

호텔관광대학 문화엔터테인먼트학과 교육과정 요약표(2023)

1. 교육목적

문화엔터테인먼트학과는 인문·사회과학적 이론과 외국어 역량을 바탕으로 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 콘텐츠기획 및 실무역량 배양을 통해, 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 산업을 리드할 수 있는 글로벌한 창조적 인재를 양성하고자 설립된 학과이다. 문화, 엔터테인먼트, 경영, 인문학적 소양을 체계적으로 교육하여, 방송, 영상, 문화예술, 공연, 게임, 출판, 전시, 관광 등의 폭넓은 엔터테인먼트산업 분야에서 요구하는 융복합 역량을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

2. 교육목표

- 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 콘텐츠기획 및 실무역량 배양 교육
- 폭넓은 인문·사회과학적 이론 및 문화, 엔터테인먼트, 경영, 인문학적 소양에 대한 체계적인 교육
- 산업현장의 요구에 부합하는 융복합 역량을 갖춘 전문인력 양성

3. 교육과정 기본구조

| 학부/학과/전공/트랙명(프로그램명) | | | 졸업 학점 | 단일전공과정 | | | | | 다전공과정 | | | | | 부전공과정 | | |
|---------------------|------------|-----|----------|----------|----------|----------|----|---------------------|----------|----------|----------|----|---------------------|----------|----------|----|
| 학부(과)명 | 전공명 | 트랙명 | | 전공학점 | | | | 타 전공 인정 학점 | 전공학점 | | | | 타 전공 인정 학점 | 전공필수 | | 계 |
| | | | | 전공 기초 | 전공 필수 | 전공 선택 | 계 | | 전공 기초 | 전공 필수 | 전공 선택 | 계 | | 전공 필수 | 전공 선택 | |
| 관광·엔터테인먼트학부 | 문화엔터테인먼트학과 | 일반 | 120 | 12 | 9 | 48 | 69 | 12 | 12 | 9 | 21 | 42 | 0 | 9 | 12 | 21 |

4. 교육과정 편성 교과목수

| 학과/전공명 | | 편성 교과목 | | | | | | | | 전공필수+전공선택 (B+C) | |
|-------------|------------|----------|-----|----------|-----|----------|-----|--------------|-----|--------------------|-----|
| 학부명 /학과명 | 전공명 | 전공기초 (A) | | 전공필수 (B) | | 전공선택 (C) | | 전공선택(교직) (D) | | 과목수 | 학점수 |
| | | 과목수 | 학점수 | 과목수 | 학점수 | 과목수 | 학점수 | 과목수 | 학점수 | | |
| 관광·엔터테인먼트학부 | 문화엔터테인먼트학과 | 6 | 18 | 4 | 9 | 25 | 75 | 0 | 0 | 29 | 84 |

※ 졸업논문은 0학점으로 과목수 포함, 학점수 미포함 / 독립심화학습 및 캡스톤디자인은 과목수, 학점수 미포함

5. 졸업능력인증제 : 폐지

6. 기타 졸업에 필요한 사항 : 없음

문화엔터테인먼트학과 교육과정 시행세칙(2023)

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 문화엔터테인먼트학과는 인문·사회과학적 이론과 외국어 역량을 바탕으로 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 콘텐츠기획 및 실무역량 배양을 통해, 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 산업을 리드할 수 있는 글로벌한 창조적 인재를 양성하고자 설립된 학과이다. 문화, 엔터테인먼트, 경영, 인문학적 소양을 체계적으로 교육하여, 방송, 영상, 문화예술, 공연, 게임, 출판, 전시, 관광 등의 폭넓은 엔터테인먼트산업 분야에서 요구하는 융복합 역량을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 목표로 한다.

제2조(일반원칙) ① 문화엔터테인먼트학과를 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 본 시행세칙 시행 이전 입학자에 관한 사항은 대학 전체 전공 및 교양교육과정 경과조치를 따른다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 문화엔터테인먼트학과의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 문화엔터테인먼트학과에서 개설하는 전공과목은 '별표1 교육과정편성표'와 같다.

② 문화엔터테인먼트학과를 단일전공, 다전공 과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 문화엔터테인먼트학과 학생으로서 단일전공자는 전공기초 12학점, 전공필수 9학점, 전공선택 48학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 문화엔터테인먼트학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 문화엔터테인먼트학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 12학점, 전공필수 9학점, 전공선택 21학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.

제6조(부전공이수학점) ① 문화엔터테인먼트학과를 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 '별표1 교육과정편성표'에서 지정한 교과목 중 전공필수 9학점 및 전공선택 12학점을 포함하여, 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.

② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않으며, 이수자에 대해서는 학위기에 부기한다.

제7조(졸업논문) ① 문화엔터테인먼트학과 단일전공 또는 다전공으로 이수하는 학생은 졸업논문을 작성해야 한다.

② 현장실습으로 6학점 이상을 이수하였거나, 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)을 이수한 학생은 졸업논문 작성을 대체할 수 있다.

③ 호텔관광대학 주최 글로벌 프로그램 이수, 전국 규모의 논문 경시대회 또는 공모전에서 입상한 학생은 졸

업논문 작성을 대체할 수 있다.

④ 단일전공자와 다전공자의 경우 관광통역안내사자격증(영어, 일본어)을 취득한 경우는 졸업논문 작성을 대체할 수 있다.

⑤ 기타 학과 교수 회의에서 인정한 경우 졸업논문 작성을 대체할 수 있다.

제8조(현장실습) ① 문화엔터테인먼트학과를 단일전공 또는 다전공으로 이수하는 학생은 현장실습을 이수하고 '표준 현장실습학기제 시행세칙'에서 정하는 최대인정학점 범위 내에서 전공선택 학점으로 인정받을 수 있다. 전공선택으로 인정한 후 잔여학점은 일반선택으로 인정한다.

② 현장실습 운영에 관한 세부사항은 본교 '표준 현장실습학기제 시행세칙'을 따른다.

제9조(타전공과목 인정) ① 문화엔터테인먼트학과 단일전공자에 한하여 호텔관광대학 내 타 학부(과)의 전공과목을 이수하여 취득한 학점 중 최대 12학점까지 별도의 신청절차를 통하여 전공선택으로 인정할 수 있다.

② 문화엔터테인먼트학과의 타전공 인정과목은 '별표2 타전공인정 과목표'와 같다.

③ 대학원과목 및 타전공과목의 최대 인정 학점 범위는 모두 합산하여 12학점을 초과할 수 없다.

제10조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평점평균이 3.5 이상인 학생은 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 최대 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택 학점으로 인정한다.

제11조(편입생 전공이수학점) 본교 편입학자 학점인정 시행세칙에 따른다.

제12조(대체과목인정) '별표3 대체인정 과목표'에 따라 인정한다. 단, 개정 이전의 교육과정 시행세칙 내의 대체인정 과목을 적용받고자 하는 경우도 인정한다.

