

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 갖춘 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	김태승	동양근현대사	다산관 415호	2852	
교수	조광국	고전소설	다산관 209호	2808	
교수	김봉철	서양고중세사	다산관 531호	2851	
교수	정경훈	영미시/비평/영화	다산관 411호	2820	
교수	주철환	방송콘텐츠 기획 및 연출	종합관 619호	2813	
부교수	손정훈	전시콘텐츠	다산관 213-2호	2835	
부교수	전윤수	스토리텔링/영화연출	다산관 215-3호	2849	학과장
부교수	김민규	문화콘텐츠기획	다산관 219-2호	2829	
부교수	곽명숙	현대시론	다산관 222호	3242	
부교수	유선무	영국시	다산관214-1호	2837	
조교수	정예빛	문화기술학 및 문화콘텐츠마케팅	다산관 511호	2848	
조교수	Yan Kui	문화콘텐츠학	성호관 402	3680	

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 졸업 이수학점 : 120 학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

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

구분	대학필수 (소계 : 23)					계열별필수(SW) (소계 : 3)	학과필수 (소계 : 15)			전공		
	아주 희망	아주 인성	영어 1·2	글쓰기	영역별 교양		강독	클라시쿠스	SW	전공필수	전공선택	전공소계
문화콘텐츠학과전공심화	1	1	6	3	12	3	3	9	3	18	42	60
문화콘텐츠학과전공						(컴퓨터와 인간)	3	9	(데이터 분석기초/ 영어데이터 분석 기초 중 택1)	18	18	36
복수전공	학생의 소속 제1전공을 기준으로					주 ¹⁾	-	3	9	18	18	36
부전공	이수						-	3	9	18	3	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 추가 이수 불필요)

- 제1전공 전필과목 : 문화콘텐츠학 입문, 스토리텔링의 이해, 문화콘텐츠기획입문, 콘텐츠 영어 실습, 문화고전강독, 문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인) or 스토리텔링심화실습(캡스톤디자인) 중 택1
- 복수전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)
- 부전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)
- 영역별교양 중 반드시 1개 이상의 AFL과목을 이수하여야 함. (다산학부대학 영역별교양과목 이수안내 참조)

2. 졸업요건

- 총 졸업 이수학점 : 120 학점
- 평점 : 2.0 이상
- 외국어(영어) 공인 성적

TOEIC	TEPS	TOEFL			G-TLEP		TOEIC Speaking	OPIc
		PBT	CBT	IBT	level 2	level 3		
730	605	534	200	72	67	89	Level 6	IM

■ 전공 이수원칙 : 전공 심화 과정 이수 또는 복수(부)전공으로 타 전공을 이수

※ 예외 : 복수학위생, 순수외국인 특별전형으로 입학한자, 정부초청 외국인 학부 장학생 특별전형으로 입학한자와 학·석사연계과정으로 본교 대학원 진학이 확정된 자는 제1전공만 이수하여도 졸업요건 충족

3. 교육과정

- 일반과정

교과구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'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
	교필	영어2	●								3			3
	교필	글쓰기	●								3			3
	교필	아주희망		●							1			1
	교필	영어1		●							1			3
	교필	영역별 교양(1,3,4 및 AFL 과목)	●	●	●	●					12			12
소계														23
계열필수	교필	컴퓨터와 인간		●							3			3

