전강독	3	3		
	스토리텔링기초실습	3	3	스토리텔링의이해		전공선택	디지털 심리학	3	3		
	영상언어연출	3	3				영상 카피 라이팅	3	3		
	광고콘텐츠기획	3	3				전시콘텐츠 개발과 기획	3	3		
	신화와 디지털콘텐츠(사학)	3	3				공연예술기획**	3	3		
	콘텐츠기획의 인문학	3	3				중국 지역문화 콘텐츠개발	3	3		
	시각예술과 스토리텔링	3	3								
	만화콘텐츠기획*	3	3								
	중국 대중문화 콘텐츠	3	3								
	문화이론의 이해	3	3								
	-	36	36			계		24	24		-
3 학 년	방송콘텐츠기획(캡스톤디자인)	3	3			전공선택	콘텐츠와 브랜드	3	3		
	콘텐츠 이용자 분석	3	3				문화정책과 제도	3	3		
	콘텐츠마케팅	3	3				문화도시와 문화콘텐츠	3	3		

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
3 학 년	미디어텍스트 분석워크숍	3	3			전공선택	글로벌 문화코드	3	3		
	뮤지엄 콘텐츠와 브랜딩	3	3				축제기획과 연출*	3	3		
	트랜스 미디어 기획	3	3				디지털 아트와 미학	3	3		
	스토리텔링 심화실습(캡스톤디자인)	3	3	스토리텔링의 이해			문화콘텐츠 기획심화실습(캡스톤디자인)	3	3	문화콘텐츠기획실습	
	인문인턴십1/2/3/4	각3	각3			일반선택	인문인턴십1/2/3/4	각3	각3		
	-	33	33	계				33	33	-	
4 학 년	문화콘텐츠 연구세미나 (캡스톤디자인)	3	3			전공선택	콘텐츠 제작 워크샵	3	3		
	유럽문화와 콘텐츠(불문)*	3	3				문화매개와 콘텐츠	3	3		
	산학협력전공실습1,2 (캡스톤 디자인)	각3	각3				포트폴리오 제작세미나	3	3		
	인문인턴십1/2/3/4	각3	각3			일반선택	산학협력전공실습1,2 (캡스톤 디자인)	각3	각3		
	-	24	24	계				27	27	-	

5. 유의사항

■ 선수과목표

학수구분	과목명	선수과목명
교필	해(解):기호와 사유	문(文):삶과 꿈, 사(史):시대와 정신
전선	문화콘텐츠기획심화실습(캡스톤디자인)	문화콘텐츠기획실습
전선	스토리텔링기초실습	스토리텔링의 이해
전선	스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)	

6. 과목개요

CUL101 문화콘텐츠학 입문

Introduction to Cultural Contents Studies

문화콘텐츠학에서 다루는 모든 내용을 조금씩 접해보는 것을 목표로 한다. 문화콘텐츠의 정의, 산업적 측면, 정책적 측면, 문화적 측면 등을 간략하게 학습한다. 문화콘텐츠학에 입문하고자 하는 학생들을 위한 가장 기본적인 강좌이다.

CUL103 문화콘텐츠기획실습

Practicing Cultural Contents Planning

문화콘텐츠 영역에서의 기획의 방법을 학습한다. 문화콘텐츠 기획에 대한 전반적인 이해를 높이고, OSMU(One Source Multi Use)를 활성화하면서 문화콘텐츠가 가진 문화 고유의 가치를 극대화하여 기획할 수 있는 역량을 기른다. 예를 들어 e-북, 오디오북, 모바일콘텐츠, 비디오저널 등을 기획해본다.

CUL132 스토리텔링의 이해

Understanding of Storytelling

스토리텔링은 구비 서사물, 기록 서사물 그리고 영상 서사물, 게임 서사물에 이르기까지 폭넓게 자리 잡고 있다. 스토리텔링에 대한 이론적 접근을 통해 이야기 꾸며내기에 대한

기초적인 소양을 키우고 응용력을 키운다.

CUL216 문화고전강독

Reading of Classics for Culture

인간 행동의 핵심적 영역인 문화에 대한 고전 학자들의 원전을 통해 문화와 문화현상에 대한 성찰적 이해도를 높인다.