제13조 (동일교과목의 인정)

① 국문 교과목명이 동일하다면 본교 내 타대학 학부(과)의 개설 전공과목을 수강하고 그 취득학점은 소속 학과 교육과정 편성표에서 기술한 전공 이수구분으로 인정할 수 있다.

② 다전공 이수자의 본전공과 다전공의 이수 교과목이 동일한 경우에는 이를 중복인정 할 수 있다.

제 4 장 기 타

제14조(자율전공학부 학점인정) 자율전공학부에서 전공배정을 통해 문화엔터테인먼트학과로 배정된 학생이 취득한 학점 중 문화엔터테인먼트학과의 전공과목과 유사한 교과목을 이수하여 취득한 학점은 최대 12학점까지 전공학점으로 인정할 수 있다.

제15조(SW교육 졸업요건) ① 2018학년도 입학생(편입생, 순수외국인 및 재직자특별전형자는 제외)부터 후마니타스칼리지에서 개설하는 SW교양과목 또는 호텔관광대학에서 지정한 SW 대체인정 교과목 중 6학점을 이수하여야 한다. 대체인정 교과목은 '별표3 대체인정 과목표'를 따른다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 제정된 전공교육과정은 2023학년도 입학생부터 적용하며, 2023학년도 이전 입학생(2021학년도 이전 편입생 포함)에게도 적용함을 원칙으로 한다. 다만, 문화관광콘텐츠학과 재적생이 희망할 경우 기존 전공을 유지할 수 있으며, 기존 전공을 유지할 경우에는 기존 전공의 전공교육과정 기본구조를 따른다. ② 기존 전공 재적생이 문화엔터테인먼트학 전공으로 변경함으로써 전공기초 또는 전공필수 이수구분별 전공학점의 부족이 발생할 경우, 학과가 승인하는 대체 교과목을 수강하여 부족한 학점을 보완할 수 있으며, 대체 교과목은 학과 회의에서 결정할 수 있다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 타전공인정 과목표 1부.
3. 대체인정 과목표 1부.
4. 전공 교과목 해설 1부.
5. 교육과정 이수체계도 1부.
6. 문화엔터테인먼트학과 전공능력 1부.

교육과정 편성표

전공명 : 문화엔터테인먼트학과(Department of Culture and Entertainment)

| 구분 | 순번 | 이수 구분 | 교과목명 | 학수번호 | 학점 | 시간 | | | | 이수 학년 | 개설학기 | | 교과구분 | | | | 비고 | |
|----------|----|-------|-----------------------|-----------|----|----|----|----|----|-------|------|-----|------|----------|----------|-------|----|---------------|
| | | | | | | 이론 | 실기 | 실습 | 설계 | | 1학기 | 2학기 | 부전공 | 기본 이수 영역 | 교과 교육 영역 | PN 평가 | | |
| 학부 과정 | 1 | 전기 | 경제학원론 | ECON1001 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | TOURM1608 |
| | 2 | 전기 | 관광학원론 | TOURM1602 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 3 | 전기 | 문화관광일본어 | CUENT1001 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 4 | 전기 | 문화엔터테인먼트이해 | CUENT1002 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 5 | 전기 | 경영학원론 | TOURM1607 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 6 | 전기 | 문화관광영어 | CUENT1004 | 3 | 3 | | | | 1 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 7 | 전필 | 문화관광콘텐츠연습 | CUENT2003 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 8 | 전필 | 이문화콘텐츠연구 | CUENT2006 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 9 | 전필 | 기술과문화관광콘텐츠마케팅 | CUENT3008 | 3 | 3 | | | | 3 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 10 | 전필 | 졸업논문(문화엔터테인먼트) | CUENT4001 | 0 | | | | | 4 | ○ | ○ | | | | | ○ | |
| | 11 | 전선 | 문화간커뮤니케이션 | CUENT2001 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | | | | | | | |
| | 12 | 전선 | 문화관광콘텐츠플랫폼연구 | CUENT2004 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | | | | | | | |
| | 13 | 전선 | 여가와문화 | CUENT2008 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | | | | | | | |
| | 14 | 전선 | 애니메이션의역사와발전 | CUENT2010 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | | | | | | | |
| | 15 | 전선 | 문화콘텐츠마케팅 | CUENT2011 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | | | | | | | |
| | 16 | 전선 | 게임기획과콘텐츠개발 | CUENT2005 | 3 | 3 | | | | 2 | | ○ | | | | | | |
| | 17 | 전선 | 한류연구 | CUENT2007 | 3 | 3 | | | | 2 | | ○ | | | | | | |
| | 18 | 전선 | 관광의인문학적이해 | CUENT2009 | 3 | 3 | | | | 2 | | ○ | | | | | | |
| | 19 | 전선 | 해외콘텐츠스토리분석 | CUENT3001 | 3 | 3 | | | | 3 | ○ | | | | | | | |
| | 20 | 전선 | 문화관광산업과진로 | CUENT3005 | 3 | 3 | | | | 3 | ○ | | | | | | | |
| | 21 | 전선 | 문화콘텐츠와사회 | CUENT3006 | 3 | 3 | | | | 3 | ○ | | | | | | | |
| | 22 | 전선 | 콘텐츠연구조사방법론 | CUENT3002 | 3 | 3 | | | | 3 | | ○ | | | | | | |
| | 23 | 전선 | 영상콘텐츠 | CUENT3003 | 3 | 3 | | | | 3 | | ○ | | | | | | |
| | 24 | 전선 | 콘텐츠기업경영론 | CUENT3004 | 3 | 3 | | | | 3 | | ○ | | | | | | |
| | 25 | 전선 | 음악콘텐츠산업 | CUENT3007 | 3 | 3 | | | | 3 | | ○ | | | | | | |
| | 26 | 전선 | 문화콘텐츠의감상과비평 | CUENT3009 | 3 | 3 | | | | 3 | | ○ | | | | | | |
| | 27 | 전선 | 문화관광콘텐츠정책론 | CUENT4002 | 3 | 3 | | | | 4 | ○ | | | | | | | |
| | 28 | 전선 | 문화관광스토리텔링 | CUENT4003 | 3 | 3 | | | | 4 | ○ | | | | | | | |
| | 29 | 전선 | 관광홍보연구 | CUENT4006 | 3 | 3 | | | | 4 | ○ | | | | | | | |
| | 30 | 전선 | 관광콘텐츠개발과기획 | CUENT4008 | 3 | 3 | | | | 4 | ○ | | | | | | | |
| | 31 | 전선 | 이벤트기획과마케팅 | CUENT4004 | 3 | 3 | | | | 4 | | ○ | | | | | | |
| | 32 | 전선 | 문화공연기획실무 | CUENT4005 | 3 | 3 | | | | 4 | | ○ | | | | | | |
| | 33 | 전선 | 문화관광콘텐츠가격연구 | CUENT4011 | 3 | 3 | | | | 4 | | ○ | | | | | | |
| | 34 | 전선 | 일본의언어문화이해 | CUENT2002 | 3 | 3 | | | | 2 | ○ | ○ | | | | | | 외국어역량 강화과목 |
| | 35 | 전선 | 문화관광일본어2 | CUENT3010 | 3 | 3 | | | | 3 | ○ | ○ | | | | | | |
| | 36 | 전선 | 독립심화학습1 (문화엔터테인먼트) | CUENT4009 | 3 | 3 | | | | 4 | ○ | | | | | | ○ | |
| | 37 | 전선 | 독립심화학습2 (문화엔터테인먼트) | CUENT4010 | 3 | 3 | | | | 4 | | ○ | | | | | ○ | |
| | 38 | 전선 | 캡스톤디자인 (문화엔터테인먼트) | CUENT4007 | 3 | | | | 3 | 4 | ○ | ○ | | | | | ○ | |

