

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 전문인재 양성을 목표로 합니다.



광고홍보학과
Department of Advertising & Public
Relations

미디어학과
Department of Media Studies

문화인류학과
Department of Cultural Anthropology

문화콘텐츠학과
Department of Culture Contents

광고홍보학과

광고홍보학은 사회과학의 한 영역으로 소비자, 공중, 사회에 대한 이해를 기반으로 전략적 커뮤니케이션을 이론적, 실무적으로 공부하는 전공입니다. 커뮤니케이션, 마케팅, 심리학, 설득, 매체, 혁신에 대한 다양한 이론을 바탕으로 기업, 기관을 넘어 다양한 사회문제를 커뮤니케이션을 통해 혁신적으로 해결하는 다양한 실습과정에 참여하게 됩니다. 특히, 캡스톤, IC-PBL(Industry-Coupled Problem-Based Learning)에 중점을 둔 강의를 통해 학생들은 실제 기업의 문제를 해결하는 다양한 기회에 참여하게 됩니다. 해외 유수대학에서 초빙된 이론과 실무를 겸비한 교수진들과 업계에서 리더십을 발휘하는 동문들, 그리고 다양한 장학제도가 준비되어 있습니다. 특히, 1990년부터 산학협력 학술제인 COMMAH를 매년 개최하고 있으며, 혁신적 사고 및 창업활동 지원을 위해 'Innovation Challenge 창업아이디어 공모전'을 개최하고 있습니다. 또한, 국내 최초의 광고홍보학 고교생 진로탐색캠프인 Pre-college summer camp를 매년 열어 고등학생들에게 전공탐색의 기회를 제공하고 있습니다.

학과 설립연도(년) | 학생수(명) | 남녀성비

1989 | **518** | **37.1:62.9**

학년별 CURRICULUM

- 1 커뮤니케이션론, 광고원론, 홍보원론, 크리에이티브디자인, 전략적커뮤니케이션
- 2 전략적기획론, 브랜드커뮤니케이션, 여론과트렌드, 크리에이티브에드버타이징카피라이팅, 디지털스토리텔링, 소셜미디어캠페인, 매체원론, 설득커뮤니케이션, 광고홍보연구방법론

- 3 AD&PR프로젝트, 매체기획, 디지털사이니지론, 데이터애널리틱스, 디지털페르소나, 혁신적사고와기업가정신, 이노베이션마케팅, 위기와재난대응커뮤니케이션, 헬스커뮤니케이션, 소비자심리, AD/PR과사회적책임, 광고홍보캡스톤디자인1·2, 심화데이터애널리틱스, 퍼포먼스애드버타이징, 데이터드리븐디지털마케팅, 스타트업비즈니스프랙티컴1, 메타인사이트

- 4 디지털광고실습, 사회마케팅, 디지털미디어광고제작, 광고홍보특별주제, 스타트업비즈니스프랙티컴2



장학금 제도

입학	레인보우
교내	한양형제자매, 사랑의 실천, 실용인재
교외	교외단체, 향토
국가	국가(인문100년), 국가(가계곤란1, 2유형), 국가(푸른등대 기부장학), 국가(근로), 보훈, 북한이탈주민

디지털 융합시대, 글로벌 혁신을 주도하는
창의적 전략커뮤니케이터 양성



졸업 후 진로

선배 한마디

수상실적



- 2024 KPR 대학생 PR 아이디어 공모전 대상
- 2023 대한민국 대학생 광고대회(KOSAC) 경기지역 우수상&최종PT 은상
- 2023 제일기획 아이디어페스티벌 은상
- 2022 대한민국 대학생 광고대회(KOSAC) 경기지역 최우수상&최종PT 장려상
- 2022 제39회 DCA 대학생광고대상 본상 파이널리스트&특별상 2등
- 2022 LMO 안전콘텐츠공모전 장려상
- 2020 대한민국 대학생 광고대회(KOSAC) 최종PT 장려상&통합PT 입선
- 2019 KPR 대학생 PR 아이디어 공모전 동상
- 2019 김영편입 홍보 포스터부문 공모전 우수상
- 2019 국민일보 x 대학내일 20대연구소 공동 신년기획 아무불만대잔치! 우수상
- 2018 ERICA 창업경진대회 우수상
- 2018 제10회 파나소닉코리아 대학생 CSR 홍보대사 공모전 대상
- 2018 안산시 정책 우수 아이디어 공모전 최우수상
- 2018 인천시 청년 정책 제안 공모 장려상
- 2018 대한민국 대학생 광고대회 경기인천강원 지역대회 KOSAC 장려상
- 2017 공유서울 홍보콘텐츠 공모전 대상(서울특별시장상)



CHECK POINT!