CUL355 문화콘텐츠기획심화실습(캡스톤디자인)

Practicing Advanced Cultural Contents Planning-Capstone Design

수강생 각자가 선택한 분야의 문화콘텐츠를 직접 제작해본다. 졸업 작품을 위한 준비과정으로서, 이전의 강좌를 통해 습득한 모든 지식을 활용해 구체적인 결과물을 내는 것을 목표로 한다.

CUL354 스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)

Practicing Advanced storytelling-Capstone Design

이 강의는 문화콘텐츠 기획의 근간을 이루는 스토리텔링 작업을 실습하기 위한 것이다. 콘텐츠적 특성과 디지털 문화 환경을 적극 반영한 스토리텔링의 특성을 전제로 영화, 게임, 만화, 애니메이션, 드라마 등 전통적인 분야의 스토리텔링은 물론 테마파크 등의 공간에 대한 스토리텔링과 상품기획을 위한 스토리텔링까지 학습할 수 있도록 한다.

CUL102 영상예술입문

Screen art

영상에 대한 이해의 폭을 넓히기 위해 미학적, 기술적 요소들에 접근해 나간다.

CUL215 문화이론의 이해

Understanding Culture Theory

문화를 바라보는 다양한 관점에 대한 이해를 목적으로 한다. 문화 및 문화적 현상을 해석, 분석, 연구하는 기본적인 이론과 내용에 대해 학습한다.

CUL214 중국 대중문화 콘텐츠

Popular Culture in China

중국 및 중국어권에서의 대중문화콘텐츠의 현황과 내용 / 중국 대중문화콘텐츠의 특성과 이용자들의 이용태도와 속성 / 중국 대중문화콘텐츠산업과 시장에 대해 학습한다.

CUL222 영상언어연출

Language Image Making

한편의 영상 작품을 완성시키기 위해 미학적, 기술적 능력을 키우고 예술적이고 창의적인 작품을 직접 창작해 본다.

CUL227 광고콘텐츠기획

AD Contents Design

현대사회의 대표 콘텐츠인 광고콘텐츠의 기획과 그것에 따른 전략을 배운다. 광고기획에서부터 마케팅전략, 프로모션 전략 등을 이해하고, 광고콘텐츠 기획을 체험한다.

CUL228 만화콘텐츠기획

Comic Contents Planning

만화콘텐츠에 대한 기본적인 이해와, 출판만화 뿐만 아니라 웹툰, 앱툰 등 새로운 매체와 만화콘텐츠의 결합과 비즈니스에 대한 다양한 사례를 체험함으로써 만화콘텐츠와 산업의 이해를 높이고, 만화콘텐츠의 기획과 만화콘텐츠를 활용한 다양한 콘텐츠에 대한 기획에 대해 연습한다.

CUL231 스토리텔링기초실습

Practicing Storytelling

스토리텔링에 대한 이론을 기반으로 다양한 이야기를 습작해본다.

HIS266 신화와 디지털콘텐츠

Myth and Digital Contents Studies

그리스, 로마 신화 이외의 신화들을 지역별로 찾아 읽고, 문헌원형을 살펴본다. 해당 신화들을 현대적인 미디어 내에서

새로이 해석하고, 소구할 수 있는 안목을 키운다.

CUL356 미디어텍스트 분석 워크숍

Media Text Analysis Workshop

본 강의는 미디어텍스트를 읽어내는 데 필요한 능력을 배양하기 위해, 미디어에 관한 이론을 바탕으로 미디어 읽기를 시도한다. 미디어와 관련된 이론을 체계화하며, 미디어텍스트를 읽고 분석하는 연습을 한다.

CUL233 시각예술과 스토리텔링

Visual Arts and Storytelling

본 과목은 미술사, 시각 이미지, 시각 예술 비평과 관련하여 콘텐츠로서의 시각 예술을 연구하고 바람직한 스토리텔링, 이미지텔링에 대한 방향성을 도출하는 것을 목표로 한다.

CUL2211 디지털 심리학

Digital Contents and Psychology

본 과목에서는 미디어심리학의 이론들을 학습하고, 사이버심리학의 주요 연구 의제들을 학습하고자 한다. 이를 통해 디지털 시대의 문화콘텐츠가 가진 인문학적, 사회적, 심리학적 영향력을 탐구해본다.

