

호텔관광대학 문화엔터테인먼트학과 교육과정 요약표(2024)

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 기본구조표

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업학점	단일전공과정					다전공과정				부전공과정		
학부(과)명	전공명	트랙명		전공학점				타전공인학점	전공기초	전공필수	전공선택	계	전공필수	전공선택	계
				전공기초	전공필수	전공선택	계								
관광·엔터테인먼트학부	문화엔터테인먼트학과	일반	120	6	9	48	63	15	6	9	24	39	9	12	21

4. 교육과정 편성 교과목 현황

학부(과)/전공명		편성 교과목 현황								전공필수+전공선택 (B+C)	
학부(과)명	전공명	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)		전공선택(교직) (D)		과목수	학점수
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수		
관광·엔터테인먼트학부	문화엔터테인먼트학과	4	12	4	9	33	99	0	0	41	120

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

5. 졸업능력인증제 : 폐지

6. 기타 졸업에 필요한 사항 : 없음

문화엔터테인먼트학과 교육과정 시행세칙(2024)

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 6학점, 전공필수 9학점, 전공선택 48학점을 포함하여 전공학점 63학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 문화엔터테인먼트학과 학생으로서 타전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 문화엔터테인먼트학과를 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 6학점, 전공필수 9학점, 전공선택 24학점을 포함하여 전공학점 39학점 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 학위증에 기재한다.

제7조(졸업논문) ① 문화엔터테인먼트학과를 단일전공 또는 다전공으로 이수하는 학생은 졸업논문 교과목을 이수하

여야 한다.

- ② 현장실습으로 6학점 이상을 이수하였거나, 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)을 이수한 학생은 졸업논문 교과목을 이수할 수 있다.
- ③ 호텔관광대학 주최 글로벌 프로그램 이수, 전국 규모의 논문 경시대회 또는 공모전에서 입상한 학생은 졸업논문 교과목을 이수할 수 있다.
- ④ 단일전공자와 다전공자의 경우 관광통역안내사자격증(영어, 일본어)을 취득한 경우는 졸업논문 교과목을 이수할 수 있다.
- ⑤ 기타 학과 교수 회의에서 인정한 경우 졸업논문 교과목을 이수할 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 15학점까지 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 15학점을 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 후마니타스 칼리지에서 개설하는 SW교양과목과 단과대학에서 개설하고 있는 SW전공과목 중 선택하여 6학점을 이수하여야 한

다. 대체인정 교과목은 ‘별표3 대체인정 과목표’를 따른다.

제16조(외국인 학생의 한국어 능력 취득) ① 한국어트랙 외국인 학생은 졸업 전까지 한국어능력시험(TOPIK) 4급 이상을 취득하여야 한다.

부 칙

[부칙1]

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.

[부칙2]

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 개정된 전공교육과정은 2024학년도 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. ③ 2023학년도에 전공기초였던 교과목(문화엔터테인먼트이해, 관광학원론)이 2024학년도에 전공필수로 변경되어, 해당 교과목을 기이수한 학생이 이수할 전공필수 교과목이 부족한 경우, 기이수한 교과목의 이수구분을 별도의 학생 신청절차를 통해 전공필수로 변경하여 인정할 수 있다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 타전공인정과목표 1부.
3. 대체인정과목표 1부.
4. 문화엔터테인먼트학과 교과목 해설 1부.
5. 교육과정 이수체계도 1부.
6. 문화엔터테인먼트학과 전공능력 1부.