타전공인정 과목표

전공명 : 문화엔터테인먼트학과(Department of Culture and Entertainment)

| 순번 | 과목개설 전공명 | 과목 코드 | 교과목명 | 학점 | 인정이수구분 | 적용개시연도 | 비고 |
|----|-----------------|-------|--|----|--------|--------|----|
| 1 | Hospitality경영학부 | | 해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목 | | 전공선택 | 2019 | |
| 2 | 호텔경영학과 | | | | | | |
| 3 | 컨벤션경영학과 | | | | | | |
| 4 | 외식경영학과 | | | | | | |
| 5 | 조리·서비스경영학과 | | | | | | |
| 6 | 관광학부 | | | | | | |
| 7 | 관광학과 | | | | | | |
| 8 | 문화관광콘텐츠학과 | | | | | | |
| 9 | Hospitality경영학과 | | | | | | |
| 10 | 조리&푸드디자인학과 | | | | | | |
| 11 | 관광·엔터테인먼트학부 | | | | | | |
| 12 | 관광학과 | | | | | | |
| 13 | 문화엔터테인먼트학과 | | | | | | |
| | | | | | | 2023 | |

대체 인정 과목표

전공명 : 문화엔터테인먼트학과(Department of Culture and Entertainment)

| 번호 | 현 교육과정의 과목 | | | | 대체인정 | | 적용학번 | 적용시작 시기 | 대체 인정내용 |
|----|------------|------------------------|-------|----|-----------|---------|-----------|---------|----------|
| | 과목코드 | 과 목 명 | 이수 구분 | 학점 | 대체인정 이수구분 | 대체인정 학점 | | | |
| 1 | HOTEL3401 | IT와Hospitality산업 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~2022 | 2018 | SW교양(이론) |
| 2 | HSPMT1002 | Hospitality 데이터사이언스 | 11 | 3 | 11 | 3 | 2023~ | 2023 | SW교양(이론) |
| 3 | HSPMT2003 | 경영통계학 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~ | 2018 | SW교양(이론) |
| 4 | HSPMT2002 | 경영정보시스템 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~ | 2018 | SW교양(이론) |
| 5 | TOURS3004 | 관광e-비즈니스 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~2022 | 2018 | SW교양(이론) |
| 6 | TOURS3004 | 관광과ICT | 05 | 3 | 05 | 3 | 2023~ | 2023 | SW교양(이론) |
| 7 | CONVM4508 | 관광MICE시장분석론 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~ | 2020 | SW교양(이론) |
| 8 | HSPMT3017 | 비즈니스애널리틱스 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~ | 2020 | SW교양(이론) |
| 9 | CUENT3008 | 기술과문화관광 콘텐츠마케팅 | 05 | 3 | 05 | 3 | 2018~ | 2020 | SW교양(이론) |

문화엔터테인먼트학과 교과목 해설

전공기초

ECON1001 경제학원론(Principles of Economics) 3-3-0

- 경제학원론은 학생들에게 기본적인 경제학 이론과 원리에 대한 이해를 제공하는데 목적이 있다. 또한 학생들이 국내외 경제학의 다양한 측면인 기관, 개념, 정책 그리고 분석도구에 대해 접할 수 있도록 한다. 이를 통해 빠르게 변화하는 사회의 경제적 필요에 부합하는 경제 전문지식을 배양하도록 한다.
- Principles of Economics is designed to provide students with a comprehensive background in basic economic theories and principles. Simultaneously, principles of Economics help the students to be exposed to all aspects of domestic and international economy, including institutions, concepts, policy and the tools of analysis. The purpose of the principles of Economics is to cultivate the economic expertise to meet the challenges of rapidly changing economic needs of the society.

TOURM1602 관광학원론(Introduction to Tourism) 3-3-0

- 본 과목은 관광학의 기초 이론적 개념과 관광산업의 기초 원리에 관한 전반적 지식터득은 물론 국내외의 최신 관광동향을 파악하는데 필요한 이수과목이다. 본 과목은 관광산업의 기초가 되는 이론적 개념과 국내/외 관광과 레저산업의 일반적인 지식을 가르친다. 이 과목은 수강생들에게 관광에 대한 전반적인 지식과 전망을 안내해 줄 것이다.
- This course teaches the basic concepts in the tourism industry and general knowledge of the national and international tourism and leisure industry. This course will give students a general perspective of tourism.

CUENT1001 문화관광일본어(Culture and Tourism Japanese) 3-3-0

- 일본어를 처음 접하는 학습자들을 대상으로, 일본어의 문자, 발음 및 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 일본어의 기초단계를 기본적인 문형을 통해 습득하는 것을 본 강좌의 목표로 삼는다.
- This course is for the beginners who want to learn Japanese. The objective of this course is to learn and practice the Japanese characters, pronunciation and the basic stages of listening, speaking, reading and writing which are basic functions of Japanese.

CUENT1002 문화엔터테인먼트이해(Understanding Culture and Entertainment) 3-3-0

- 본 강좌는 문화엔터테인먼트 분야를 전공하기 위한 기초적 이론과 현황 그리고 앞으로의 전망을 논의한다.
- This course discusses the basic theories, current status, and future prospects regarding culture and entertainment for majoring in this field from both Korean and global perspectives.

TOURM1607 경영학원론(Principle of Business Management) 3-3-0

- 경영학원론에서는 경영학의 기본적이고 원론적인 내용을 다루게 된다. 특히 본 과목은 경영학의 각 연구 분야와 영역이 광범위하고 또 이론적 발전과 관리기술의 발달이 급속히 이루어지고 있음에 따라 기초적인 이론과 관리 기술을 체계적으로 이해시키고 경영학의 전모를 포괄적으로 이해시키는데 중점을 둔다.
- Principle of Business Management offers the basic theory and critical contents of management. In particular, according to the dynamic changes of economic, social, political and technological environment, this course provides a comprehensive understanding of the pillar concepts and practical cases in the business management area.