CUL2210 공연예술기획

Performing Contents Planning

전통적인 공연예술을 바탕으로 다양한 분야와 장르 및 기술과 결합된 performing contents의 구성과 내용에 대한 기본적인 이해와 사례를 학습하고, 실제 performing event를 기획하는 것을 연습한다.

CUL2212 중국 지역문화콘텐츠개발

Chinese Contents Planning

중국의 지역문화자원을 소재로 한 다양한 문화콘텐츠 개발 사례를 살펴보고, 지역문화자원이 콘텐츠개발에 활용되는 방식과 내용에 대해 학습. 중국 문화자원을 소재로 하는 중국 문화콘텐츠 기획을 연습한다.

CUL2213 전시콘텐츠 개발과 기획

Exhibition Contents Planning

MICE산업을 비롯한 다양한 전시에 대한 기본적인 이해와 사례에 대해 학습을 하고 전시회를 기획하는 연습을 한다.

CUL362 트랜스 미디어 기획

Transmedia planning

디지털 융합사회 내 콘텐츠 플랫폼(미디어)의 특성과 진화를 이해하고, 하나의 콘텐츠가 매체와 매체를 넘나드는 트



랜스미디어가 될 수 있는 구체적인 기획을 체험한다.

CUL232 영상카피라이팅

———— Visual Copy Writing

본 강의는 영상이 주는 효과와 이를 극대화 시킬 카피의 의미와 효과에 대해 이해하고 영상과 언어에 대한 감각을 배양한다.

CUL2214 콘텐츠 기획의 인문학

———— Humanities for Contents Planning

콘텐츠, 기획, 인문학 키워드를 가지고 콘텐츠 기획의 방법론을 정리하며 기획하는 것을 연습한다.

CUL3216 뮤지엄 콘텐츠와 브랜딩

———— Museum Contents and Branding

본 과목은 뮤지엄 콘텐츠, 뮤지엄 아이덴티티, 뮤지엄 브랜딩과 관련하여 복합문화공간으로서의 뮤지엄의 상을 연구하고 바람직한 미래의 뮤지엄에 대한 방향성을 도출하는 것을 목표로 한다.

CUL326 콘텐츠이용자분석

———— Contents User Studies

관중, 소비자, 이용자 등 콘텐츠 이용자의 다양한 특성과 내용에 대해 탐구한다.

CUL3219 방송콘텐츠 기획

———— Broadcasting Contents Planning

방송콘텐츠의 기획 이론과 실무 프로세스를 학습하고 연구하는데 목표를 둔다. 문화적 역량을 통합적으로 구현한 창의적이고 전략적인 방송콘텐츠의 사례를 연구 분석한다.

CUL329 콘텐츠 마케팅

———— Contents Marketing

문화콘텐츠 마케팅 전략 수립에 필요한 다양한 이론과 실제를 학습한다. 마케팅 전략 수립에 필요한 조사 방법과 다양한 사례 연구를 통하여 마케팅 전략 수립의 실무를 익힌다.

CUL312 디지털 아트와 미학

———— Digital Art and Aesthetics

미디어아트를 비롯한 디지털에 기반한 다양한 형태의 예술을 이해하고, 디지털 미학의 주요 개념과 의제들을 학습한다. 더불어 다양한 디지털 기반 예술 작품들을 감상/체험하고자 한다.

CUL3211 콘텐츠와 브랜드

———— Contents and Brands

콘텐츠가 브랜드화가 되는 과정, 방식과 브랜드화가 되기 위한 조건과 브랜드 기획에 대해 학습을 한다.

CUL3212 축제기획과 연출

———— Festival planning and management

축제는 특정한 주제와 다양한 분야의 콘텐츠가 결합되어 구성되고, 대중의 참여와 지역문화와 경제에서 주요한 역할을 하고 있음. 이에 본 교과목에서는 축제의 성립과 특성, 그리고 국내외의 다양한 축제에 대한 사례를 학습하고, 축제를 기획하는 연습을 한다.