[별표1] 교육과정 편성표

교육과정 편성표

학과명: 문화엔터테인먼트학과 [Department of Culture and Entertainment]

순번	이수 구분	교과목명	학수번호	학점	시간					이수 학년	개설학기		교과구분					비고	
					이론	설계	실습	실기	임상		1학기	2학기	부전공	영어전용트랙	문제해결형교과	교직본수교과	PN평가		
1	전기	문화관광영어	CUENT1004	3	3					1	○	○							
2	전기	문화관광일본어	CUENT1001	3	3					1	○	○							
3	전기	경영학원론	TOURM1607	3	3					1	○	○							
4	전기	경제학원론	ECON1001	3	3					1	○	○							TOURM1608
5	전필	문화엔터테인먼트이해	CUENT1002	3	3					1	○	○							
6	전필	관광학원론	TOURM1602	3	3					1	○	○							
7	전필	콘텐츠기획입문	CUENT2003	3	3					2	○	○							
8	전필	졸업논문(문화엔터테인먼트)	CUENT4001	0						4	○	○						○	
9	전선	엔터테인먼트플랫폼연구	CUENT2004	3	3					2	○								
10	전선	현대사회와여가	CUENT2008	3	3					2	○								
11	전선	웹툰애니메이션산업	CUENT2010	3	3					2	○								
12	전선	엔터테인먼트마케팅	CUENT2011	3	3					2	○								
13	전선	문화간커뮤니케이션	CUENT2001	3	3					2	○								
14	전선	대중문화론	CUENT2012	3	3					2		○							
15	전선	스포츠산업과메가이벤트	CUENT2013	3	3					2		○							
16	전선	게임엔터테인먼트기획	CUENT2005	3	3					2		○							
17	전선	한류연구	CUENT2007	3	3					2		○							
18	전선	관광엔터테인먼트의인문학적이해	CUENT2009	3	3					2		○							
19	전선	1인미디어제작실습	CUENT3011	3	3					3	○								
20	전선	엔터테인먼트사회학	CUENT3006	3	3					3	○								
21	전선	지역문화콘텐츠기획	CUENT3012	3	3					3	○								
22	전선	실감형콘텐츠제작실습	CUENT3013	3	3					3	○								
23	전선	영상엔터테인먼트산업	CUENT3003	3	3					3	○								
24	전선	엔터테인먼트기업전략과지속가능경영	CUENT3004	3	3					3	○								
25	전선	기술엔터테인먼트마케팅	CUENT3008	3	3					3		○							
26	전선	엔터테인먼트데이터분석실습	CUENT3014	3	3					3		○							
27	전선	여가사회심리학	CUENT3015	3	3					3		○							
28	전선	음악엔터테인먼트산업	CUENT3007	3	3					3		○							
29	전선	사회조사방법론	CUENT3002	3	3					3		○							
30	전선	엔터테인먼트감상과비평	CUENT3009	3	3					3		○							
31	전선	엔터테인먼트산업과정정책	CUENT4002	3	3					4	○								
32	전선	엔터테인먼트스토리텔링	CUENT4003	3	3					4	○								
33	전선	문화공연기획	CUENT4005	3	3					4	○								
34	전선	엔터테인먼트광고홍보론	CUENT4006	3	3					4	○								
35	전선	문화관광론	CUENT4008	3	3					4	○								
36	전선	테마엔터테인먼트산업	CUENT4012	3	3					4		○							
37	전선	축제이벤트기획	CUENT4004	3	3					4		○							
38	전선	엔터테인먼트법제론	CUENT4013	3	3					4		○							
39	전선	엔터테인먼트가격연구	CUENT4011	3	3					4		○							
40	전선	이문화콘텐츠연구	CUENT2006	3	3					2	○	○							
41	전선	일본언어문화이해	CUENT2002	3	3					2	○	○							언어문화 역량강화과목 2학년외 타학 년도 수강가능
42	전선	독립심화학습1(문화엔터테인먼트)	CUENT4009	3	3					4	○							○	
43	전선	독립심화학습2(문화엔터테인먼트)	CUENT4010	3	3					4		○						○	
44	전선	캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)	CUENT4007	3		3				4	○	○						○	

타전공 인정 과목표

학과(전공)명: 문화엔터테인먼트학과 [Department of Culture and Entertainment]