교과구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'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							
학과 필수	강독	교필	한문강독, 불어강독, 독일어강독, 중국어강독, 일본어강독(1,2학기 중 택1)		●	●							3			3	
		교필	문(文): 삶과 꿈(1,2학기 중 택1)		●	●								3			3
		교필	사(史)시대와 정신(1,2학기 중 택1)		●	●								3			3
		교필	해(解): 기호와 사유(1,2학기 중 택1)				●	●							3		
	SW	교필	데이터 분석기초, 영어데이터 분석기초(SW 두과목 중 택1)				●							3			3
소계																15	
전공필수	전필	문화콘텐츠학 입문		●									3			3	
	전필	스토리텔링의 이해			●								3			3	
	전필	문화콘텐츠기획입문				●							3			3	
	전필	콘텐츠 영어 실습				●	●						1.5		1.5	3	
	전필	문화고전강독					●						3			3	
	전필	스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)		택1				●						1.5	1.5	3	
	전필	문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인)							●					1.5	1.5	3	
소계																21	
전공선택	전선	영상예술입문			●								3			3	
	전선	중국 대중문화콘텐츠				●							3			3	
	전선	영상언어연출				●								1.5	1.5	3	
	전선	만화콘텐츠기획				●							3			3	
	전선	스토리텔링 기초 실습				●							1.5		1.5	3	
	전선	영미영화의이해				●							3			3	
	전선	신화와 디지털콘텐츠				●							3			3	
	전선	디지털휴머니티이해				●							3			3	
	전선	문화이론의 이해				●							3			3	
	전선	디지털방법론					●						3			3	
	전선	공연예술기획					●						3			3	
	전선	디지털 심리학					●						3			3	
	전선	지역문화콘텐츠					●						3			3	
	전선	광고콘텐츠기획					●						1.5		1.5	3	
	전선	전시기획과운영					●						3			3	
	전선	중국 지역문화콘텐츠개발					●							1.5	1.5	3	
	전선	콘텐츠 소재개발 연습					●							1.5	1.5	3	
	전선	콘텐츠와 브랜드						●					3			3	
	전선	뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획						●					1.5	1.5		3	
	전선	콘텐츠이용자분석						●					3			3	
	전선	출판콘텐츠기획						●					1.5	1.5		3	
	전선	콘텐츠 마케팅						●					3			3	
	전선	디지털 인터랙티브 스토리텔링						●					3			3	
	전선	문화콘텐츠데이터분석						●					1.5	1.5		3	
	전선	문화기호학						●					3			3	
	전선	디지털 아트와 미학							●				3			3	
	전선	축제 기획과 연출							●				1.5	1.5		3	
	전선	글로벌 문화코드							●				3			3	
	전선	문화콘텐츠 스토리텔링 분석							●				3			3	
	전선	문화정책과 예술경영							●				1.5	1.5		3	
	전선	스타론							●				3			3	

교과구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'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	트랜스 미디어 기획						●			1.5	1.5		3	
	전선	디지털 시대의 문화비평						●			3			3	
	전선	문화콘텐츠 창업연습							●			1.5	1.5	3	
	전선	콘텐츠 마스터클래스							●		3			3	
	전선	콘텐츠경험디자인							●			1.5	1.5	3	
	전선	디지털휴머니티 연구세미나								●	3			3	
	전선	콘텐츠 제작 워크샵								●			3	3	
	전선	디지털휴머니티 창작워크숍								●		1.5	1.5	3	
	전선	인문인턴십1/2/3/4					●	●	●	●				3	각3
	전선	산학협력전공실습1/2(캡스톤디자인)								●	●	1.5	1.5		각3
		소계												135	
		총계												197	

4. 권장 이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

학 년	1학기					교과 구분	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	3	3		
	◇한문강독, 불어강독, 독일어 강독, 일본어강독, 중국어강독 (12학기 중 택 1)	3	3			기초과목	◇한문강독, 불어강독, 독일어 강독, 중국어강독, 일본어강독 (12학기중 택1)	3	3		
	☆문(文):삶과 꿈, 사(史):시대와 정신(★12학기 중 선택이수)	3	3				☆문(文):삶과 꿈, 사(史):시대와 정신(★12학기 중 선택이수)	3	3		
	문화콘텐츠학 입문	3	3			전공필수	스토리텔링의이해	3	3		
					전공선택	영상예술입문	3	3			
-	19	19.5			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 (★12학기 중 선택 이수)	3	3	☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史):시대와 정신		기초과목	☆해(解): 기호와 사유 (★12학기 중 선택 이수)	3	3	☆ 문(文): 삶과 꿈, 사(史):시대와 정신	
	데이터분석기초,영어데이터분석기초(택)	3	3								
	콘텐츠 영어실습	3	3		○(영어)	전공필수	콘텐츠영어실습	3	3		○(영어)
	문화콘텐츠기획입문	3	3	문화콘텐츠학입문			문화고전강독	3	3		
	스토리텔링기초실습	3	3	스토리텔링의이해		전공선택	지역문화콘텐츠	3	3		
	영상언어연출	3	3				광고콘텐츠기획	3	3		
	신화와 디지털콘텐츠(사학)	3	3				디지털 심리학	3	3		
	영미영화의 이해(영문)	3	3				콘텐츠 소재개발연습	3	3		
	디지털 휴머니티의 이해	3	3				디지털 방법론	3	3		
	만화콘텐츠기획*	3	3				전시기획과 운영	3	3		
	중국 대중문화 콘텐츠	3	3				공연예술기획**	3	3		
문화이론의 이해	3	3			중국 지역문화 콘텐츠개발		3	3			
-	39	39			계		36	36		-	