CUL3213 글로벌 문화코드

———— Global culture code

본 교과목에서는 글로벌 문화 트렌드의 이해와 지역별 문화적 특성을 드러내는 문화코드에 대해 탐구하는 것으로, 이를 토대로 글로벌라이제이션의 외연과 내포에 대한 내용을 학습한다.

CUL344 문화정책과 제도

———— Cultural Policy & Institutions

문화콘텐츠와 관련한 다양한 제도(법률 포함)와 정부(지자체 포함) 정책에 대한 이해와 분석을 통해 정책적 기획을 체험하고 예술 경영 분야에 대한 이해를 돕는다.

CUL3217 문화도시와 문화콘텐츠

———— Cultural Cities and Cultural Contents

본 과목에서는 문화도시의 기본 개념을 학습하고, 국내외 문화도시의 다양한 유형과 사례를 분석함과 동시에 문화도시의 정체성을 반영하는 문화콘텐츠를 발굴하고 제안할 수 있는 기획역량을 함양하는 것을 목표로 한다.

CUL426 문화매개와 콘텐츠

———— Cultural Mediation and Content

본 과목은 문화정책, 문화매개, 문화산업 콘텐츠와 관련하여 프랑스의 사례를 연구하고 우리 현장에의 시사점을 도출하는 것을 목표로 한다. 프랑스 문화정책의 역사와 특징, 문화매개, 역사문화 자원의 활용, 문화시설 기반 콘텐츠 개발 등에 대한 지식을 습득하고 관련 사례를 분석하여 비판적 의미를 해석할 수 있는 역량을 기른다.

FRE4311 유럽문화와 콘텐츠

———— European Culture and Contents

본 과목은 문화관광, 문화유산 콘텐츠와 관련하여 유럽연합

및 서유럽의 사례를 연구하고 시사점을 이끌어내는 것을 목표로 한다. 문화유산의 활용, 문화유산을 통한 문화관광 콘텐츠 개발, 공간의 특성을 활용한 콘텐츠 개발 등에 대한 지식을 습득하고 관련 사례를 분석 및 비판적으로 설명하는 연습을 한다.

CUL458 문화콘텐츠 연구세미나(캡스톤디자인)

———— Culture Contents UR-Capstone Design

본 과목은 문화콘텐츠를 주제로 하는 학부생들이 개인 또는 팀을 구성하여 문화콘텐츠와 관련한 주제를 선정하고 심층 탐구를 통한 소논문 또는 보고서 작성을 목표로 한다.

CUL456 포트폴리오 제작 세미나

———— Portfolio Development Seminar

문화콘텐츠학 전공자들에게는 다양한 교과 및 비교과에서 스스로 기획하고 창작한 작품들을 종합하여 이를 새롭게 재정리하는 과정이 필수적으로 요구된다. 본 교과목을 통해, 학생들은 다양한 자기표현의 방법을 들을 익히고, 문화콘텐츠 기획, 제작 및 창작결과물을 창의적으로 표현하는 방법을 학습한다. 문화콘텐츠 기획 전문가로서의 사명과 비전을 정립하고, 향후 문화콘텐츠 산업계로 진출함에 있어, 차별화되는 자신만의 아이덴티티를 나타낼 수 있는 전문적인 포트폴리오를 기획 및 제작한다.

CUL454 콘텐츠 제작 워크숍

———— Content Creation Workshop

인문학에 기반을 둔 총괄 기획 능력과 스토리텔링 능력을 바탕으로 완성도 있는 문화콘텐츠 창작 작품을 제작한다.

HUM311/2/3/4 인문인턴십 1/2/3/4

———— Humanities Internship 1/2/3/4

회사, 박물관, 전시, 축제 등 다양한 분야에서 언어, 문학, 문화 등 전공에서 배운 지식을 현장에 적용해 봄으로써 전공 관련 실무 능력과 경험을 높인다.

HUM105 일본어강독

———— Reading in Japanese

이 과정에서는 인문학에서 필요한 일본어 강독을 훈련한다. 먼저 독해를 위한 문법을 복습하고, 다음으로 인문학 문헌을 윤독한다. 마지막으로 인문학 관련 일본어 책의 요약, 혹은 논문의 요약을 훈련한다.