순번	단과대학	학과(전공)	학수 번호	교과목명	학점	인정이수 구분	적용 개시연도	비고
1	호텔관광대학	Hospitality경영학부		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
2	호텔관광대학	호텔경영학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
3	호텔관광대학	컨벤션경영학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
4	호텔관광대학	외식경영학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
5	호텔관광대학	조리·서비스경영학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
6	호텔관광대학	관광학부		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
7	호텔관광대학	관광학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
8	호텔관광대학	문화관광콘텐츠학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2019	
9	호텔관광대학	Hospitality경영학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2023	
10	호텔관광대학	조리&푸드디자인학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2023	
11	호텔관광대학	관광·엔터테인먼트학부		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2023	
12	호텔관광대학	관광학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2023	
13	호텔관광대학	문화엔터테인먼트학과		해당 학부(과)의 교육과정 편성표에 편성되어 있는 전공과목		전공선택	2023	

[별표3] 대체인정 과목표

대체 인정 과목표

전공명 : 문화엔터테인먼트학과(Department of Culture and Entertainment)

번호	현 교육과정의 과목				대체인정		적용시기	대체 인정내용
	과목 코드	과 목 명	이수 구분	학점	대체인정 이수구분	대체인정 학점		
1	HOTEL3401	IT와Hospitality산업	05	3	05	3	2018~2022	SW교양(이론)
2	HSPMT1002	Hospitality데이터사이언스	11	3	11	3	2023	SW교양(이론)
3	HSPMT1002	Hospitality데이터의이해	11	3	11	3	2024~	SW교양(이론)
4	HSPMT2003	경영통계학	05	3	05	3	2018~	SW교양(이론)
5	HSPMT2002	경영정보시스템	05	3	05	3	2018~2023	SW교양(이론)
6	HSPMT2002	Hospitality경영정보시스템	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
7	HSPMT3012	Hospitality정보기술활용	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
8	HSPMT3017	비즈니스애널리틱스	05	3	05	3	2018~	SW교양(이론)
9	HSPMT3018	스마트관광론	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
10	TOURS3004	관광e-비즈니스	05	3	05	3	2018~2022	SW교양(이론)
11	TOURS3004	관광과ICT	05	3	05	3	2023	SW교양(이론)
12	TOURS4009	관광조사통계분석	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
13	TOURS4004	관광응용경제론	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
14	TOURS2020	시공간관광정보의이해	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
15	TOURS3025	시공간관광빅데이터분석	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
16	CUENT3008	기술과문화관광콘텐츠마케팅	05	3	05	3	2018~2023	SW교양(이론)
17	CUENT3008	기술엔터테인먼트마케팅	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)
18	CUENT3014	엔터테인먼트데이터분석실습	05	3	05	3	2024~	SW교양(이론)

※ 호텔관광대학에서 개설하는 SW과목 이외에 후마니타스칼리지에서 개설하는 SW교양과목과 타 단과대학에서 개설하는 SW전공과목을 수강하여도 SW 학점으로 인정받을 수 있음

문화엔터테인먼트학과 교과목 해설

전공기초

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 교과목이다.
- 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.

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.

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

- 경영학원론에서는 경영학의 기본적인 내용과 원론적인 내용을 다루게 된다. 특히 본 과목은 경영학의 각 연구 분야와 영역이 광범위하고 또 이론적 발전과 관리기술의 발달이 급속히 이루어지고 있음에 따라 기초적인 이론과 관리기술을 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.

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.

전공필수

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.

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

- 본 과목은 관광학의 기초 이론적 개념과 관광산업의 기초 원리에 관한 전반적 지식터득은 물론 국내외의 최신 관광 동향을 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.

CUENT2003 콘텐츠기획입문(Introduction to Content Planning) 3-3-0

- 본 강좌를 통해 학생들은 콘텐츠 기획의 방법과 절차를 학습하고, 이를 문화엔터테인먼트 분야에 적용하여 콘텐츠를 직접 기획한다. 콘텐츠 기획의 개념, 방법 및 절차를 이해하고, 과제 및 실습을 수행하며, 콘텐츠를 평가하고 보완하는 연습을 거쳐 콘텐츠 기획자로서의 역량을 키우게 될 것이다.
- The purpose of this course is to help students learn the basic concepts and procedures of content planning and apply them to the field of cultural and entertainment industries. Throughout a series of lectures and practical exercises, students will be able to understand the fundamentals of content planning and enhance their competence as content planners.

