

커뮤니케이션&컬처대학

커뮤니케이션&컬처대학은 미디어와 정보가 중심이 되는 21세기를 주도할 창의적이고 유능한 인재 양성을 목적으로 합니다. 미디어, 광고홍보, 정보콘텐츠의 창의적 크리에이터로 성장함으로써 자신의 경쟁력을 높여 사회 발전을 주도하는 핵심적인 커뮤니케이션 인재로 발돋움할 기회를 가지게 될 것입니다. 광고홍보학과, 미디어학과, 문화인류학과, 문화콘텐츠학과로 구성된 커뮤니케이션&컬처대학은 글로벌한 산업 패러다임의 변화를 선도하는 융복합형 문화콘텐츠 전문 인재 양성을 목표로 합니다.



College of Communication and Culture

광고홍보학과

Department of Advertising & Public Relations

미디어학과

Department of Media Studies

문화인류학과

Department of Cultural Anthropology

문화콘텐츠학과

Department of Culture Contents

광고홍보학과



since 1989년

518명
재적 학생
(2024.04.01. 대학정보공시 기준)

1:1.7
남녀 비율(남:여)

광고홍보학은 사회과학의 핵심 분야로, 인간 심리에 대한 과학적 이해를 바탕으로 설득과 행동 변화를 이끄는 전략적 커뮤니케이션을 연구하는 학문입니다. 본 전공에 입학한 학생들은 커뮤니케이션, 마케팅, 심리학, 설득 이론, 그리고 디지털 미디어까지 폭넓은 지식을 습득 하며, 이를 바탕으로 기업뿐만 아니라 사회 전반에 걸친 다양한 문제를 해결하는 실무 중심 프로젝트에 참여하게 됩니다.

전공 모듈에 따른 교과 과정

디지털 퍼포먼스	2학년	(2-2)소셜미디어 캠페인	미디어활용능력
	3학년	(3-1)디지털사이니지론 (3-2)퍼포먼스 애드버타이징	
	4학년	(4-1)디지털광고실습	
크리에이티브 콘텐츠	2학년	(2-1)크리에이티브 애드버타이징 카피라이팅, 디지털스토리텔링	창의적제작능력
	3학년	(3-1)디지털미디어광고제작	
	4학년	(4-1)디지털광고실습	
미디어 애널리틱스	2학년	(2-2)광고홍보연구방법론	과학적분석능력
	3학년	(3-1)데이터애널리틱스, 데이터드리븐 디지털마케팅 (3-2)심화데이터애널리틱스	
ESG 커뮤니케이션	3학년	(3-1)위기와 재난대응 커뮤니케이션 (3-2)AD/PR과 사회적책임, 헬스커뮤니케이션, 메타인사이트	공공시민의식
	4학년	(4-1)사회마케팅	
혁신과창업	3학년	(3-1)혁신적사고와 기업가정신 (3-2)이노베이션마케팅, 창업과비즈니스모델혁신, 스타트업비즈니스 프랙티کمI	창의적융합능력
	4학년	(4-1)스타트업비즈니스 프랙티کمII	

입학 TIP

미디어, 콘텐츠, 광고, 홍보, 마케팅 등 마케팅 커뮤니케이션에 관한 다양한 경험에 도전함으로써 광고홍보 분야에 대한 열정을 발산해보세요. 최근에는 광고홍보산업이 데이터과학, 인공지능 등 4차 산업 기술과 많이 융합되는 추세이니 통계나 수학에 대한 공부도 해두면 좋습니다.

관련 고교 교과목	일반 선택 과목	진로 선택 과목
	언어와 매체, 화법과 작문, 확률과 통계, 사회·문화, 심리학	실용 국어, 실용 수학, 사회문제 탐구

광고홍보학과의 장점

대내외 수상실적

KPR 대학생 PR 아이디어 공모전 대상(2024), 대한민국 대학생 광고 대회(KOSAC) 경기지역 우수상&최종PT은상(2023), 제일기획 아이디어 페스티벌 은상(2023), 대한민국 대학생 광고대회(KOSAC) 경기지역 최우수상&최종PT 장려상(2022), 제39회 DCA 대학생광고대상 본상 파이널리스트&특별상 2등(2022), LMO 안전콘텐츠공모전 장려상(2022)