CUENT1004 문화관광영어(Culture and Tourism English) 3-3-0

- 문화관광 분야와 관련된 기본영어 습득을 위한 입문과정이다. 예를 들면 문화유적소개, 호텔 및 식음료 서비스, 관광지 안내 등의 문화관광 분야의 영어지식을 포괄적으로 학습한다. 특히 문화, 관광관련 전공에 입문하기 전에 필요한 개괄적인 이해를 관광통역안내 업무와 관련시켜 영어로 학습하는 교과목
- Provides basic and broad knowledge in English related to the culture and tourism industries, such as introductions to Korean culture and tourism focused on tour-guide operations at various sites such as sightseeing and historical areas, hotels, restaurants and bars, etc. This is a preliminary course to understand the interaction of Culture and Tourism and the proper English used for them.

전공필수

CUENT2003 문화관광콘텐츠연습(Practices of Culture, Tourism & Contents)

- 본 과목은 문화관광콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 실제 산업의 트렌드를 분석하고 주요 콘텐츠에 대한 이론과 실무를 병행하여 연습한다.
- The purpose of this course is to understand basic theories and practices of culture, tourism and contents. This course will teach practical exercise and analysis to enable students to acquire the necessary skills.

CUENT2006 이문화콘텐츠연구(Cross-cultural Content Study) 3-3-0

- 일본 문화는 우리에게 있어서 이문화이다. 그러나 한국의 대중문화에 대해 생각했을 때 일본이라는 상대를 빼놓을 수 없다. 일본은 19세기 중반 무렵, 구미 대중문화를 수용하기 시작했고 우여곡절을 겪어서 지금 일류 문화를 창조해 왔다. 한국은 이러한 일본 대중문화 발전사와의 연관관계를 거쳐 한류문화를 전략적으로 창조해 왔다. 본 강좌는 이러한 과정과 맥락에 대해 연구하여 우리 대중문화가 앞으로 나아가야 할 방향과 극복해야 할 과제에 대한 탐구를 시도하려고 한다.
- In considering Korean pop cultures, the strong relationship with Japanese pop cultures cannot be denied. This lecture will compare the Korean and Japanese pop cultures through historic perspective. From middle 19 centuries, Japan started to adopt western pop cultures, and reached the current position by overcoming various challenges. This lecture will explore the direction and challenges of Korean pop cultures by studying and comparing the histories of Japanese pop cultures.

CUENT3008 기술과문화관광콘텐츠마케팅(Technology and Cultural Tourism Content Marketing) 3-3-0

- 새로운 기술은 지속적으로 산업의 지형도를 바꾸어왔으며, 이러한 경향은 콘텐츠에서 뚜렷하게 나타나고 있다. 본 수업은 이러한 신기술을 이해하고, 이를 바탕으로 문화관광 콘텐츠를 기획/제작하고 창업할 수 있는 역량을 키우기 위하여 구성되었다.
- The adaption of new technology in the tourism industry dramatically changed the business landscape. Especially, the advent of smart phone moved the gravity of new business from engineers to marketers. Considering the high speed of innovation, it would be better to know the basic theory of technology innovation along with entrepreneurship.

CUENT4001 졸업논문(문화엔터테인먼트)(Graduation Thesis(Culture and Entertainment)) 0-0-0

- 졸업의 필수과목으로서 그 동안 학습한 것에 대한 이론을 정립하여 분석하고 논리적 검증을 통하여 이론을 확립하는 논문작성이다.
- This is the required course for graduation which includes students' writing of thesis on major-related topics.

전공선택

CUENT2001 문화간커뮤니케이션(Inter-cultural Communications) 3-3-0

- 관광의 주요요소인 이(異)문화, 특히 한국문화와 대비되는 영미문화에 대한 이해를 증진시키고 이를 바탕으로 한 커뮤니케이션 능력을 배양한다. 속담, 은유표현, 비교표현 등을 비롯한 다양한 언어표현에 반영된 한국문화와 영어문화의 차이를 논한다.
- Provides basic principles of effective and persuasive communication on the basis of the understanding of other cultures, especially English-speaking cultures. Teaches the main differences between Korean and American cultures reflected in various language expressions including proverbs, metaphors and comparisons.

CUENT2004 문화관광콘텐츠플랫폼연구(Interaction Contents Design) 3-3-0

- 이 수업은 인터랙션 콘텐츠 디자인의 기초를 다루며, 최근의 웹 2.0환경을 바탕으로 상호작용성, 편의성을 고려한 콘텐츠기획 및 제작의 원리를 이해할 수 있게 한다.
- This course will teach basic principles of Interaction contents design and production, with understanding of web 2.0 characteristics and HCI, such as interactivity, usability, hypermedia and multi-modality. By the end of the semester, the student should be able to use web-based applications (e.g. Dream weaver, Photoshop and Flash) to product digitalized cultural contents as needed to be better experts in the culture and tourism industry.

CUENT2008 여가와문화(Leisure and Culture) 3-3-0

- 본 수업에서는 현대인들의 여가문화와 행동을 인문학, 사회학, 문화인류학 등의 다학제적 관점에서 이해한다. 현대 사회의 여가를 생애주기, 가족, 일, 교육, 커뮤니티, 사회, 문화, 시스템, 정책 등의 주제와 함께 논의함으로써, 여가 산업을 이해하고 미래 여가문화와 행동을 예측한다.
- This course helps students understand contemporary leisure culture and behaviors from multidisciplinary perspectives. It focuses on the topics such as lifecycle, family, work, education, community, society, culture, system, and policy, which will provide a comprehensive understanding of the leisure industry.

CUENT2010 애니메이션의역사와발전(History and Development of Animation) 3-3-0

- 이 수업에서는 애니메이션의 기본 원리, 역사에 대해 배웁니다. 영상으로 애니메이션의 역사가 시작하기 전의 영상 장난감을 비롯해 고전 애니메이션부터 현재 애니메이션에 이르는 과정을 애니메이션 사상의 중요한 작품 감상을 통해 학습한다. 또한 현재 상업 애니메이션에서 중요한 위치를 차지하는 디즈니, 픽사, 지브리 작품 등의 경향을 분석한다.
- In this class, you will learn the basic principles and history of animation. Students learn about the process from classic animation to the current animation through appreciation of important works in the history of animation, including video toys before the history of animation as a video. We will also analyze trends in Disney, Pixar, Ghibli works, etc. that currently occupy an important position in commercial animation.