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

CUENT2004 엔터테인먼트플랫폼연구(Entertainment Platform Study) 3-3-0

- 이 수업은 엔터테인먼트 산업 및 디지털 플랫폼을 중심으로 인터렉션 콘텐츠 디자인의 기초를 다룬다. 스트리밍 서비스, 소셜미디어 플랫폼, 온라인 게임 플랫폼 등에서 상호작용성, 편의성을 고려한 콘텐츠기획 및 제작의 원리를 이해할 수 있게 한다.
- This course focuses on the fundamentals of interaction content design with a central emphasis on the entertainment industry and digital platforms. It enables an understanding of the principles of content planning and production with a focus on interactivity and usability in various contexts, such as streaming services, social media platforms, and online gaming platforms.

CUENT2008 현대사회와여가(Leisure in Contemporary Society) 3-3-0

- 본 수업에서는 현대인들의 여가문화와 행동을 인문학, 사회학, 문화인류학 등의 다학제적 관점에서 이해한다. 현대사회의

여가를 생애주기, 가족, 일, 교육, 커뮤니티, 사회, 문화, 시스템, 정책 등의 주제와 함께 논의함으로써, 여가산업을 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 웹툰애니메이션산업(Webtoon and Animation Industry) 3-3-0

- 이 수업에서는 웹툰과 애니메이션의 기본 원리 및 역사, 트렌드, 비즈니스 등에 대해 학습한다. 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 작품은 물론 웹툰산업 전반에 대한 경향성을 분석한다.
- In this course, students will learn about the fundamental principles, history, trends, and business aspects of webtoons and animation. They will explore the history of animation, starting from pre-cinematic optical toys to classic animation, leading to contemporary animation, through the appreciation of key works in animation history. Additionally, the course will analyze the significance of major players in commercial animation, such as Disney, Pixar, and Studio Ghibli, as well as trends in the webtoon industry.

CUENT2011 엔터테인먼트마케팅(Entertainment Marketing) 3-3-0

- 엔터테인먼트산업은 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, 엔터테인먼트산업의 특성에 기반을 둔 효과적인 마케팅 방법론 및 사례를 소개한다. 이를 통해 학생들은 기본적인 마케팅 이론에 대한 이해 및 엔터테인먼트산업의 응용을 효과적으로 할 수 있는 역량을 키울 수 있다.
- Entertainment 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 entertainment industry, and traditional industry using various case studies. Basic understanding of culture and entertainment business is required.

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.

CUENT2012 대중문화론(Popular Culture) 3-3-0

- 이 수업은 흔히 '단순한 오락'으로 치부되는 대중문화가 어떻게 문화적 가치의 지표이자 문화적 의미의 생산자 역할을 할 수 있는지 이해하기 위해 대중문화에 대하여 비판적으로 접근한다. 이 강좌는 대중문화를 중요한 경제, 정치, 사회적 텍스트로 탐구하고 대중문화의 생산과 소비가 우리의 삶의 경험을 어떻게 형성하고 형성되는지 논의

한다.

- This course takes a critical approach to popular culture to understand how what is often dismissed as "just entertainment" can serve as an indicator of cultural values and a producer of cultural meaning. The course explores popular culture as an important economic, political, and social text and strives to understand how the production and consumption of popular culture shapes and is shaped by our lived experience.