산학협력 성과

동문기업인 '애드쿠아 인터랙티브'는 국내 최고의 디지털 광고대행사로 2014년부터 산학연계수업인 '디지털광고실습'을 개설, 실무진들이 직접 강의에 참여, 한국방송광고진흥공사 (KOBACO)의 스타트업x대학생 광고제작 지원 사업에 선정되어 광고홍보캡스톤 디자인 과목에서 수퍼루키 스타트업 광고제작, CRM 전문 서비스기업 '밀버스'와의 산학협력을 통한 데이터 애널리틱스 IC-PBL 수업 개발, 디지털 마케팅 대행사 '차이커뮤니케이션'과 동문기업 '뉴얼리'가 공동으로 현장 맞춤형 수업 개발, 강의를 통한 재학생들의 인턴, 취업 기회 부여

광고홍보학과 PLUS

이론과 실무능력을 겸비한
창의적인 커뮤니케이션
전문가로 성장

고학년 진학시 국내외 우수 기관에서 현장 실습 및 글로벌 연수 프로그램을 통해 실무 경험을 쌓으며, 경쟁력 있는 인재로 성장. 세계적인 대학에서 초빙된 우수한 교수진, 업계 내 역량 있는 동문 네트워크 구축으로 학업과 경력 개발을 적극 지원

광고홍보학과 졸업 후



타 전공과 융합 시 진출 가능한 진로

CASE 1. 디자인대학	CASE 2. 미디어학과
광고제작자, UX/UI디자이너, 콘텐츠크리에이터, 브랜드디자이너	미디어플래너, 콘텐츠마케터, 광고/마케팅기획자
CASE 3. 문화콘텐츠학과	CASE 4. ICT융합학부
콘텐츠기획자, 전시/이벤트기획자, 엔터테인먼트마케터	애드테크/퍼포먼스마케터, 빅데이터분석가, 리서치전문가

취득 가능 자격증

컴퓨터활용능력, 사회조사분석사, 그래픽기술자격(GTQ), 빅데이터분석 기사, 구글애널리틱스, 어도비공인전문가(ACP), 디지털마케팅전문가, SNS광고마케터, 검색광고마케터 등

특징적 학사제도

- 호주 Monash 대학 2+2 Joint-Degree Program
- 인도네시아 Telkom 대학 Joint-Degree Program

학회 및 행사

Innovation Challenge 창업아이디어 공모전, 산학협력 학술제 COMMAH, 고등학생 전공탐색 프로그램 Pre-College Summer Camp, 다양한 학회 활동(광고기획학회 너리알리, 광고비평학회 꺼리나누기, 영상제작학회 이미지, 크리에이티브학회 썸, 이슈토론헌회 프리즘 등)

학과 부설연구소

창의성과인터랙션연구소

미디어학과



since 2019년

526명
재적 학생
(2024.04.01. 대학정보공시 기준,
구 정보사회미디어학과)

1:1.91
남녀 비율(남:여)

4차 산업혁명 시대에 접어들면서 미디어 환경은 빠르게 변화하고 있으며, 기존의 신문·방송을 넘어 소셜미디어, 데이터 저널리즘, 인공지능 기반 커뮤니케이션이 중요해지고 있습니다. 미디어학과는 이러한 변화에 대응하여 이론과 실무를 겸비한 창의적 미디어 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다. 학생들은 저널리즘, 데이터 분석, 디지털 콘텐츠 기획 및 제작 등 다양한 분야에서 역량을 쌓을 수 있으며, 글로벌 미디어 환경 속에서 경쟁력을 갖추 수 있도록 맞춤형 커리큘럼을 제공합니다.

전공 모듈에 따른 교과 과정

미디어 커뮤니케이션	1학년	(1-1)커뮤니케이션학의 이해, (1-2)디지털미디어 사회의 이해	저널리즘 및 방송에 대한 이해를 갖춘 언론인 양성
	2학년	(2-1)저널리즘의 이해, (2-2)미디어윤리와 리터러시	
	3학년	(3-1)뉴미디어론, (3-1)언론과 대중문화	
	4학년	(4-1)미디어 정책과 규제, (4-2)미디어기업의 사회적 책임	
데이터사이언스	1학년	(1-2)디지털미디어 사회의 이해	데이터비즈니스 전문가 양성
	2학년	(2-2)데이터사이언스의 이해	
	3학년	(3-1)데이터예측모델과 기계학습의 응용, (3-2)커뮤니케이션 측정과 통계분석	
	4학년	(4-1)사회연결망이론과 네트워크분석	
미디어콘텐츠	1학년	(1-1)미디어제작의 이해	미디어 크리에이티브 전문가 양성
	2학년	(2-1)영상촬영실습, (2-2)글로벌 미디어콘텐츠 제작	
	3학년	(3-1, 3-2)미디어캡스톤디자인	
	4학년	(4-1)미디어 콘텐츠 기획론, (4-2)융복합미디어 콘텐츠제작	