CUENT2011 문화콘텐츠마케팅(Culture & Tourism Marketing) 3-3-0

- 문화관광콘텐츠 산업은 기존 제조업과 달리 경험재와 비용으로 인한 공공재의 특성, 그리고 기술에 대한 민감도 등의 특성으로 인해 전혀 다른 산업 특성을 가지고 있다. 따라서 본 수업에서는 기본적인 마케팅 이론의 이해를 바탕으로, 문화관광콘텐츠 산업의 특성에 기반을 둔 효과적인 마케팅 방법론 및 사례를 소개한다. 이를 통해 학생들은 기본적인 마케팅 이론에 대한 이해 및 콘텐츠 산업의 응용을 효과적으로 할 수 있는 역량을 키울 수 있다.
- Content business in the culture and tourism industry has several unique characteristics, cost structure like common goods, winner-take-all aspect, experience goods, and the high-sensitivity of technology.

Therefore, this course focuses on the basic theories of marketing, and try to explain the difference between the content industry, and traditional industry using various case studies. Basic understanding of culture and tourism content business is required.

CUENT2005 게임기획과콘텐츠개발(Game Contents Planning and Development) 3-3-0

- 이 수업에서는 게임기획에 대한 기초 이론과 함께 이를 실제로 적용하는 실습을 진행한다. 특히 최근에는 게임플레이가 사람들의 행동을 바꾸는 것에 대한 사회적 관심이 증가하고 있으며, 이를 모바일 어플리케이션이나 SNS 등과 같은 게임 이외의 영역에 적용하는 사례도 증가하고 있다. 게이미피케이션이라고 불리는 이러한 영역 역시 수업을 통해 배우게 되며, 이는 게임기획과 관련한 충분한 이해를 제공할 것이다.
- This lecture focuses on the basic theory of game design and the actual practice of theory. Recently, scholars are interested in the modification of behaviors observed in game play, and tried to applying it to other non-game areas like SNS and mobile applications. This is now called gamification, and this lecture will lead students to understand it with basic theoretical background.

CUENT2007 한류연구(Hallyu Study) 3-3-0

- 본 수업에서는 세계화와 미디어환경 발전을 배경으로 한류의 역사와 영향에 대해 알아보고, 다양한 문화이론 및 사례를 토대로 글로벌 문화콘텐츠산업에 대해 이해한다. 또한 한국 고유콘텐츠의 세계화와 지속가능한 한류를 위한 전략적 방향성을 모색하고 이를 위한 문화정책 및 전략방향에 관하여 논의한다.
- This course helps students understand the history and impact of Hallyu ("Korean Wave") based on globalization and new media environment. It also discusses overall understanding of global culture and contents industry using a culture theory and examples. Students will discuss the strategic directions to develop authentic cultural contents of Korea for sustainable Hallyu.

CUENT2009 관광의인문학적이해(Philosophical Issues in Tourism) 3-3-0

- 본 수업에서는 관광을 산업적 측면이 아닌 심리학, 문학, 역사, 종교, 윤리, 철학 등의 인문사회학적 배경을 토대로 접근하고자 한다. 인간이 추구하는 궁극의 가치들을 바탕으로 철학적 사고를 연습하며, 관광 현상, 관광자의 본질 및 관광콘텐츠가 지니는 함의를 인식론-존재론적 관점에서 조명한다.
- This course helps students understand philosophical issues in tourism based on various humanistic disciplines such as psychology, literature, history, religion, and ethics. Under the philosophical thinking of fundamental human values, this course highlights the nature of tourism and tourists as well as the inner meaning of tourism contents from epistemological and ontological perspectives.

CUENT3001 해외콘텐츠스토리분석(Analysis of Overseas Content Stories) 3-3-0

- 본 수업에서는 할리우드 영화의 히트 작품을 분석하고 스토리의 필수적인 구성 요소를 학습하고자 한다. 또한 신화와 민화에 공통적으로 사용되는 요소를 파악하고 그들이 영화나 애니메이션에 어떻게 반영되었는지를 분석하고, 실제로 공식에 따라 간단한 창작 스토리를 만들고자 한다.
- In this class, students analyze Hollywood movies hits and learn the essential components of a story. In addition, we will understand the elements commonly used in myths and folk tales, analyze how they are reflected in movies and animations, and actually create a simple creative story according to the formula.

CUENT3005 문화관광산업과진로(Careers in Content and Tourism Industry) 3-3-0

- 기업의 환경이 변화함에 따라, 전통적인 학생들의 진로 취득 방식은 학생들이 대학 졸업 후 사회에 적응하는 데 많은 어려움을 가지고 있다. 특히, 이러한 변화들이 급격한 문화산업 및 관광산업에 있어서 학생들이 기업의 변화를 이해하고 자신에 적합한 진로를 모색하는 필요성이 존재하며, 이를 위해 다양한 산업 전문가 및 진로지도 전문가들을 모시고 학생들이 자신의 진로를 개척할 수 있는 가이드를 제공하고자 한다.

- Changes of Industry environment forced HR managers of each company to seek new ways of recruitment. These changes make students hard to find the suitable job positions. In this course, various industry experts and career management experts will help students to understand the industry and find their best career management plan through team teaching and exercises.

CUENT3006 문화콘텐츠와사회(Culture Contents and Society) 3-3-0

- 문화콘텐츠의 현재를 이해하기 위하여 사회학기본 이론을 설명하고 대중사회, 대중문화의 개념 및 현황을 보여주어 새로운 사회 변화 조류를 예측하게 한다.
- For understanding current culture and contents industry, this course provides basic theories of sociology and covers various trends of mass society and pop culture.

CUENT3002 콘텐츠연구조사방법론(Research Methods in Contents Business) 3-3-0

- 본 강의는 콘텐츠 제작, 기획, 경영, 분석 등에 필요한 필수적인 사회과학 연구 방법론을 다룬다. 내용분석, 사회관계망분석, 설문, 실험등 기본적인 방법론의 기초와 데이터 분석 능력을 갖추게 한다.
- Research Methods in Contents Business will provide an introduction to the scientific methods used by social scientists. The course will introduce the student to content analysis, network analysis, social surveys and experiments, as well as, the logic and procedures of scientific inquiry and the use of the library for research.

CUENT3003 영상콘텐츠(Media Planning and Design) 3-3-0

- 문화행사 및 예술 공연에서 가장 중요한 역할인 영상미디어기획업무와 디자인에 대하여 주로 한국과 일본의 경우를 비교하여 가르치는 강의이다. 현대의 문화예술에서 기획은 사업의 성패를 결정하는 요인인 만큼 전문적인 연구와 지도가 필요하다.
- This course compares the cases of Korea and Japan on project planning which is the most important part in cultural events and art performance business. Since project planning and design of cultural arts in modern times is an essential factor that leads a business to success, it requires professional research and guidance.