CUENT2013 스포츠산업과메가이벤트(Sport Industry & Mega Events) 3-3-0

- 본 강좌는 스포츠산업에 대한 포괄적인 이해를 제공하며, 스포츠 엔터테인먼트, 스포츠용품, 스포츠 관광 및 서비스 등을 다룬다. 또한 올림픽, 국내 및 국제 선수권대회와 같은 주요 스포츠 이벤트를 논의하며, 이러한 이벤트가 스포츠 관광 시장에 미치는 영향을 조명한다. 학생들은 스포츠 산업의 역사적 배경 및 구성 요소, 이벤트 물류, 후원, 라이선스 계약 등에 대해 이해하게 될 것이다.
- This course provides an introduction to the multi-faceted sport industry, including sport entertainment, sporting goods, and sports tourism and services. It also focuses on a range of major sporting events such as the Olympics, national and international championships, and their influence on the sport tourism market. Students will understand a historical context and components of sport industry, event logistics, sponsorship, licensing agreements.

CUENT2005 게임엔터테인먼트기획(Game Entertainment 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 관광엔터테인먼트의인문학적이해(Philosophical Issues in Tourism Entertainment) 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.

CUENT3011 1인미디어제작실습(Independent Media Production Practicum) 3-3-0

- 이 수업의 목표는 학생들이 효과적인 미디어 콘텐츠(동영상, 팟캐스트, 블로그 등)를 독립적으로 제작할 수 있는 능력을 배양하는 것이다. 이 과정을 통해 학생들은 기본적인 미디어 제작 기술을 습득할 뿐만 아니라 콘텐츠 기획, 스토리텔링, 편집 등 종합적인 역량을 배양한다.
- The aim of this course is to cultivate the ability of students to produce effective media content (such as videos, podcasts, blogs, etc.) independently. Through the course, students will not only acquire basic media production skills but also be guided to enhance comprehensive capabilities in content planning, storytelling, and editing.

CUENT3006 엔터테인먼트사회학(Sociology of Entertainment) 3-3-0

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

CUENT3012 지역문화콘텐츠기획(Planning Local Culture-based Content) 3-3-0

- 본 강좌는 지역을 기반으로 하는 문화콘텐츠를 중심으로 실제 콘텐츠기획과 운영에 필요한 핵심요소들을 학습하는데 목적을 둔다. 본 강좌를 통해 인문·사회·문화·예술 분야의 융복합적 소양, 세계와 지역을 아우르는 글로컬(glocal) 감각, 실제 사례를 바탕으로 한 현장감 있는 콘텐츠 기획역량을 배양할 것이다. 궁극적으로 지역성(locality)을 바탕으로 지역사회의 정체성을 강화할 수 있는 문화콘텐츠 기획을 학습하고 훈련할 것이다.
- This course aims to learn the essential elements for actual content planning and operation, focusing on culture-based content rooted in the local context. Through this course, students will cultivate a multidisciplinary understanding in the fields of humanities, social sciences, culture, and the arts, develop a "glocal" sense that encompasses both global and local perspectives, and acquire practical content planning skills based on real-world cases. Ultimately, the course will teach and train students in cultural content planning that can enhance the identity of local communities based on their locality.

CUENT3013 실감형콘텐츠제작실습(Immersive Content Design and Practice) 3-3-0

- 엔터테인먼트에서 고객만족을 위해 몰입감(immersion)과 현장감(presence)을 극대화할 수 있도록 현장의 모든 감각 정보를 전달하는 실감형 콘텐츠, 특히 가상·증강·혼합현실(VR·AR·MR) 콘텐츠의 역할과 중요성이 강화되고 있다. 이에 따라 이 수업에서는 실감형 콘텐츠의 이론적 프레임워크를 학습하고, 실감형 콘텐츠를 만들 수 있는 다양한 도구들을 통해 실제로 제작을 실습하며 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 전반에 대한 이해를 향상시키도록 한다.
- Immersive content(VR·AR·MR), which can maximize the customer satisfaction by conveying all sensory information from the scene in the entertainment industry, is getting more attention in the field. Thus, this course is dedicated to learn both the theoretical framework of immersive content and proper practice to make it through various tools, thereby enhancing their understanding of the overall production of entertainment content.