입학 TIP

미디어 산업 및 기술에 대한 관심을 바탕으로 신문·방송·디지털 콘텐츠에 대한 탐구 경험이 중요하며, 데이터 분석 및 논리적 사고력, 수학과 통계를 활용한 데이터 리터러시 역량이 필요합니다. 더불어 창의적 콘텐츠 제작 경험(유튜브, 블로그, SNS 콘텐츠 기획 및 운영)을 갖추는 것이 유리합니다.

관련 교과 교과목	일반 선택 과목	진로 선택 과목
	심리학, 경제, 확률과 통계, 정보	영어권 문화, 사회문제 탐구

미디어학과와 장점

취득 가능 자격증

데이터 분석 준전문가(ADsP), 디지털 마케팅 전문가(Google Digital Marketing Certification)

특징적 학사제도

현지학기제, 교환학생, 인턴십

학회 및 행사

- 학회 : 시간을 멈추는 사람들(시머스), HJBS, 아이콘, DAYS
- 매 학기 학술제 개최를 통한 실무 능력 배양(학술제 ICON)
- 동문과 재학생 간의 멘토-멘티 프로그램 운영
- 미디어 업계 취업 지원을 위한 언론준비반 운영

학과 부설연구소

창의성과 인터랙션연구소

미디어학과 PLUS

다양한 실습 기회와
연구 프로젝트에 참여

미디어 산업의 창의적 선도자로 성장

새로운 소통 방식을 창출하는
전문가를 양성

빠르게 변화하는 디지털 환경 속 미디어, 데이터, 기술 융합 교육 운영

미디어학과 졸업 후

기자, PD, 아나운서, 데이터 매니저,
미디어 기획자, 디지털 마케터

졸업 후 진로

주요 취업처

KBS, SBS, MBC, 중앙일보, 한겨레 등
미디어 및 언론사, Google, NAVER,
카카오, Facebook 등 IT & 데이터 분석
기업. 광고·마케팅: 제일기획, 이노션,
CJ E&M, 현대홈쇼핑 등 광고 마케팅
기업

타 전공과 융합 시 진출 가능한 진로

CASE 1. ICT융합학부

데이터 저널리스트,
미디어 데이터 분석가

CASE 2. 광고홍보학과

광고·마케팅 기획자, 브랜드 매니저

CASE 3. 영상디자인학과

UX/UI 디자이너, 크리에이티브
디렉터, 디지털 콘텐츠 기획자

문화인류학과



문화인류학과는 글로벌 시대의 문화지식 리더가 되기 위하여 인류의 사회와 문화에 대해 종합적이고도 심도 있게 공부하는 학과입니다. 역사적으로는 최초의 인류가 등장한 생활양식 으로부터 글로벌 사회를 맞이한 현대와 AI 시대의 미래학에 이르기까지, 영역에 있어서는 생물체로서의 인간이 발전시킨 체질인류학에서부터 도구와 물질문화, 즉, 무형과 유형의 문화 유산을 거쳐 해외 지역문화, 특수 및 일반 커뮤니케이션, 그리고 초월적 세계관과 상상의 영역에 이르기까지 인간의 생활양식에 관련된 문화적 패턴과 현상 의제 차원들이 다뤄집니다.

since 1983년

164명
재적 학생
(2024.04.01. 대학정보공시 기준)

1:1.16
남녀 비율(남:여)

전공 모듈에 따른 교과 과정

고고학	1학년	(1-1)AI시대 인류학의 도전, 문화유산과 고고학의 세계	고고학적 발굴 능력
	2학년	(2-1)고고학 현지조사 및 실습	
	3학년	(3-1)한국선사고고학, (3-2)한국역사고고학, 고고과학 이론과 방법	
	4학년	(4-1)고고학의 이론과 역사	
문화유산	1학년	(1-1)AI시대 인류학의 도전, 문화유산과 고고학의 세계	문화유산학 인재 양성
	2학년	(2-1)문화유산답사 및 실습	
	3학년	(3-1)박물관 큐레이션 실습	
	4학년	(4-1)문화유산학 개론 및 실습, 인류무형문화유산 세미나 (4-2)세계유산 세미나, 문화유산기획실습	
이주와 문화다양성	1학년	(1-1)AI시대 인류학의 도전, 문화유산과 고고학의 세계	이주/이민 사회 문제 해결 및 문화다양성 전문 능력
	2학년	(2-1)인류학현지조사및실습, (2-2)소수자와 문화다양성	
	3학년	(3-1)문화, 기억, 역사, (3-2)공간과 문화, 세계도시와 문화다양성 이해	
	4학년	(4-1)인류학의 이론과 역사	