학 년	1학기					교과 구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
3 학 년	스토리텔링 심화실습(캡스톤 디자인) (2학기 개설 '문화콘텐츠 기획 실습(캡스톤디자인) 중 택1)	3	3	콘텐츠영어실습		전공필수	문화콘텐츠 기획실습(캡스톤 디자인) (1학기 개설 '스토리텔링 심화 실습(캡스톤디자인) 중 택1)	3	3	문화콘텐츠기획입 문	
	문화기호학	3	3			전공선택	문화콘텐츠 스토리텔링분석	3	3		
	뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획*	3	3				문화정책과 예술경영	3	3		
	출판콘텐츠 기획 **	3	3				디지털시대의 문화비평 (국문)	3	3		
	콘텐츠 이용자 분석	3	3				글로벌 문화코드	3	3		
	콘텐츠마케팅	3	3				스타론	3	3		
	콘텐츠와 브랜드	3	3				축제기획과 연출*	3	3		
	문화콘텐츠데이터분석	3	3				트렌스 미디어 기획	3	3		
	디지털 인터랙티브 스토리텔 링	3	3				디지털 아트와 미학	3	3		
	인문인턴십1/2/3/4	각3	각3			인문인턴십1/2/3/4	각3	각3			
-	39	39			계	39	39		-		
4 학 년	문화콘텐츠 창업연습	3	3			전공선택	콘텐츠 제작 워크샵	3	3		
	콘텐츠 마스터 클래스	3	3				디지털 휴머니티 연구세미나 (국문)	3	3		
	콘텐츠경험디자인	3	3				디지털 휴머니티 창작워크숍	3	3		
	산학협력전공실습1,2(캡스톤 디자인)	각3	각3				산학협력전공실습1,2(캡스톤 디자인)	각3	각3		
	인문인턴십1/2/3/4	각3	각3				인문인턴십1/2/3/4	각3	각3		
-	27	27			계	27	27		-		

※ 격년제 개설 과목 (5개 과목)

- 홀수년(*) : 만화콘텐츠기획, 축제기획과 연출 / 짝수년(**) : 게임콘텐츠기획, 공연예술기획, 출판콘텐츠기획

※ 기초과목은 ◇그룹 중 택1(3학점), ☆ 과목 모두 이수(9학점) 총 12학점을 이수해야 함

5. 유의사항

■ 선수과목표

학수구분	과목명	선수과목명
교필	해(解)기호와 사유	문(文)·삶과 꿈, 사(史)시대와 정신
전필	문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인)	문화콘텐츠기획입문
		콘텐츠 영어 실습
전필	문화콘텐츠기획입문	문화콘텐츠학 입문
전선	스토리텔링기초실습	스토리텔링의 이해
전선	스토리텔링심화실습(캡스톤디자인)	콘텐츠 영어 실습

6. 과목개요

CUL101 문화콘텐츠학입문

———— 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.

CUL201 문화콘텐츠기획입문

———— Introduction to 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.

CUL251 콘텐츠 영어실습

———— Practicing Contents English

영어로 된 영화, 게임, 광고 등을 보거나 경험하고 이들과 관련한 영어 텍스트를 읽고 영어로 토론과 작문을 함으로써, 문화콘텐츠와 직접 관련한 영어의 회화와 작문을 탄탄하게 익힌다.

CUL353 문화콘텐츠기획실습(캡스톤디자인)

———— Culture & Contents Data Analysis & Application (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 문화환경을 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.

FRE2117 문화고전강독

———— Reading of Classics for Culture

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

KOR301 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.

CUL102 영상예술입문

———— Screen art

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

CUL204 디지털 방법론

———— Methodology using Digital

디지털 방법론에서는 1차적으로 로데이터로서의 정보를 수집하고 이를 분석가능한 구조화된 형태로 나타내는 과정을 학습한다. 2차적으로는 마이닝 과목과 제반 분석과목에서 활용할 수 있는 기초통계를 학습하고, 실제 통계 패키지를 사용하여 수집된 자료를 통계적으로 분석하고 해석하는 과정을 익히고 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 학습

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 연습함

CUL2211 디지털 심리학

———— Digital Contents and Psychology

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

CUL222 영상언어연출

———— **Language Image Making**

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

CUL223 지역문화콘텐츠

———— **Local Cultural Contents**

문화콘텐츠 개발은 지역의 독특한 문화적 자원을 소재로 할 때 실용적이고 구체적인 성과를 얻을 수 있다. 지역의 문화원형은 문학, 역사, 철학, 건축, 미술, 음악, 민속 분야 전반에서 추출되며, 디지털 복원과 재창조의 근원이 된다. 현재 이루어지고 있는 지역문화 사업과 연결된 새로운 문화콘텐츠를 개발할 수 있도록 한다. 이를 위하여 지역문화 현장을 답사하고 실제 현황을 파악하여 콘텐츠 개발에 활용하도록 한다.