CUENT3003 영상엔터테인먼트산업(Media Entertainment Industry) 3-3-0

- 본 강좌는 영상엔터테인먼트 분야에서의 주요 개념과 동향을 다루며, 영화, 텔레비전, 디지털 미디어, 스트리밍 서비스, 음악, 게임 및 관련 분야에 대한 핵심적 이해를 제공한다. 수업을 통해 학생들은 엔터테인먼트 산업의 역사, 생산, 유통, 비즈니스 모델, 및 미래 동향을 논의할 것이다.
- This course covers key concepts and trends in the media entertainment industry, providing a fundamental understanding of film, television, digital media, streaming services, music, games, and related fields. Through this course, students will delve into the history, production, distribution, business models, and future outlook of the entertainment industry.

CUENT3004 엔터테인먼트기업전략과지속가능경영(Entertainment Business Strategies and Sustainable Management) 3-3-0

- 이 수업은 학생들이 엔터테인먼트기업의 경영에 대한 전체적인 이해를 할 수 있는 경험을 제공하는 데 초점을 맞추고 있다. 이 수업에서는 엔터테인먼트기업 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. 더불어 현대사회 기업경영의 중요한 가치인 지속가능성에 대해 논의할 것이다.
- 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. This class will also cover the concept of sustainable management which is one of the core values of businesses in the contemporary society.

CUENT3008 기술엔터테인먼트마케팅(Technology and Entertainment Marketing) 3-3-0

- 새로운 기술은 지속적으로 산업의 지형도를 바꾸어왔으며, 이러한 경향은 엔터테인먼트 분야에서 뚜렷하게 나타나고 있다. 본 수업은 이러한 신기술을 이해하고, 이를 바탕으로 엔터테인먼트를 기획/제작하고 창업할 수 있는 역량을 키우기 위하여 구성되었다.
- The adaption of new technology in the entertainment 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.

CUENT3014 엔터테인먼트데이터분석실습(Data Analysis Practice in the Entertainment Industry) 3-3-0

- 엔터테인먼트 산업이 IT 산업과 결합하면서 다양한 수준의 고객데이터가 확보되고 있으며, 이는 다시 좋은 엔터테인먼트 콘텐츠 및 서비스를 만드는 토양이 되고 있다. 이 과목에서는 학생들이 데이터분석에 대한 기본적인 이해 및 분석도구를 학습하고, 이를 바탕으로 다양한 수준의 엔터테인먼트 산업의 고객데이터를 만들어내는 방법 및 이렇게 만들어진 데이터를 실제로 분석하는 실습을 진행한다.
- As the entertainment industry merges with the IT sector, a diverse range of customer data is being acquired, which in turn is laying the groundwork for enhancing the quality of entertainment content and services. In this course, students will gain a fundamental understanding of data analysis and learn about analytical tools. Based on this knowledge, students will practice to generate customer data from various levels of the entertainment industry and to analyze the actual data in the industry.

CUENT3015 여가사회심리학(Social Psychology of Leisure) 3-3-0

- 본 강좌는 사회심리학적 이론을 기반으로 여가행동 및 현상을 이해하는데 목적을 둔다. 본 강좌를 통해 사람들의 태도, 동기, 인식, 사회적 맥락 등이 개인의 여가행동에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 이해할 수 있다. 학생들은 여가 행동과 개인의 웰빙에 영향을 미치는 다양한 개인적, 사회적 요인들을 면밀히 고찰하게 될 것이다.
- This course is intended to help students learn theoretical backgrounds of psychological and sociological aspects of leisure. It provides a comprehensive introduction of individuals' leisure pursuits and how they are influenced by their attitudes, motivations, perceptions, and interactions within social contexts. Students will examine the intricate interplay between personal and social factors that shape leisure behavior, preferences, and the overall impact on well-being.

CUENT3007 음악엔터테인먼트산업(Music Entertainment 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.

CUENT3002 사회조사방법론(Social Research Methods) 3-3-0

- 본 강의는 콘텐츠 제작, 기획, 경영, 분석 등에 필요한 필수적인 사회과학 연구 방법론을 다룬다. 내용분석, 사회관계망분석, 설문, 실험 등 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.