학과 주요활동

산학협력 학술제 COMMAH, Innovation Challenge 창업아이디어 공모전, 고등학생 전공탐색 프로그램 pre-college summer camp 기획 및 운영, 다양한 학회활동(광고기획학회 너리알리, 광고비평학회 꺼리나누기, 영상제작학회 이미지, 크리에이티브학회 썸, 이슈토론헌회 프리즘)



광고/홍보대행사, 매체사, 디지털 광고대행사, 콘텐츠 제작사, 창업, 일반기업 마케팅/브랜드/홍보부서, 리서치회사, 외국계 기업, PD, 정부/공공 기관, 교수 등

주요 취업처

NHN ACE, 삼성물산, 제일기획, 이노션, HS애드, 미디컴, 대홍기획, 오리콤, SK플래닛, 애드쿠아 인터랙티브, CJ E&M, KPR, 피알원, 나스미디어, 삼성전자, 카카오, KT 등

INTERVIEW | 정의정



한양대학교 광고홍보학과는 이론 수업뿐만 아니라 다양한 실습 수업의 기회가 있다는 강점이 있습니다. 실제 기업과 연계된 여러 수업에서는 직접 실무진의 피드백도 받을 수 있습니다. 이외에도 5개의 광고홍보학과 학회와 매년 개최되는 학술제 콤마를 통해 광홍인으로서의 역량을 키워나갈 수 있습니다. 학과 특성상 팀 프로젝트의 비중이 높기 때문에 함께 프로젝트를 완성해나가며 성취감을 느끼는 분들에게 광고홍보학과를 추천합니다. 광고 기획에 대한 관심과 열정만 있다면 누구나 수업 및 학과 활동을 통해 멋진 광홍인으로 거듭날 수 있으리라 생각합니다.

- 2017 금융감독원 - 대학교연계홍보프로젝트 최우수상, 우수상
- 2017 파나소닉 PR챌린지 최우수상
- 2017 국민체육진흥공단 산학연계 공모전 최우수상
- 2017 국민체육진흥공단 대학생 SNS홍보경진대회 최우수상

미디어학과

4차 산업혁명으로 인해 모든 사물과 사람들이 연결되는 '초연결 지능정보사회'로 진입하게 되면서 다양한 소통 방식이 필요하게 되었습니다. 이제는 기존의 사람 간 소통에 대한 이해에서 사람과 기술과의 소통, 기계와 기계의 소통(IoT), 가상 환경에서 사람 사이의 소통(메타버스, VR) 등 다양한 커뮤니케이션에 대한 이해가 필요합니다. 정보사회미디어학과는 이처럼 급속히 성장하는 미디어 현상과 커뮤니케이션에 대한 이론적 지식을 토대로, 지능정보사회 인재의 필수 덕목인 데이터 사이언스를 무기로 삼아 다양한 커뮤니케이션의 사회적 실천을 선도하는 미디어 전문가를 육성하고자 합니다. 아울러 1인 미디어 스튜디오인 MCN Studio를 언론정보관 4층에 구축하여 학생들의 창의적 실험과 창작들을 격려하고 있으며, IC-PBL 산학 연계 학습을 도입하여 산업 현장의 문제를 교실로 가져와 학생들이 느끼는 학문과 현장의 거리를 좁혀주고자 노력하고 있습니다. 자신만의 고유한 성공 경로를 개척해야 하는 시대에 미디어학과는 여러분만의 경로 개척을 돕는 미래 경로를 개척하는 맞춤형 플랫폼이 될 것입니다.

학과 설립연도(년)	학생수(명)	남녀성비
2019	527	34.5:65.5



장학금 제도

교내 한양형제자매, 사랑의 실천, 실용인재
교외 교외단체, 향토
국가 국가(인문100년), 국가(가계곤란1, 2유형), 국가(푸른등대 기부장학), 국가(근로), 보훈, 북한이탈주민



CHECK POINT!

학과 주요활동

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

학사제도

현지학기제, 교환학생, 인턴십 등



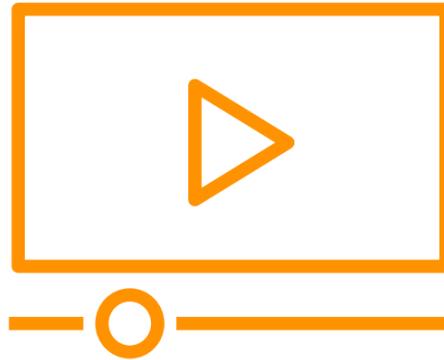
기자, PD 아나운서, 데이터매니저, 방송사 경영직, ICT개발자, 기획자, 공무원, 공기업 직원, 쇼호스트 등

주요 취업처

Google, Facebook, Youtube, NAVER, 카카오, 조선일보, 중앙일보, KBS, SBS, MBC, JTBC, 뉴스젤리, 뉴스타파, 한국리서치, 방송통신위원회, 한국방송협회, 현대홈쇼핑, 시청자미디어재단, 대학원 진학 등

데이터로 세상을 읽고 콘텐츠로 주장하는
지능정보사회의 저널리스트

졸업 후
진로



선배 한마디

무엇을 배우나요?

