



문화테크노학과

IV. 학과별 “교육목표, 학점구조표, 학점배분구조표, 지정교과목, 전공교육과정표”

문화테크노학과

1. 학과소개

문화테크노학과는 문화에 대한 종합적 감성을 배양하고 문화와 관련한 다양한 콘텐츠를 기획, 생산, 경영할 수 있는 능력을 집중적으로 교육함으로써 미래형 문화 매개자를 육성하고 있다. 특히 기존의 문화기획, 문화조형, 문화경영이라는 세 가지 분야에 4차 산업 관련 기술 분야를 접목시킴으로써 융합을 바탕으로 창의적인 사고력을 갖춘 인재육성을 목표로 하는 커리큘럼 내용을 마련해 놓고 있다. 덧붙여 학생들의 협업 능력과 실무 역량을 높이기 위해 프로젝트 중심의 체험학습도 병행하고 있으며, 문화예술분야의 다양한 전문가들이 참여함으로써 현실적인 감각 및 현장의 노하우를 습득할 수 있다. 이와 같이 문화테크노학과는 확고한 정체성을 바탕으로 감지, 통찰, 상상력을 더해 문화 예술분야에서 혁신을 추구할 수 있는 능력을 배양시켜 나가는데 주력하고 있다.

2. 교육목표

문화산업에 필요한 전문 인력이란 문화예술에 대한 이해를 바탕으로 기획, 조형, 경영 그리고 기술의 융합적인 능력을 가진 인재를 말한다. 문화테크노학과는 문화와 관련한 다양하고 구체적인 이론적 학습과 기술의 습득을 통해 21세기 문화산업을 창의적으로 주도할 수 있는 능력을 가진 인재를 배출하고자 하는 목표를 가지고 있다. 특히 문화기획, 문화조형, 문화경영 세 분야에 초점을 맞추어 축제, 공연, 엔터테인먼트 분야의 기획과 연출 그리고 경영 능력을 겸비한 인재를 육성시키는 목적을 가지고 있다.

- ① 문화기획: 문화산업과 문화정책의 현황과 특징에 대해 이해하고, 공연, 축제, 이벤트 등의 분야에 있어 전문 기획 능력을 갖추 수 있도록 돕는 이론 중심의 문화기획 교육 전개
- ② 문화조형: 문화산업 전반에 필요한 문화예술 관련 이론과 창작과정에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 이루어지는 이론 중심의 문화조형 교육 전개
- ③ 문화경영: 문화산업 분야에 필요한 기본적인 경영마인드와 효율적인 경영능력을 통해 문화적 가치, 경제적 가치, 사회적 가치의 조화를 추구할 수 있도록 돕는 이론 중심의 문화경영 교육 전개

■ 진출분야

문화 관련 엔터테인먼트 기업, 문화관련 이벤트 기업, 영리기업 문화 관련 부서, 문화 콘텐츠 개발 관련 기업, 문화 연출 관련 기업, 공연기획 관련 기업, 문화조형 관련 기업, 도시재생 관련 기관 및 기업, 관광 관련 기관 및 기업, 극장, 공연장, 컨벤션센터, 공공기관, 대학 및 연구소 등

- ◎ 전공교육과정 목표: 창의적이면서 논리적이고 사랑받는 전공교육
- ◎ 5대 핵심역량
 - ① 지역형 리더역량 ② 창의적 사고역량 ③ 실용적 융복합역량 ④ 의사소통역량 ⑤ 글로벌역량

3. 기본이수 학점구조표

학과	구분	교양						주전공(제1전공)				융합부전공	졸업잔여점	졸업점	최소전공 인정학점 시행여부
		기초교양		글로벌의사소통	핵심교양	교양잔여점	소계	전공기초	전공필수	전공선택	소계				
		공통기초	계열기초												
문화테크노	전공심화	1			12	13	26		15	48	63	0	41	130	○
	복수전공	1			12	13	26		15	33	48	0	56	130	

- ※ 졸업이수학점은 교양학점+전공학점+졸업잔여학점으로 130학점임.
- 졸업잔여학점으로 교양과목, 전공과목, 자유선택과목(교직, 평생교육사, 군사학, 다른 학과 또는 전공에서 개설하는 전공, 국책사업 자유선택) 등을 이수할 수 있음.
- ※ 교양이수학점은 최소 26학점 이상 최대 40학점 이내임.
- 최소 26학점이상 이수하여 하며, 40학점 초과 이수 시 졸업소요 학점으로는 인정하지 아니함.
예) 교양을 43학점 이수시에는 졸업소요 교양학점으로 40학점까지만 인정하고 초과 3학점은 졸업 잔여학점에는 포함되지 아니함.(단, 전체 이수학점 및 평점평균에는 산입됨)
- ※ 2019학년도 이전 입학자의 복수전공 이수학점은 「III-5. 복수전공시 이수할 최소전공인정학점 현황」 참조

◎ 5대 핵심역량별 전공교과목 연관성

5대 핵심역량	①	②	③	④	⑤	합계
전공과목(학점)	10	28	34	5	9	86

4. 전공심화과정 학점배분구조표

구분		1학년		2학년		3학년		4학년		총계	비고
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
교양	기초교양	공통기초	1							1	
		계열기초									
	글로벌의사소통										
	핵심교양	3	3	3	3					12	
	잔여학점			3	3	3	2	2		13	
소계		4	3	6	6	3	2	2		26	
주전공	전공필수	3	3	3	3	3				15	
	전공선택	8	8	9	6	9	4	4		48	
	소계	11	11	12	9	12	4	4		63	
융합부전공										0	
잔여학점										41	
총계										130	