입학 TIP

다양한 관점을 비교하고 분석하는 연습과 논리적인 글쓰기와 에세이 작성 능력을 강화하면 좋아요. 이를 위해서는 주변 사람들의 삶의 이야기를 듣고 정리하는 연습, 해외여행 및 교류 프로그램 참가 등을 해보세요. 문화인류학과의 필요로 하는 자질은 호기심과 열린사고, 공감 능력, 비판적 사고력 그리고 창의적인 문제 해결 능력입니다.

관련 고교 교과목	일반 선택 과목	진로 선택 과목
	화법과 작문, 독서, 영 어 회화, 영어 I, 영어II, 영어 독해와 작문, 세계사, 동아시아사, 사회·문화, 제2외국어, 지구과학 I, 생명과학 I	심화 국어, 기본 영어, 영어권 문화, 사회문제 탐구, 제2외국어, 지구과학 II, 생명과학 II

문화인류학과의 장점

대내외 수상실적

- 2023년 정보공시 취업률 최우수 학과(2024)
- 한양대학교 박물관
 - 2024년 올해의 대학박물관 수상
 - 2024년 대학박물관 진흥지원사업 최우수상 수상
- 문화유산연구소
 - 2009년~2024년 최우수 및 우수연구소 9회 연속 선정(매2년)

산학협력 성과

- 문화유산연구소
 - 국가유산청 ODA사업(정부 공적개발원조사업)
 - 캄보디아 앙코르유적 프레이피투 사원과 코끼리테라스 보존 및 복원 사업
 - 국가유산청 지원 UNESCO 무형유산보호정부간회의 참가
 - 국가유산청 중요출토자료 전문기관 선정(문화유산연구소)
 - 유네스코 세계유산 국제해석설명센터 및 국가유산청 세계유산 프로젝트
 - 2024년 국가무형유산 공동체종목 대학·특성화고 연계지원사업 선정
- 한양대학교 박물관
 - 국가유산 고고학 발굴조사 다수 진행
 - 전시, 교육 프로그램 국가지원사업 선정

문화인류학과 PLUS

전문 지식과 연구 능력 획득

디자인 싱킹, 시스템 싱킹, 현장 중심, 문제 해결형 접근법으로 인류를 탐구함으로써 대학원 진학을 위한 현장 중심형 기초와 기반을 제공

문화인류학과 졸업 후



타 전공과 융합 시 진출 가능한 진로

CASE 1.	ICT융합학부	CASE 2.	디자인대학
문화기술 전문가, 융합기술 문화콘텐츠 전문가		영상 산업, 실내, 웹, 그래픽디자인 전문가, 전시담당 학예사	
CASE 3.	광고홍보학과	CASE 4.	문화콘텐츠학과
광고/홍보대행사, 매체사, 창업, 교육홍보 담당 학예사		PD, 마케터, 문화콘텐츠 프로젝트 매니저, 학예사, 창작가	

문화콘텐츠학과



문화콘텐츠학과는 역동적으로 변화하는 콘텐츠 산업에 발맞추어 콘텐츠 산업의 핵심인 기획하고, 만들고, 공유하는 경험을 토대로 융합형 교육과정과 활동을 펼쳐왔습니다. 콘텐츠 기획-창작-유통 전반의 체계적인 현장 중심 교육을 통해 산학협력 프로젝트 및 국내외 장·단기 현장실습 등 현장 중심의 유기적인 교육을 실시합니다. 콘텐츠 기획 및 비즈니스, 기술 융합적 소양을 기를 수 있도록 창의적인 교육을 진행합니다.

since 2004년

341명
재적 학생
(2024.04.01. 대학정보공시 기준)

1:3.01
남녀 비율(남:여)