CUENT3009 엔터테인먼트감상과비평(The Appreciation and Criticism of Entertainment) 3-3-0

- 본 강좌는 엔터테인먼트 산업 및 예술 작품에 대한 이해를 높이고 이를 평가하는 역량을 배양하는데 목표를 둔다. 드라마, 음악, 문학, 미술, 게임 등 다양한 엔터테인먼트 형식을 다루며, 기초적인 비평이나 기획능력의 소양을 함양할 것을 목표로 하고 있다.
- This course aims to enhance understanding of the entertainment industry and artistic works and cultivate the ability to evaluate them. It covers various forms of entertainment, including drama, music, literature, art, and games, with the goal of developing fundamental skills in criticism and creative thinking.

CUENT4002 엔터테인먼트산업과정책(Entertainment Industry and 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 characteristics of industry can be effectively controlled.

CUENT4003 엔터테인먼트스토리텔링(Entertainment 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.

CUENT4005 문화공연기획(Cultural Performance and Event Planning) 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.

CUENT4006 엔터테인먼트광고홍보론(Entertainment Advertising and Public Relations) 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 문화관광론(Cultural Tourism) 3-3-0

- 본 강좌에서는 문화관광에 대한 개념과 이론, 주요 이슈들을 사회학적·문화인류학적 관점에서 논의한다. 문화와 관광 간의 상호작용을 바탕으로, 관광현상이 미치는 사회문화적 영향, 관광객과 지역주민과의 문화접촉, 문화유산의 보존 및 활용, 관광콘텐츠 기획 등에 대해 조명할 것이다.
- This course discusses the concepts and theories of cultural tourism, along with key issues, from a sociological and cultural anthropological perspective. Based on the interaction between culture and tourism, we will shed light on the socio-cultural impacts of tourism, cultural encounters between tourists and local residents, the preservation and utilization of cultural heritage, and planning of tourism content.

CUENT4012 테마엔터테인먼트산업(Themed Entertainment Industry) 3-3-0

- 이 수업은 테마 엔터테인먼트 산업의 다양한 요소와 구조에 대한 심도 있는 탐구와 이해에 중점을 둔다. 수강생은 테마파크, 테마 리조트, 테마 레스토랑은 물론 카지노, 박물관 등 다양한 테마 엔터테인먼트 공간에 대한 콘텐츠 제작 및 관리 전략을 학습하여 창의적이고 혁신적인 테마 엔터테인먼트 콘텐츠를 기획하고 구현할 수 있는 기본

기술을 개발할 수 있다.

- This class focuses on an in-depth exploration and understanding of the various elements and structures of the themed entertainment industry. Students will learn content creation and management strategies for a variety of themed entertainment venues, including theme parks, themed resorts, and themed restaurants, as well as casinos and museums. Through this class, students will develop the fundamental skills to plan and implement creative and innovative themed entertainment content.

CUENT4004 축제이벤트기획(Festival and Event Planing) 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.

CUENT4013 엔터테인먼트법제론(Entertainment Law Basics) 3-3-0

- 엔터테인먼트 산업의 가치는 무형적이기 때문에 가치를 보호하기 위해서는 다양한 수준의 법적인 이해가 필요할 뿐만 아니라, 다양한 무형적 가치 및 인적 역량을 엮어내기 위해서는 효과적인 계약이 필수적이다. 이에 따라 엔터테인먼트 산업을 이해하기 위해서는 단순히 산업적인 지식 뿐만 아니라 법적인 지식도 중요하다. 이에 따라 이 수업에서는 엔터테인먼트 산업을 구성하는 법제 구조가 만들어지게 된 배경을 배우고, 엔터테인먼트 산업을 둘러싼 법에 대한 기초지식을 학습한다.
- The value of the entertainment industry is intangible, necessitating not only a diverse legal understanding to protect this value but also effective contracts to weave together various intangible values and human capacities. Thus, legal knowledge related to the entertainment industry is getting more attention. In this course, students will learn about the background that led to the formation of the legal framework governing the entertainment industry and acquire foundational knowledge about the laws surrounding it.