HUM4113 산학협력전공실습2(캡스톤디자인)

———— Industry-Academia Project(Capstone Design)1/2

산업계의 수요를 반영한 산학협력 실습과목으로 학교와 기

업의 공동지도 아래 주어진 과제를 수행한다. 현장실습을 통해 과제수행에서 발생하는 문제를 해결하는 실무능력을 키우고 산학협력 프로젝트에 참여함으로써 관련 산업에 대한 이해를 향상시키는 것을 목적으로 한다.

HUM106 문(文): 삶과 꿈

———— Life and Dream

본 수업에서는 인간과 사회를 잘 표현한 동서양의 고전작품, 즉, 우리나라의 고전 1편, 동양의 고전 1편, 서양의 고전 2편을 이들이 생산된 사회 배경을 참고하며 통독함으로써 인간, 사회, 언어, 예술이 무엇인지 탐구할 것이다.

HUM107 사(史): 시대와 정신

———— Age and Spirit

본 과목은 동서양의 역사(학) 고전을 탐독하고 질문하며 비판적으로 접근하는 훈련을 통해 역사를 바라보는 다양한 시각을 검토하고 역사 또는 역사학의 의미와 시대 인식의 중요성을 검토하고자 한다. 수강생들은 특정 시대와 그 정신을 성찰하는 기회를 가지면서 세계 역사의 다양한 색채를 맛보며 과거, 현재, 미래를 관통하는 시대적 흐름을 파악할 수 있는 역량을 키우게 될 것이다.

HUM201 해: 기호와 사유

———— Sign and Thought

언어가 있어 인간은 다른 존재들과 구별될 정도로 언어는 인간에게 본질적인 것이다. 또 언어와 사고는 밀접한 관련을 맺고 있어 인간 사유의 본질을 이해하는 데에도 언어의 이해는 필수적이다. 그러므로 인간과 세계를 이해할 수 있는 가장 중요한 길은 언어를 연구하는 것이라 할 수 있다. 본 교과목에서는 이 언어와 관련된 여러 고전들을 읽어 인간과 세계에 대한 이해에 한 걸음 다가갈 수 있도록 한다.

HUM101 불어강독

———— Reading in French

인문대학 학생들이 전공학습과정 가운데 접하게 되는 프랑스어와 프랑스의 문학, 사상, 역사, 문화에 대한 이해를 돕도록 하기 위한 과목이다. 우선 초급수준의 프랑스어를 익히고, 프랑스 전반에 대한 기초적 소양을 갖춘다.

HUM104 한문강독

———— Reading in Classical Chinese Writing

한문으로 된 자료강독을 통해 한문문법에 대한 지식을 익힌다. 이와 함께 한자문화권의 생활양식과 문화를 익히게 될 것이다. 이를 통해 한국어 및 동양학의 도구 언어인 한문에 대한 전반적인 이해가 가능해질 것이다.

HUM103 중국어강독

Reading in Chinese

현대 중국어의 고급 문형을 강독함으로써 독해능력을 배양한다. 특히 중국의 지리, 역사, 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 내용을 다룬 문장을 중심으로 중국에 대한 지식을 체계적으로 습득한다. 아울러 여러 문형의 용법상 특징을 비교, 분석함으로써 독해 능력을 한층 높인다.

CAJ0113 아주인성

Ajou Virtues

민주시민의 한 사람으로서 갖추어야 할 덕, 미래사회의 리더가 될 대학인 특히 아주인으로서 갖추어야 할 덕이 무엇인지에 대해서 생각해보고, 현재의 우리의 삶의 현장에 적용하고 반성을 할 기회를 갖는다. 또한 국제화 시대, 다문화 시대에 살아가는 현대인에게 요구되는 헌신과 배려, 관용과 공감 등의 가치에 대해 토론하고 생명존중의 사상을 몸으로 익히는 심폐소생술 실습을 하도록 한다.

CAJ0114 아주희망

Ajou Dream

단과대학과 각 전공별로 자율적으로 운영하되, 대학과 전공(학과)에 대한 소개와 함께 자기성찰을 통한 인생설계(꿈 찾기) 및 진로설정을 위한 로드맵 작성을 그 내용으로 포함한다.

