

1

이수학점 & 교과과정

창의융복합

영역		교과목	학점/시간	학년	학기	비고
창의 융복합	융합기초	컴퓨팅적사고와 프로그래밍	3/3	1~4	1,2	
		글로벌커리어개발과 기업가정신	3/3	1~4	1,2	
	융복합교양	문학과언어, 표현과예술, 역사와철학, 인간과사회, 과학과기술 영역 중 3개 영역 선택, 영역별 1과목 이수(총 3과목)				



1

이수학점 & 교과과정

창의융복합-융합기초

1. 컴퓨팅적 사고와 프로그래밍

: 비전공자도 쉽게 접근할 수 있는 학습 방법으로 컴퓨터의 기초적인 동작 개념과 Computational Thinking, 즉 컴퓨터 프로그램에 의한 창조 및 문제 해결의 방식, 그리고 실제 의사소통법인 컴퓨터 프로그래밍의 기초를 배움으로써 학생들이 **자신의 전공과 ICT를 융합할 수 있는 기초 적인 소양을 배양**하도록 한다.



1 이수학점 & 교과과정

창의융복합-융합기초

2. 글로벌커리어개발과 기업가정신

: 다양한 직업의 세계에 대한 이해를 높이고 자신의 능력과 흥미를 진단하여 자신에게 맞는 진로선택 및 경력개발계획을 구체적으로 어떻게 수립할 것인지에 대해 탐구하는 과정이다. 우선 경력개발에 관한 이론을 학습하고, 자신의 능력과 적성을 진단하는 방법을 배운다. 직업의 세계에 대한 과제수행과 여성의 직업세계에 대한 이해, 자신의 진로를 선택하는 과정과 준비계획에 대한 학습을 통해 **개인의 경력개발과정**을 배우게 된다.



학과 내 전공트랙 & 개설 과목

융합콘텐츠학과

Department of Content Convergence



2 융합콘텐츠학과

학과 내 전공트랙

▶ 진학형 트랙 & 취업형 트랙

▶ 콘텐츠 분야

-공학적 지식과 디자인적 감각을 갖춘 문화콘텐츠 기획자, 스토리텔러 양성을 목표로 기획 및 창작에 필수적인 스토리텔링 지식을 익힌다. 드라마, 애니메이션 등의 전통적 콘텐츠부터 게임, 웹, 모바일, mcn 등 뉴미디어 콘텐츠에 이르기까지 엔터테인먼트 산업에 필요한 창작 및 기획 방법론을 학습한다

-졸업 후 진로 : 게임기획자, 게임 시나리오 작가, 콘텐츠 기획자, 서비스 기획자, 콘텐츠 마케터, 홍보 전략가, 1인 크리에이터

-교과목 : 디지털스토리텔링 개론, 게임학의 이해, 트랜스미디어 스토리텔링, 크리에이티브라이팅, 드라마 스토리텔링, 브랜드 스토리텔링, 글로벌 콘텐츠 비즈니스



2 융합콘텐츠학과

학과 내 전공트랙

▶ 진학형 트랙 & 취업형 트랙

▶ 디자인 분야

-창의적인 발상과 디자인적 소양을 함양해 문화 예술에 대한 안목과 미적 능력을 키웁, 상호 작용적 미디어 환경에 적합한 디자인 방법론을 학습한다. 뉴미디어 기술과 콘텐츠 기획에 대한 이해를 바탕으로 사용자 중심의 UI/UX 디자이너와 미디어 아티스트를 양성한다.

-졸업 후 진로 : UI/UX디자이너, 미디어 아티스트

-교과목 : 창의적 사고와 디자인, 콘텐츠 아키텍처링, 사용자 경험 디자인, 웹 콘텐츠 서비스



2 융합콘텐츠학과

학과 내 전공트랙

▶ 진학형 트랙 & 취업형 트랙

▶ 소프트웨어 분야

-ICT 기반의 미래 사회에 부합하는 공학적 소양을 함양하고, 컴퓨터 기술을 기반으로 미래형 디지털 콘텐츠 구현 방법론을 학습한다. 인문학과 디자인의 지식을 겸비한 창의적인 프로그램 디자이너를 양성하고자 한다.

-졸업 후 진로 : 소프트웨어 개발자, 프로그램 디자이너

-교과목 : 컴퓨팅적 사고와 프로그래밍, 뉴 미디어 테크놀로지 입문, 게임 알고리즘, 콘텐츠 프로그래밍, 모바일 앱 제작, 소셜 미디어와 데이터 분석



2 융합콘텐츠학과

2016-1 개설 과목

▶ 디지털스토리텔링 개론

: 확장 서사학을 기본적인 연구 방법론으로 채택합니다. 연구 대상의 경우, 매체 결정론적으로 장르의 제한을 두지 않을 예정이며, 디지털 스토리텔링의 특징과 요소에 부합하는 다양한 장르 및 작품들을 아우를 예정입니다. 대표적으로 디지털 게임, 인터랙티브 드라마, 대체현실게임, 전자책 등 다양한 융합 콘텐츠를 연구 대상으로 선정합니다. 결과적으로 본 교과목은 디지털 스토리텔링의 개념을 이해하고 융합 콘텐츠의 스토리텔링 전략을 분석하며 나아가 융합 콘텐츠의 스펙트럼을 넓혀나갈 수 있는 거시적 안목과 기본 역량을 키우는 것을 목적으로 합니다.



2 융합콘텐츠학과

2016-1 개설과목

▶ 융합콘텐츠의 이해

: 본 교과목은 ICT기술의 발달로 새롭게 등장하고 있는 융합콘텐츠의 차별적 의미와 특징을 소개하고, 이를 사용자에게 서비스하기 위해 필요한 기본 소양을 함양하기 위한 교과목. 전통적인 콘텐츠의 경계가 무너지고 서비스로서의 콘텐츠가 중요해지는 상황에서 기존의 패러다임을 넘어 새로운 융합콘텐츠를 만들어 내기 위해서는, 다양한 관점을 이해하고 융합하는 능력이 매우 중요함. 이에 본 교과목에서는 융합콘텐츠를 전공하기 위한 학생들에게 융합콘텐츠서비스를 기획하는데 필요한 다양한 학문적 측면을 소개하고, 새로운 가능성을 모색할 수 있도록 함.