전공 모듈에 따른 교과 과정

콘텐츠 기획	1학년	(1-1)콘텐츠스토리텔링기초, (1-2)문화콘텐츠인문학	콘텐츠 기획 능력
	2학년	(2-1)문화콘텐츠미디어전략 (2-2)영상콘텐츠스토리텔링분석, 신화와문화콘텐츠개발	
	3학년	(3-1)문화콘텐츠창작소재개발론	
	4학년	(4-1)문화콘텐츠팬덤세미나, (4-2)인터랙티브콘텐츠세미나	
콘텐츠 마케팅	1학년	(1-1)문화콘텐츠의기초, (1-2)문화콘텐츠마케팅	마케팅 및 프로젝트 매니지먼트 능력
	2학년	(2-1)문화콘텐츠비즈니스	
	3학년	(3-2)글로벌콘텐츠산업전략, IP개발과라이선싱	
	4학년	(4-1)엔터테인먼트전략, 콘텐츠기업전략분석, (4-2)디지털콘텐츠마케팅	
미디어 특화 기획	1학년	(1-1)창의적발상법, 프리젠테이션기술과피칭전략	미디어 특화 콘텐츠 기획 능력
	2학년	(2-2)게임기획과퍼블리싱, 동영상플랫폼기획과개발	
	3학년	(3-1)웹소설과IP, (3-2)인터랙티브스토리텔링	
	4학년	(4-2)브랜드스토리텔링	
콘텐츠 산업 현장 문제 해결	1학년	(1-2)문화콘텐츠기획론	콘텐츠 산업 현장 문제 해결 능력
	3학년	(3-1)플랫폼비즈니스, 트랜스미디어스토리월드세미나 (3-2)문화콘텐츠스타트업프로젝트	
	4학년	(4-1)콘텐츠산업필드프로젝트	
콘텐츠 기술 융합	1학년	(1-2)멀티미디어저작실습	콘텐츠 기술융합 능력
	2학년	(2-1)UI/UX디자인, 문화콘텐츠프로그래밍기초, (2-2)문화콘텐츠프로그래밍심화	
	3학년	(3-1)문화콘텐츠데이터분석	
콘텐츠 기반 사회 문제 해결	3학년	(3-1)문화콘텐츠학과캡스톤디자인 (3-2)문화콘텐츠학과캡스톤디자인, 문화콘텐츠저작권	콘텐츠 기반 사회 문제 해결 능력
	4학년	(4-2)가상현실과콘텐츠, 콘텐츠와문화연구	

입학 TIP

영상 및 애니메이션, 웹콘텐츠, 케이팝, OTT, 브랜드 등 다양한 분야의 콘텐츠를 즐기는 것이 무엇보다 중요합니다. 자신이 좋아하는 콘텐츠를 향유하며 그에 대한 상상력과 기획력, 논리적 분석력과 커뮤니케이션 능력을 갖춘다면 전공 수업을 즐길 수 있습니다.

	일반 선택 과목	진로 선택 과목
관련 고교 교과목	언어와 매체, 화법과 작문, 사회·문화, 독서, 문학, 영어 회화, 영어 독해와 작문	실용 국어, 심화 국어, 진로 영어, 인공지능 기초, 창의 경영, 지식 재산 일반

문화콘텐츠학과 의 장점

대내외 수상실적

인문사회계열 최우수학과, 취업률 우수학과

산학협력 성과

다양한 콘텐츠 기업 및 기관과 MOU 및 IC-PBL M유형 진행

특정적 학사제도

문화콘텐츠학과 답사(연1회), 산학 문제 해결 학술제 CONT:NEW(연1회)

학회 및 행사

문화콘텐츠학과홍보단, 공연기획학회 난장, 영상기획학회 시네필, 사진 학회 FNM, 엔터테인먼트학회 크레센도, 글쓰기 소모임 씨글

학과 부설연구소

문화콘텐츠전략연구소

문화콘텐츠학과 PLUS

창의적 융합형 콘텐츠 전문 인재 양성

콘텐츠 기획 및 비즈니스, 기술 융합적 소양을 강화해 융합형 콘텐츠 전문 인재 양성

문화콘텐츠학과 졸업 후



타 전공과 융합 시 진출 가능한 진로

CASE 1. ICT융합학부	CASE 2. 경영학부	CASE 3. 영상디자인학과
실감형 콘텐츠 기획자, 퍼포먼스 마케터	콘텐츠 비즈니스 기획자 및 PM, 공인회계사	게임 기획자 및 디자이너, 인터랙티브 콘텐츠 기획자