CUENT3004 콘텐츠기업경영론(Introduction to Content Business Management) 3-3-0

- 이 수업은 학생들이 콘텐츠 기업의 경영에 대한 전체적인 이해를 할 수 있는 경험을 제공하는 데 초점을 맞추고 있다. 이 수업에서는 콘텐츠 기업 경영에 있어서 중요한 기업 전략과 인사, 계약 및 협상 등 주요한 실무적인 요소들에 대한 기초적인 이해를 제공하고, 이러한 이해를 바탕으로 실제 가상 기업을 운영하면서 전략수립, 인사 프로세스 및 협상 등을 경험할 수 있게 한다.
- This course is dedicated to understand the basics of management for content business. Through the course, students can understand the basics of strategy, human resource management, contract, and negotiation. Student can also experience the actual process of management by role-playing of virtual company's top management. Through the role-playing, students will have a chance to deep understanding of actual decision making of content business.

CUENT3007 음악콘텐츠산업(Music Contents Industry) 3-3-0

- 한류의 핵심부분인 K-pop에 관련하여, 현재 세계와 한국의 음악 산업의 현황과 변화를 예측한다.
- This study provides the trends of current music industry since k-pop is one of the core culture products in Korea.

CUENT3009 문화콘텐츠의감상과비평(The Appreciation and Criticism of Cultural Contents) 3-3-0

- 본 강좌에서는 앞으로의 한국 문화콘텐츠 개발에 도움이 되거나 참고가 되는 문화콘텐츠 장르를 대상으로 하여, 그 작품을 실제로 감상하며 분석함으로써 기초적인 비평이나 기획능력의 소양을 함양할 것을 목표로

하고 있다.

- This course focuses on the critical analysis of cultural contents through actual cultural contents and preparation of plans on possibly improving Koreancultural contents.

CUENT4002 문화관광콘텐츠정책론(Culture & Tourism Content Policy) 3-3-0

- 문화관광콘텐츠 산업은 콘텐츠와 기술이 융합되어 있고, 엔터테인먼트적인 특성이 강하기 때문에 일반적인 제조업 기반의 산업 정책으로는 한계가 존재한다. 따라서 이 수업에서는 학생들이 문화관광콘텐츠 산업의 정책 수립의 기초를 이해할 수 있는 데 초점을 맞추고 있다. 구체적으로 경제학의 기초 이론을 통해 문화관광콘텐츠의 차이점을 이해하고, 이를 바탕으로 여러 가지 정책들이 어떻게 국민생활과 기업에 영향을 끼치게 되는지 이론과 사례를 중심으로 설명한다.
- Due to the unique characteristics of culture & tourism industry, general industrial policy making process is inadequate. Especially, the hedonic and technological aspects of culture & tourism industry make it hard to use the general industrial policy. Therefore, this course focus on the basics of policy making for culture & tourism industry. Using tools of microeconomics, students will have a chance to understand how microeconomics theory can be applied to the actual process, and how the unique chracteristics of industry can be effectively controlled.

CUENT4003 문화관광스토리텔링(Culture and Tourism Storytelling) 3-3-0

- 이야기는 사람을 사람답게 하는 가장 중요한 문화적인 원동력이다. 본 과정에서는 문화 관광에 관한 이야기를 재미있게 도출하여 관광객들이 더 흥미를 가질 수 있도록 감성접근방법을 모색하는 것이다. 일반적으로 어휘력, 연설, 대화, 목소리, 제스처, 텍스트 등의 개발 훈련을 통하여 자아 스토리텔링을 하는 과정이다.
- Story-telling is a main source of culture that has made people as they are. This course will teach how to emotionally approach the stories of culture and tourism sites and events in order to make them more attractive and memorable, and finally enthusiastic. Generally it is a self-storytelling course through the training and enforcing the learners' vocabulary, speech, dialogue, voice, gesture, text, etc. The art of storytelling draws upon other art forms such as acting, oral interpretation, and performance studies.

CUENT4006 관광홍보연구(Tourism Publicity) 3-3-0

- 서울은 한국관광객의 80퍼센트가 방문하는 한국의 대표적인 관광도시이다. 서울의 대표적인 관광지를 종류별로 하나씩 선택하여 연구한다. 또한 관광홍보물을 고급영어로 제작한다.
- Seoul is a representative megalopolis that is visited by 80 percent of all the foreign tourists to Korea. This course studies the important historic sites in Seoul, sampling different types of tourist attractions. Students will visit them and collect information on them, and then write their own publicity materials about them.

CUENT4008 관광콘텐츠개발과기획(Tourism Contents Planning and Development) 3-3-0

- 본 강좌에서는 관광산업의 활성화를 위하여 콘텐츠 활용과 개발방법에 대해서 배우고 이를 토대로 관광콘텐츠를 기획하는 방법을 알아보는 것을 목적으로 한다.
- Purpose of this course is learn how to apply contents in tourism industry and develop the tourism contents. Through this study, students will be able to plan the tourism contents by themselves.

CUENT4004 이벤트기획과마케팅(Event Planing and Marketing) 3-3-0

- 본 강의는 이벤트 기획 실무와 마케팅 기법을 배운다. 실제 이벤트를 분석하고 기획과 마케팅을 위한 이론과 실무에 관한 연습을 통하여 학생들이 졸업 후 이벤트관련 콘텐츠 전문가로서 역량을 갖추게 한다.
- The purpose of this course is to understand basic principles of event marketing and planning. This course will teach practical exercise and analysis to enable students to acquire the necessary skills.

CUENT4005 문화공연기획실무(Cultural Event Planning & Practice) 3-3-0

- 문화행사 및 예술 공연에서 가장 중요한 역할인 기획업무에 대하여 주로 한국과 일본의 경우를 비교하여 가르치는 강의이다. 현대의 문화예술에서 기획은 사업의 성패를 결정하는 요인인 만큼 전문적인 연구와 지도가 필요하다.
- Mainly compares the cases of Korea and Japan on project planning which is the most important part in the cultural events and art performance business. Since project planning of cultural arts in modern times is an essential factor that leads a business to success, it requires professional research and guidance.

CUENT4011 문화관광콘텐츠가격연구(Pricing of Culture, Tourism and Content) 3-3-0

- 본 수업에서는 문화, 관광 및 콘텐츠에서 어떻게 가치를 인식하고 가격을 구성하는지에 대해 경영학적인 배경을 토대로 접근하고자 한다. 전통적인 가격관리 모형에 추가하여 문화, 관광 및 콘텐츠의 가격관리 특성을 반영한 사례를 탐구한다.
- This course will explore the understanding and management of pricing in culture, tourism, and content industries through management perspective. Along with traditional pricing management models, this course will study the current status of pricing based on the actual cases.

CUENT2002 일본의언어문화이해(Understanding of Japanese Language Culture) 3-3-0

- 일본어 입문과정을 마친 학습자나 같은 정도의 일본어 능력을 갖춘 학습자를 대상으로, 입문 단계 이후에 필요한 문법사항 및 문형, 어휘 등을 일본 문화와 접목시켜 강의한다. 이를 통해 일본의 언어문화를 이해하는데 필요한 언어능력양성을 본 강좌의 목표로 삼는다.
- Targeting learners who have finished an Introductory Japanese course or have similar level to them, this course consists of grammar and sentence patterns and vocabulary integrated with Japanese culture, on a post-introductory level. The goal of this course is improving the language competence necessary to understand Japanese language culture.