학년별 CURRICULUM

- 커뮤니케이션학의이해, 디지털미디어사회의이해, 스피치커뮤니케이션의이해, 미디어제작의이해
- 데이터사이언스를위한기초수학과통계, 데이터사이언스의이해, 매스커뮤니케이션론, 미디어윤리와리터러시, 미디어제작실습1·2, 온라인저널리즘, 인간커뮤니케이션의이해, 일상생활과사회구조의이해, 저널리즘의이해

- 뉴미디어론, 미디어트렌드와글로벌라이제이션, 스몰데이터와빅데이터의이해, 데이터예측모델과기계학습의응용, 언론과대중문화, 영상커뮤니케이션, 미디어캡스톤디자인1·2, 커뮤니케이션연구방법, 엔터테인먼트비즈니스, 커뮤니케이션측정과통계분석

- 미디어와스포츠, 미디어정책과규제, 미디어콘텐츠기획론, 미디어기업의사회적책임, 미디어벤처기획론, 사회연결망이론과네트워크, 영상사회학, 집단지성, 콘텐츠설계방법론, 인포그래픽디자인, 프리젠테이션커뮤니케이션, 의사소통의사회학

문화인류학과

문화인류학은 인류의 사회와 문화에 대해 종합적이고도 심도 있게 공부하는 학문입니다. 역사적으로는 최초의 인류가 등장한 생활양식으로부터 초국적 사회를 맞이한 현대와 사이보그 시대의 미래학에 이르기까지, 영역에 있어서는 생물체로서의 인간이 발전시킨 체질인류학에서부터 도구와 물질문화를 거쳐 해외 지역문화, 특수 및 일반 커뮤니케이션, 그리고 초월적 세계관과 상상의 영역에 이르기까지 인간의 생활양식에 관련된 문화적 패턴과 현상 의제 차원들이 다뤄집니다. 한양대학교 문화인류학과에서는 특히 밀도 있는 국내외 현장체험이 이뤄지는 교육을 하면서 다양한 문화현상들에 대한 조사기획 능력, 그리고 문화 창작, 분석, 다문화적 커뮤니케이션 능력을 함양시키는 데 주안점을 두고 있습니다.



장학금 제도

- 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

정기학술 현지조사, 영상인류학회(HYVA), 들무새, 국제적 문화현장 답사 네트워크, 양월국제학술강좌

학사제도

- 학년별 재학생과 전임교원의 진로탐색 Program 연구반 제도
- 문화자원경영연구반 Cultural Resources Management (CRM)
- 공간민속연구반 Space & Folkculture Research group (SFR)
- 실천역사인류학반 Action and Historical Anthropology (AHA)

학과 설립연도(년) | 학생수(명) | 남녀성비
1982 | **156** | **5:5**

무엇을 배우나요?

글로벌 시대의 문화지식 리더



졸업 후 진로

문화 큐레이터, 박물관 학예사, 방송 PD 및 영화감독, 미디어기획자, 문화정책 전문직 공무원 및 국제공공기구, 일반기업체 조사와 기획, 마케팅 분야, 문화프로그램 디자이너, 학계(학자 및 교육자)

주요 취업처

박물관, 방송사, 출판사, 도서관, 제3섹터, NGO, 각종 창업, 연구직 등

학년별 CURRICULUM

- 1 고고학의세계, 인류학에의초대, 초급중국어, IC-PBL과비전설계, 한국민속학, 야외고고학, 소프트웨어의이해, 아카데미글쓰기, 4차산업혁명과데이터사이언스, 세계문화의이해
- 2 형질인류학, 종교인류학, 인류학현지조사및실습, 인류학과지역연구, 양적조사방법1, 고고학현지조사및실습, 학술영어1:통합, IC-PBL과취창업을위한진로탐색, 소수민족의이해, 문화기술지와문화분석, 경제인류학, 양적조사방법2, 유적·유물답사및실습, 환경과문화, 학술영어2:글쓰기

- 3 정치인류학, 박물관학개론및실습, 한국선사고고학, 의료인류학, 문화인류학과캡스톤디자인1, 문화·기억·역사, 생물고고학과법의인류학, 인류학의응용과실천, 미디어인류학, 공간과문화, 문화인류학과캡스톤디자인2, 고고과학이론과방법, 한국역사고고학, IC-PBL과역량계발
- 4 의례·축제·신화, 인류학의이론과역사, 문화재관리학개론및실습, 고고학의이론과역사, 이슬람문화론, 동양고고학특강, 문화유산기획실습

선배 한마디

INTERVIEW | 임진주

문화인류학과는 실습 수업이 많아 실제로 발굴과 문화재 복원의 과정 등을 실습해보거나 문화유산을 활용한 축제에 직접 스태프로 참여해보는 등 전공과 관련된 다양한 경험들을 쌓을 수 있는 점이 가장 큰 장점입니다. 매학기 현장 답사와 실습 수업을 통해 인류학과 고고학 중에서도 자신이 가장 잘할 수 있는 분야가 무엇인지 스스로의 적성을 찾아볼 수 있는 기회들이 다양하게 주어집니다. 선사시대부터 근현대사까지 다양한 이야기들이 담긴 학과가 저희 학과라고 생각합니다. 또한 무엇보다 사람에 대한, 사람들의 이야기를 공부하는 학과이기 때문에 주변의 작은 일에도 관심을 가지는 세심한 관찰력을 가진 학생들이 오면 좋을 것 같습니다.

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.