

문화콘텐츠학과

문화콘텐츠학과는 산학협력 강의 → 단기현장실습 → 프로젝트베이스 강의 → 산학협력 공동R&D → 취창업 및 진학의 로드맵을 가지고 문화콘텐츠 기획-창작-유통 전반에 관한 체계적인 현장중심 전공 교육을 진행합니다. 국내외 장·단기 현장실습, 산학협력 프로젝트 중심의 유기적인 교육을 실시하며, 콘텐츠 기획 및 비즈니스, 기술융합적 소양을 기를 수 있도록 창의적인 교육을 진행합니다. 특수대학원 석사과정, 일반대학원 석·박사과정의 학사-석사-박사 연계과정이 구축되어 있습니다.



장학금 제도

입학	레인보우
교내	한양형제자매, 사랑의 실천, 실용인재
교외	교외단체, 향토
국가	국가(인문100년), 국가(가계 곤란1, 2유형), 국가(푸른등대 기부장학), 국가(근로), 보훈, 북한이탈주민



CHECK POINT!

학과 주요활동

다양한 문화콘텐츠를 표현해낼 수 있는 3개 학회를 운영하고 있고, (영상기획학회 '시네필', 공연기획학회 '난장', 사진학회 'FNM') 문화콘텐츠홍보단을 통해 블로그 및 유튜브 채널 운영 예비문콘인(중고등학생)을 대상으로 프리컬리지와 같은 학과를 소개하고 경험할 수 있는 장을 마련하고 있음

학사제도

- 정기학술답사(연 1회), 학술제(연1회)
- 2017년부터 국제화역량고도화 사업 참여

학과 설립연도(년)	학생수(명)	남녀성비
2004	319	7:3

무엇을 배우나요?

문화콘텐츠 산업을 선도하는 융합형 인재를 육성하는, 즐거움이 실력이 되는 문화콘텐츠 학과

졸업 후 진로

선배 한마디

학년별 CURRICULUM

- 1 문화콘텐츠의 기초, 문화콘텐츠스토리텔링개론, 창의적발상법, 프리젠테이션기술과피칭전략, 초급중국어, IC-PBL과비전설계, 소프트웨어의이해, 아카데미글쓰기, 4차산업혁명과데이터사이언스, 문화콘텐츠인문학, 멀티미디어저작실습, 문화콘텐츠기획론, 문화콘텐츠마케팅
- 2 한국문화와콘텐츠개발, 문화콘텐츠비즈니스, 문화콘텐츠미디어전략, 문화콘텐츠프로그래밍기초, 학술영어1:통합, UI/UX디자인, IC-PBL과취직을위한진로탐색, 게임기획과퍼블리싱, 문화콘텐츠스토리텔링분석전략,

- 3 엔터테인먼트전략, 문화콘텐츠프로그래밍심화, 학술영어2:글쓰기, 애니메이션기획론, 콘텐츠UI/UX프로젝트
- 3 문화콘텐츠창작소재개발론, 문화콘텐츠학과캡스톤디자인1, 플랫폼비즈니스, 게임개발론, 문화콘텐츠데이터분석, 디지털스토리텔링, 웹소설과IP, 문화콘텐츠스타트업프로젝트, IP개발과라이선싱, 문화콘텐츠학과캡스톤디자인2, 글로벌콘텐츠산업전략, IC-PBL과역량개발
- 4 콘텐츠산업필드프로젝트, 문화콘텐츠팬덤세미나, 문화콘텐츠프로모션전략, 문화콘텐츠저작권, 신화와문화콘텐츠개발, 이벤트사례분석, 메타버스프로젝트

문화콘텐츠 마케터 및 프로젝트 매니저(게임·애니메이션·영화·캐릭터·공연 등 콘텐츠기획, PD, 마케터 등), 행정가(문화콘텐츠 관련 국가 및 지방자치단체 기관 전문가), 창업가, 창작가(게임·드라마·방송작가, 콘텐츠 매니저 등)

주요 취업처

문화콘텐츠 관련 기업의 기획자, 마케터, PM, 문화 관련 재단 및 공공기관, 대학원 진학 등

INTERVIEW | 김지원

문화콘텐츠학과는 우리의 일상을 다채롭게 채워주는 영화, 방송, 공연, 페스티벌, 게임, 웹툰 등, 문화적 가치가 있는 콘텐츠 산업을 체득하는 학과입니다. 다양한 문화콘텐츠 분야를 배경으로 협업을 통한 기획력, 문화경영과 마케팅 비즈니스, 콘텐츠의 기반이 되는 인문학 및 스토리텔링, 디자인, 영상 제작 등을 고루 학습할 수 있는 장점이 있습니다. 즉, 콘텐츠산업의 학제적 능력과 더불어 실무자의 시각을 갖춘 멀티 인재 배출을 목표로 합니다. 공식 슬로건이 '즐거움이 실력이 되는 학과'인 만큼 평소 콘텐츠와 트렌드에 관심이 많고, 도전하고 경험하기를 주저하지 않는 '덕후'분들이라면 문화콘텐츠학과의 또 다른 미래가 되시기에 충분합니다.