CUENT3010 문화관광일본어2(Culture & Tourism Japanese 2) 3-3-0

- 중급단계에서 꼭 익혀야하는 일본어 문법· 문형· 어휘 등의 학습에 초점을 두어, 특히 필수적인 일어표현· 문장을 정확하게 구사· 작성하는 방법을 습득하는데 목적을 두고 있다.
- This course is focused on enhancing grammar, sentence patterns and vocabulary on the intermediate level of Japanese. The objective of this course is to learn and use precise Japanese sentences and expressions necessarily used in daily life.

CUENT4009, CUENT4010 독립심화학습1,2(문화엔터테인먼트)(Independent Learning & Research 1,2(Culture and Entertainment) 3-3-0

- 학생과 교수 간의 독립적인 학문적 소통을 통해 학생이 관심 있는 문제에 대해 몰입하여 연구함으로써 비판적, 대안적 사유를 강화하고 학문적 역량을 기르는 과목이다.
- This subject is to strengthen critical and alternative thoughts and enhance academic competence by researching specific issues of students through independent communication between students and the professor.

CUENT4007 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)[Capstone Design(Culture and Entertainment)] 3-3-0

- 본 수업은 실제 기업환경에서 활용되는 프로젝트 관리 기법들을 학생들이 경험하고, 최종적으로 의미 있는 결과를 만들어내는 기획 및 진행, 그리고 보고서의 전 과정에 대해 1:1로 이론 및 실습을 진행한다.
- This class focuses on the project management capabilities. Students will experiences and learn how to manage the project, and make meaningful results.

교육과정 이수체계도

학과명 : 문화엔터테인먼트학과

과정명 : 일반형

▣ 교육과정의 특징

- 관광·엔터테인먼트학부 공통과목 이수를 통한 관광, 문화, 엔터테인먼트, 어학 관련 기초 능력 배양
- 인문, 사회과학, 경영, 정보기술을 기반으로 하는 융복합 교과목 제공을 통한 문화엔터테인먼트 전문인 양성
- 다양한 문화엔터테인먼트산업에 관련된 이론 정립 및 실무능력 계발을 위한 교육과정

▣ 교육과정 이수체계도

- 과목 운영 및 교강사 섭외 상황에 따라 매 학기 과목 개설 여부는 변동될 수 있음

| 학년 | 이수학기 | 교과목명(또는 이수내용) |
|-----|------|--|
| 1학년 | 1학기 | 관광학원론, 문화관광영어, 문화관광일본어, 문화엔터테인먼트이해, 경제학원론, 경영학원론 |
| | 2학기 | 관광학원론, 문화관광영어, 문화관광일본어, 문화엔터테인먼트이해, 경제학원론, 경영학원론 |
| 2학년 | 1학기 | 문화관광콘텐츠연습, 이문화콘텐츠연구, 문화콘텐츠마케팅, 문화관광콘텐츠플랫폼연구, 문화간커뮤니케이션, 애니메이션의역사와발전, 여가와문화 |
| | 2학기 | 문화관광콘텐츠연습, 이문화콘텐츠연구, 게임기획과콘텐츠개발, 한류연구, 관광의인문학적이해 |
| 3학년 | 1학기 | 기술과문화관광콘텐츠마케팅, 해외콘텐츠스토리분석, 문화관광산업과진로, 문화콘텐츠와사회 |
| | 2학기 | 기술과문화관광콘텐츠마케팅, 콘텐츠연구조사방법론, 영상콘텐츠, 콘텐츠기업경영론, 음악콘텐츠산업, 문화콘텐츠의감상과비평 |
| 4학년 | 1학기 | 졸업논문(문화엔터테인먼트), 문화관광콘텐츠정책론, 문화관광스토리텔링, 관광홍보연구, 관광콘텐츠개발과기획, 독립심화학습1(문화엔터테인먼트), 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트) |
| | 2학기 | 졸업논문(문화엔터테인먼트), 이벤트기획과마케팅, 문화공연기획실무, 문화관광콘텐츠가격연구, 독립심화학습2(문화엔터테인먼트), 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트) |

※ 외국어역량강화과목(학년무관) : 문화관광일본어2, 일본의언어문화이해

문화엔터테인먼트학과 전공능력

▣ 학과 교육목표 및 인재상

| 구분 | 세부내용 | | |
|----------------|---|---|--------------|
| 학과(전공) 교육목표 | 문화엔터테인먼트학과는 인문·사회과학적 이론과 외국어 역량을 바탕으로 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 콘텐츠기획 및 실무역량 배양을 통해, 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 산업을 리드할 수 있는 글로벌한 창조적 인재를 양성하고자 설립됨. 문화, 엔터테인먼트, 경영, 인문학적 소양을 체계적으로 교육하여, 방송, 영상, 문화예술, 공연, 게임, 출판, 전시, 관광 등의 폭넓은 엔터테인먼트산업 분야에서 요구하는 융복합 역량을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 목표로 함. | | |
| 학과(전공) 인재상 | 학과 인재상 | 세부내용 | 본교 인재상과의 연계성 |
| | 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 전문가적 역량을 갖춘 융복합 인재 | 문화엔터테인먼트산업에 대한 체계적인 이해와 탄탄한 전공기초역량을 지닌 인재 필요 | 비판적 지식탐구 인재 |
| | 논리적/비판적 사고 및 분석능력을 바탕으로 기획역량을 갖춘 창조적 인재 | 비판적 사고 및 분석능력을 바탕으로 기획·마케팅 역량을 갖춘 인재 필요 | 비판적 지식탐구 인재 |
| | 현대사회에 대한 이해와 국제감각을 갖춘 글로벌 인재 | 국제감각 및 다문화수용력을 바탕으로 현대사회의 주요 현안들을 이해하고 분석할 수 있는 인재 필요 | 사회적 가치추구 인재 |
| | 자기주도적 지식습득과 통합적 사고를 바탕으로 실무역량을 갖춘 인재 | 창의력과 통합적 사고력에 기반하여 자기주도적으로 지식을 확장할 수 있는 인재 필요 | 주도적 혁신융합 인재 |