CCMP105 데이터분석기초

Basic Data Analysis

대표적인 오피스용 데이터 처리 도구인 EXCEL과 통계처리 도구로 널리 사용되고 있는 R을 활용하여 기초적인 데이터 처리 및 통계 처리 프로그래밍 역량을 배양한다. 통계 관련 지식보다는 도구 사용 능력을 배양하는데 초점을 둔다. 프로그래밍 관련 지식이 전무한 비전공자 학생들을 대상으로 하여 데이터 분석 프로그래밍에 대한 이해를 갖는 것도 이 과목의 주요 목표이다. 본 과목을 통해 배양되는 데이터 분석 프로그래밍 역량 및 이해를 바탕으로 추후 전공 분야에서의 심도 있고 유의미한 데이터 분석을 보다 수월하게 할 수 있을 것이다.

CCMP1013 컴퓨팅사고

Computational Thinking

컴퓨팅 사고(Computational Thinking, 이하 CT)는 '컴퓨터 과학의 기본 개념에 기초해 문제를 해결하고, 시스템을 디자인하며, 인간의 행동을 이해하는 접근방법이며, 디지털 세대에게는 읽기, 쓰기, 계산하기와 동일한 수준의 기증능력'으로 정의된다. CT는 폭넓은 인지사고 단계를 포함

하고 다양한 분야의 문제해결에 적용할 수 있기 때문에 4차 산업시대를 맞는 인간이 갖추어야 할 보편적 사고능력으로 인식되고 있다. CT는 정형화되지 않은 문제를 사람이나 컴퓨터가 효과적으로 수행할 수 있도록 문제를 재구성하고 이에 대한 해결 방법을 찾는 창의적 문제해결과정이라고 할 수 있다. 따라서 CT는 다양한 전공분야에서 제기되는 문제를 체계적이고 논리적인 방식으로 해결해야 하는 대학생이 반드시 갖추어야 하는 역량이며, 본교에서는 CT를 인재상의 핵심 역량 가운데 하나로 지정하여 전교생이 가져야 하는 필수 역량으로 지정하고 있다. 본 교과목에서는 학생들이 흥미롭게 참여할 수 있는 문제를 활용하여 자연스럽게 CT의 핵심 역량을 학습할 수 있도록 유도하고, 이를 바탕으로 문제해결능력을 배양한다.

CCMP202 영어데이터분석기초

Analysis of English Data

실증적인 영어자료 분석의 기본 원리와 방법론 이해를 목표로 한다. 이를 위해 주요 영어 코퍼스의 활용방법과 코퍼스 분석 도구의 기본적인 사용법을 학습하고자 한다. 영어 코퍼스의 분석과 학술적 혹은 실용적 목적의 활용을 경험하여 결과물을 도출하고자 한다.

CCPM108 컴퓨터와 인간

Computer and human

학생들에게 컴퓨터기술의 표면적인 성과나 기능보다는 그 내면의 핵심적인 개념을 올바르게 이해시키고, 컴퓨터과학이 확장시켜나가는 사고들이 학생 각자의 전공분야에서 유용한 밑거름이 되도록 한다. 본 강좌의 초점은 표면보다는 핵심이다. 표면은 항상 변하고 그 유효기간도 짧다. 컴퓨터 관련 기술은 많은 경우 매스컴을 통해서 접하게 되면서 학생들의 이해가 표면적인 데 머물기 쉽다. 본 강좌는 긴 수명을 가지는 컴퓨터과학의 핵심적인 원천 개념과 생각의 틀을 학생들이 갖추도록 한다. 학생들이 컴퓨터과학의 근간을 이루는 원천개념을 정확히 이해하도록 해서, 보편만능의 도구라는 컴퓨터의 가능성과 한계를 올바르게 파악할 수 있는 안목을 가지도록 한다. 지금까지의 정보화 문명은 이제 막 시작에 불과할 뿐이고, 미래에 이루어질 거대한 변화에 비하면 지금까지의 컴퓨터과학의 성과는 매우 미미한 시작임을 상기시켜 학생들의 도전 정신을 고취시킨다. 컴퓨터 과학은 모든 분야(자연과학, 공학, 인문학, 사회학, 예술)의 성과를 바탕으로 자라며 모든 분야를 키우는 보편학문의 성격을 점점 띠게 되는 점을 주지시켜 각자의 전공분야를 이해하는 시각을 확장시킨다.