CUL227 광고콘텐츠기획

———— **AD Contents Design**

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

CUL228 만화콘텐츠기획

———— **Comic Contents Planning**

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

CUL229 전시기획과 운영

———— **Exhibition Planning & Management**

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

CUL231 스토리텔링기초실습

———— **Practicing Storytelling**

스토리텔링에 대한 이론을 기반으로 다양한 이야기를 습작해본다.

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/체험하

고자 한다.

CUL3211 콘텐츠와 브랜드

———— **Contents and Brands**

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

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 연습

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.

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 함

CUL326 콘텐츠이용자분석

———— **Contents User Studies**

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

CUL3214 뉴미디어시대의 방송콘텐츠 기획

———— **Broadcasting and content in the new media era**

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 실례를 학습한다. 마케팅 전략 수립에 필요한 조사 방법과 다양한 사례 연구를 통하여 마케팅 전략 수립의 실무를 익힌다.

CUL328 출판콘텐츠 기획**———— Publishing content planning**

출판기획에 대한 이론적인 근거와 실무 사이의 연계성을 이해하고, 출판기획 과정을 학습하여 출판 기획에 필요한 지식을 습득한다.

CUL335 디지털 인터랙티브 스토리텔링**———— Digital Interactive Storytelling**

디지털 인터랙티브 미디어가 가진 양방향성이라는 특성을 이해하고, 인문학과 기술의 결합을 통해 창의적인 인터랙티브 콘텐츠/미디어의 스토리텔링 포맷을 기획을 연습함.

CUL334 문화콘텐츠 스토리텔링 분석**———— Cultural Contents Storytelling Analysis**

성공한 문화콘텐츠 스토리텔링을 사례별로 조사하여 수립된 전략의 적절성과 효과에 대해 토론하고 분석해 스토리텔링 창작의 질적 성장을 도모한다.

CUL343 스타론**———— Celebrities and Stars**

스타와 유명인은 전통적으로 문화콘텐츠의 핵심 요소로서 그 가치를 고양하고 확장하는 효과를 갖고 있음. 이에 콘텐츠 기획과 활용에서 스타와 유명인이 누구이고, 어떻게 형성되고, 시장에 어떤 효과를 미치는가에 대한 교육

CUL342 문화정책과 예술경영**———— Cultural Policy and Art Management**

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

CUL363 문화콘텐츠데이터분석**———— Culture & Contents Data Analysis & Application**

본 과목에서는 다양한 형태의 콘텐츠를 분석이 가능한 형태로 자료화하는 구조화된 사고를 익힌다. 획득된 자료를 통계패키지를 비롯한 미디어조사방법론의 양적/질적 분석을 통해 의미 있는 결과를 도출하여 궁극적으로 새로운 콘텐츠를 생성(시각화: 인포그래픽 등)하는 데 궁극적인 목표를 둔다.

CUL362 트랜스 미디어 기획**———— Transmedia planning**

디지털 융합사회 내 콘텐츠 플랫폼(미디어)의 특성과 진화를 이해하고, 하나의 콘텐츠가 매체와 매체를 넘나드는 트랜스미디어가 될 수 있는 구체적인 기획을 체험한다.

CUL425 콘텐츠 마스터 클래스**———— Master Class_Contents**

대표적인 문화콘텐츠의 창작자를 초청해 관련 작품의 제작 과정을 간접 경험한다.

CUL422 문화콘텐츠 창업연습**———— Start-up Practice**

문화콘텐츠 기업을 창업하는 과정과 방법을 체험한다.

CUL455 디지털 휴머니티 창작워크숍**———— Digital humanities Workshop**

디지털 휴머니티 창작워크숍은 가장 심화단계의 교과목으로 2~3주 동안 특정 장소에 정주하며, 몰입형 환경에서 실제 창작을 수행한다.

CUL454 콘텐츠 제작 워크샵**———— Content Creation Workshop**

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

ENG448 영미영화의 이해**———— Understanding American and British Films**

본 과목은 미국과 영국의 영화에 대한 독립적이고 깊이 있는 이해를 위하여 두 가지 요소 즉, 영화 일반을 깊이 있게 이해하는데 필요한 영화이론의 이해 능력과 미국과 영국의 영화사에 대한 이해 양자를 통합적으로 증진시키는 것을 목적으로 한다.