▣ 학과 전공능력

| 인재상 | 전공능력 | 전공능력의 정의 |
|---|---------------|--|
| 문화엔터테인먼트산업에 대한 이해와 전문가적 역량을 갖춘 융복합 인재 | 전공기초역량 | 관광, 문화, 엔터테인먼트, 어학 분야 등의 전공기초역량을 배양하여 문화엔터테인먼트산업에 대해 전반적으로 이해할 수 있는 능력 |
| | 문화엔터테인먼트산업 이해 | 문화엔터테인먼트 분야의 다양한 산업 및 직무분야에 대해 폭넓게 파악할 수 있는 능력 |
| 논리적/비판적 사고 및 분석능력을 바탕으로 기획역량을 갖춘 창조적 인재 | 기획력 및 마케팅 역량 | 충족되지 않은 수요를 발견하여 창의적인 콘텐츠를 기획하고 마케팅 전략을 수립할 수 있는 능력 |
| | 비판적 사고 및 분석능력 | 비판지성에 기반하여 주어진 문제에 대해 체계적으로 사고하고 논리적으로 분석할 수 있는 능력 |
| 현대사회에 대한 이해와 국제감각을 갖춘 글로벌 인재 | 현대사회에 대한 이해 | 현재사회의 특징과 변화들을 파악하여 문화엔터테인먼트산업과 관련한 주요 현안에 대응할 수 있는 능력 |
| | 국제감각 및 다문화수용력 | 다문화에 대한 이해와 언어구사를 바탕으로 글로벌 사회를 주도적으로 이끌어갈 수 있는 능력 |
| 자기주도적 지식습득과 통합적 사고를 바탕으로 실무역량을 갖춘 인재 | 자기주도적 지식 확장 | 전공지식을 바탕으로 스스로 문제를 발견하고 목표를 설정하여 자기주도적으로 해결할 수 있는 능력 |
| | 창의/통합적 사고력 | 전공지식을 실제 기업 및 사회 문제에 창의적으로 적용하여 통합적으로 고찰할 수 있는 능력 |

▣ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

| 전공능력 | 학년 | 이수학기 | 교과목명 |
|----------------------------|----|------|-------------------|
| 문화엔터테인먼트산업이해를 위한 전공기초역량 | 1 | 1, 2 | 문화엔터테인먼트이해 |
| | 1 | 1, 2 | 관광학원론 |
| | 1 | 1, 2 | 경영학원론 |
| | 1 | 1, 2 | 경제학원론 |
| | 2 | 1 | 문화관광콘텐츠플랫폼연구 |
| | 2 | 1 | 애니메이션의역사와발전 |
| | 2 | 2 | 게임기획과콘텐츠개발 |
| | 2 | 2 | 한류연구 |
| | 3 | 2 | 음악콘텐츠산업 |
| | 3 | 2 | 영상콘텐츠 |
| 비판적사고 및 분석력에 기반한 기획마케팅 역량 | 2 | 1 | 문화콘텐츠마케팅 |
| | 2 | 1, 2 | 문화관광콘텐츠연습 |
| | 3 | 1 | 해외콘텐츠스토리분석 |
| | 3 | 1, 2 | 기술과문화관광콘텐츠마케팅 |
| | 3 | 2 | 문화콘텐츠의감상과비평 |
| | 3 | 2 | 콘텐츠연구조사방법론 |
| | 3 | 2 | 콘텐츠기업경영론 |
| | 4 | 1 | 문화관광스토리텔링 |
| | 4 | 1 | 관광콘텐츠개발과기획 |
| | 4 | 1 | 관광홍보연구 |
| | 4 | 2 | 문화관광콘텐츠가격연구 |
| | 4 | 2 | 이벤트기획과마케팅 |
| | 4 | 2 | 문화공연기획실무 |
| 현대사회 및 글로벌 문화에 대한 이해 역량 | 1 | 1, 2 | 문화관광영어 |
| | 1 | 1, 2 | 문화관광일본어 |
| | 2 | 1 | 여가와문화 |
| | 2 | 1 | 문화간커뮤니케이션 |
| | 2 | 1, 2 | 이문화콘텐츠연구 |
| | 2 | 1, 2 | 일본의언어문화이해 |
| | 2 | 2 | 관광의인문학적이해 |
| | 3 | 1 | 문화콘텐츠와사회 |
| | 3 | 1 | 문화관광산업과진로 |
| | 3 | 1, 2 | 문화관광일본어2 |
| | 4 | 1 | 문화관광콘텐츠정책론 |
| 창의적 사고력에 기반한 자기주도적 지식확장 역량 | 4 | 1 | 독립심화학습1(문화엔터테인먼트) |
| | 4 | 2 | 독립심화학습2(문화엔터테인먼트) |
| | 4 | 1, 2 | 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트) |
| | 4 | 1, 2 | 졸업논문(문화관광콘텐츠) |

나. 전공 교육과정 체계도

| | | 1학년 | 2학년 | 3학년 | 4학년 |
|-----------------|----------------------------|--|--|--|--|
| 학년별 교육목표 | | <ul style="list-style-type: none"> 문화엔터테인먼트 산업 이해를 위한 전공기초지식 습득 기초 언어문화역량 강화 | <ul style="list-style-type: none"> 문화엔터테인먼트 분야 세부 산업군에 대한 이해 기획·마케팅에 대한 이론적 지식 습득 및 기초역량 배양 인문학적 관점에 기반한 현대사 회문화 이해 | <ul style="list-style-type: none"> 문화엔터테인먼트 분야 세부 산업군에 대한 이해 창의적인 콘텐츠 기획 및 마케팅 전략수립 역량 강화 현대사회문화에 대한 이해확장 및 진로와의 연계성 강화 | <ul style="list-style-type: none"> 비판지성에 기반한 기획 및 마케팅 역량을 바탕으로 한 통섭적 지식확장 전공지식을 사회 문제에 창의적으로 적용하여 통합적 고찰 |
| 전공 영역 | 문화엔터테인먼트 산업이해를 위한 전공기초역량 | 문화엔터테인먼트이해 관광학원론 경영학원론 경제학원론 | 문화관광콘텐츠플랫폼연구 애니메이션의역사와발전 게임기획과콘텐츠개발 한류연구 | 음악콘텐츠산업 영상콘텐츠 | |
| | 비판적사고 및 분석력에 기반한 기획·마케팅 역량 | | 문화관광콘텐츠연습 문화콘텐츠마케팅 | 기술과문화관광콘텐츠마케팅 문화콘텐츠의감상과비평 콘텐츠연구조사방법론 콘텐츠기업경영론 해외콘텐츠스토리분석 | 이벤트기획과마케팅 문화관광콘텐츠가격연구 문화관광스토리텔링 문화공연기획실무 관광콘텐츠개발과기획 관광홍보연구 |
| | 현대사회 및 글로벌 문화에 대한 이해 역량 | 문화관광영어 문화관광일본어 | 여가와문화 문화간커뮤니케이션 이문화콘텐츠연구 일본의언어문화이해 관광의인문학적이해 | 문화콘텐츠와사회 문화관광산업과진로 문화관광일본어2 | 문화관광콘텐츠정책론 |
| | 창의적 사고력에 기반한 자기주도적 지식확장 역량 | | | | 독립심화학습1, 2 캡스톤디자인 졸업논문 |