※ 복수전공의 경우는 “복수전공과정 이수계통도”를 참조

5. 기초교양, 글로벌의사소통, 핵심교양, 선택교양, 수강제한 지정교과목

가. 기초교양

구분	학수번호	과목명	학점/시수	이수학기	비고
공통기초	GEA8001	대학생활의설계(CDP-C)	1/1	1,2학기	

6. 주전공 교육과정표

구분	학수번호	과목명	학점	시간수			이수학년	개설학기	핵심역량 연관성
				강의	설계	실습 실기			
필수	CUA0098	문화콘텐츠의이해 (Understanding of Cultural Contents)	3	2		1	1	1,2	②③⑤
선택	CUA0097	기업과사회의이해 (Understanding of Business and Society)	3	2		1		1	①②④
	CUA0133	발상과공간표현론(Idea and space expressions)	3	1		2		1	①②③
	CUA0134	멀티미디어프로그램기초1 (Basic multimedia program 1)	2			3		1	②③
필수	CUA0001	도시환경론(Urban Environmentalism)	3	1		2	2	2	①②③
선택	CUA0085	기업윤리와사회적책임 (Business Ethics & Social Responsibility)	3	2		1		2	①③
	CUA0100	공연콘텐츠기획의이해(Understanding of Performing Contents Planning)	3	2		1		2	③⑤
	CUA0135	문화기술융합개론(어드벤처디자인) (Introduction to Culture Technology Convergence)	3	1		2		2	②③
	CUA0136	멀티미디어프로그램기초2 (Basic multimedia program 2)	2			3		2	②③
필수	CUA0154	문화예술경영(Arts & Cultural Management)	3	2		1	2	1,2	①②④
선택	CUA0103	도시브랜딩과도시재생 (City Branding and Urban Regeneration)	3	1		2		1	①②③
	CUA0104	엔터테인먼트매니지먼트 (Entertainment Management)	3	2		1		1	②③⑤
	CUA0138	콘텐츠기초프로그래밍(어드벤처디자인) (Basic contents programming)	3	1		2		1	②③
	CUA0106	피지컬컴퓨팅입문(어드벤처디자인) (Introduction to Physical Computing)	3	1		2		1	②③
	CUA0139	영상편집(Vidual editing)	2			3		1	②③
필수	CUA0140	VR프로그래밍(어드벤처디자인) (VR programming)	3	1		2	2	2	②③
선택	CUA0108	문화정책및행정 (Cultural Policies and Administration)	3	2		1		2	①③⑤
	CUA0089	문화마케팅(Cultural Marketing)	3	2		1		2	③④⑤
	CUA0141	모션그래픽스(Motion graphics)	2			3	2	②③	
필수	CUA0145	모바일콘텐츠(캡스톤디자인)(Mobile contents)	3	1		2	3	1	②③
선택	CUA0143	문화상품개발과창업(캡스톤디자인)	3	1		2		1,2	③④⑤

구분	학수번호	과 목 명	학점	시간수			이수 학년	개설 학기	핵심역량 연관성
				강의	설계	실습 실기			
		(Cultural product development and start-up)							
	CUA0118	기업의문화공헌혁신연구 (Corporate Cultural Contribution and Innovation)	3	2		1	1	①③⑤	
	CUA0114	문화엔터테인먼트산업론 (Culture&Entertainment Industries)	3	2		1	1	②③⑤	
	CUA0144	가상현실콘텐츠제작(캡스톤디자인) (VR contents production)	3	1		2	1	②③	
선택	CUA0146	콘텐츠기획과스토리텔링(캡스톤디자인) (Contents planning and Storytelling)	3	2		1	2	①②③	
	CUA0080	공간조명계획연구(캡스톤디자인) (A Study on the Lighting Design in Space)	3	1		2	2	②③	
	CUA0127	문화경영브랜드창업연구 (Cultural Management Studies)	3	2		1	2	①③⑤	
	CUA0147	증강현실콘텐츠제작(캡스톤디자인) (AR contents production)	3	1		2	2	②③	
	CUA0142	디지털영상처리(캡스톤디자인) (Digital Image Processing)	3	1		2	2	②③	
선택	CUA0148	문화기획세미나 (Cultural Planning Seminar)	2			3	1	②③	
	CUA0149	VR/AR스튜디오1(캡스톤디자인)(VR/AR studio 1)	3	1		2	4	1	②③
	CUA0150	융합콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인) (Convergence Contents Project)	3	1		2	1	②③	
선택	CUA0151	전시기획포트폴리오(Exhibition planning portfolio)	3	1		2	2	②③	
	CUA0152	VR/AR스튜디오2(캡스톤디자인)(VR/AR studio 2)	3	1		2	4	2	②③
	CUA0153	융합콘텐츠제작실무(캡스톤디자인) (Practical Convergence Contents Production)	3	1		2	2	②③	
필수	CUA0122	졸업세미나(Graduation Seminar)	0				1,2	③④	
선택	CUA0037	캡스톤디자인(Capstone Design)	0				3,4	1,2	
	CUA0096	현장실습1(Field Placement 1)	3			4주	3,4	하계 동계	
	CUA0131	현장실습3(Field Placement 3)	6			8주	3,4	하계 동계	
	CUA0132	현장실습3(Field Placement 4)	12			학기	3,4	1,2	
합 계		40과목	121						

* 학기별 개설 과목수 : 1학기(21과목), 2학기(23과목), 하계동계(2과목)