CUL461 콘텐츠경험디자인**———— Contens experience Design**

본 교과목에서는 콘텐츠 사용자 경험을 탐구하고, 실제 사례를 통한 문제해결중심의 콘텐츠 경험 디자인의 프로세스를 학습한다. 디자인사고(Design Thinking)를 통해 콘텐츠 경험 디자인 및 콘텐츠 서비스 디자인을 기획하는 능력을 배양한다.

HIS263 콘텐츠소재개발연습**———— Materials for Contents**

다양한 인문학적 자원을 토대로 콘텐츠기획의 시작인 창의적 소재 발굴을 체험한다

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.

HUM311/2/3/4 인문인턴십1/2/3/4

———— **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.

HIS266 신화와 디지털콘텐츠

———— **Myth and Digital Contents Studies**

그리스, 로마 신화 이외의 신화들을 지역별로 찾아 읽고, 문화원형을 살펴본다. 해당 신화들을 현대적인 미디어 내에서 새로이 해석하고, 소구할 수 있는 안목을 키운다.

KOR236 디지털 휴머니티의 이해

———— **Understanding on Digital humanities**

디지털 휴머니티에 관한 기본적인 개념 및 이론과 주요 연구 이슈들을 학습하고자 한다. 본 과목은 디지털 휴머니티 트랙을 위한 기초 입문 과목으로 디지털 휴머니티에 대한 포괄적인 이해를 도모하는 데 목표를 둔다.

HUM414/5 산학협력전공실습(캡스톤디자인)1/2

———— **Industry-Academia Project(Capstone Design1/2)**

산업계의 수요를 반영한 산학협력 실습과목으로 학교와 기업의 공동지도 아래 주어진 과제를 수행한다. 현장실습을 통해 과제수행에서 발생하는 문제를 해결하는 실무능력을 키우고 산학협력 프로젝트에 참여함으로써 관련 산업에 대한 이해를 향상시키는 것을 목적으로 한다.

KOR403 디지털 휴머니티 연구세미나

———— **Digital Humanities Research Seminar**

디지털 휴머니티의 주요 연구 아젠다 및 연구 이슈를 살펴보고, 개인별 연구 관심사에 따라 연구주제를 설정한다. 본 교과목에서는 연구를 디자인하는 전 프로세스를 경험하고, 적합한 연구방법론을 활용하여 연구결과를 도출하여 연구 논문을 작성한다.

KOR3310 디지털시대의 문화비평

———— **Cultural Criticism of Digital era**

문화비평에 필요한 개념들을 익히고 그것을 반영하여 생산된 실제 문화비평 텍스트들을 선별하여 강독한다. 이 과정을 통해 습득한 비평방법을 이용하여 문학, 영화, 드라마, 만화 등 다양한 분야에 대한 문화비평문을 쓴다.

HUM102 독일어강독

———— **Reading in German**

발음부터 시작해서 기초적인 일상 독일어를 학습하며 테이프, 비디오를 이용하여 원어민의 발음을 익힘과 동시에 독일의 환경, 문화를 학습한다.

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 한국학 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.

HUM106 문: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.

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.

CAJ0114 아주희망

———— **Ajou Dream**

단과대학과 각 전공별로 자율적으로 운영하되, 대학과 전

공(학과)에 대한 소개와 함께 자기성찰을 통한 인생설계(꿈 찾기) 및 진로설정을 위한 로드맵 작성을 그 내용으로 포함한다.

HUM107 사: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.

CCP105 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.

CCP108 컴퓨터와 인간

Computer and human

학생들에게 컴퓨터기술의 표면적인 성과나 기능보다는 그 내면의 핵심적인 개념을 올바로 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 올바로 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, 예

술)의 성과를 바탕으로 자라며 모든 분야를 키우는 보편학문의 성격을 점점 띠게 되는 점을 주지시켜 각자의 전공분야를 이해하는 시각을 확장시킨다.

CUL313 문화기호학

Culture Semiotics

영화, 만화, 광고, 방송 등 대중매체에 나타나는 이미지 및 다양한 문화적 현상들을 기호학적으로 분석하여 현대문화에 대한 이해를 높인다.

CCP202 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.

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 갖는데, 또한 국제화 시대, 다문화 시대에 살아가는 현대인에게 요구되는 헌신과 배려, 관용과 공감등의 가치에 대해 토론하고 생명존중의 사상을 몸으로 익히는 심폐소생술 실습을 하도록 한다.