CUENT4011 엔터테인먼트가격연구(Entertainment Pricing) 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.

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.

CUENT2002 일본언어문화이해(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.

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 [Department of Culture and Entertainment]

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	문화엔터테인먼트이해, 관광학원론, 문화관광영어, 문화관광일본어, 경영학원론, 경제학원론
	2학기	문화엔터테인먼트이해, 관광학원론, 문화관광영어, 문화관광일본어, 경영학원론, 경제학원론
2학년	1학기	콘텐츠기획입문, 엔터테인먼트플랫폼연구, 현대사회와여가, 웹툰애니메이션산업, 엔터테인먼트마케팅, 문화간커뮤니케이션
	2학기	콘텐츠기획입문, 대중문화론, 스포츠산업과메가이벤트, 게임엔터테인먼트기획, 한류연구, 관광엔터테인먼트의인문학적이해
3학년	1학기	1인미디어제작실습, 엔터테인먼트사회학, 지역문화콘텐츠기획, 실감형콘텐츠제작실습, 영상엔터테인먼트산업, 엔터테인먼트기업전략과지속가능경영
	2학기	기술엔터테인먼트마케팅, 엔터테인먼트데이터분석실습, 여가사회심리학, 음악엔터테인먼트산업, 사회조사방법론, 엔터테인먼트감상과비평
4학년	1학기	졸업논문(문화엔터테인먼트), 엔터테인먼트산업과정, 엔터테인먼트스토리텔링, 문화공연기획, 엔터테인먼트광고홍보론, 문화관광론, 독립심화학습1(문화엔터테인먼트), 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)
	2학기	졸업논문(문화엔터테인먼트), 테마엔터테인먼트산업, 축제이벤트기획, 엔터테인먼트법제론, 엔터테인먼트가격연구, 독립심화학습2(문화엔터테인먼트), 캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)

※ 언어문화역량강화과목(학년무관) : 이문화콘텐츠연구, 일본언어문화이해

문화엔터테인먼트학과 전공능력

■ 학과 교육목표 및 인재상

구분	세부내용		
학과 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, 문화 예술, 공연, 게임, 출판, 전시, 관광 등의 폭넓은 엔터테인먼트산업 분야에서 요구하는 융복합 역량을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 목표로 함.		
학과 인재상	학과 인재상	세부내용	본교인재상과의 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	문화, 엔터테인먼트, 관광, 여학 분야 등의 전공기초역량을 배양하여 문화엔터테인먼트산업에 대해 전반적으로 이해할 수 있는 능력
	문화엔터테인먼트 산업 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	현대사회의 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
문화엔터테인먼트 산업 이해를 위한 전공기초역량	1	1, 2	문화엔터테인먼트이해
	1	1, 2	관광학원론
	1	1, 2	경영학원론
	1	1, 2	경제학원론
	2	1	엔터테인먼트플랫폼연구
	2	1	웹툰애니메이션산업
	2	2	대중문화론
	2	2	스포츠산업과메가이벤트
	2	2	게임엔터테인먼트기획
	2	2	한류연구
	3	1	영상엔터테인먼트산업
	3	2	음악엔터테인먼트산업
	4	1	문화관광론
	4	2	테마엔터테인먼트산업
비판적사고 및 분석력에 기반한 기획마케팅 역량	2	1, 2	콘텐츠기획입문
	2	1	엔터테인먼트마케팅
	3	1	1인미디어제작실습
	3	1	지역문화콘텐츠기획
	3	1	실감형콘텐츠제작실습
	3	1	엔터테인먼트기업전략과지속가능경영
	3	2	기술엔터테인먼트마케팅
	3	2	엔터테인먼트데이터분석실습
	3	2	사회조사방법론
	3	2	엔터테인먼트감상과비평
	4	1	엔터테인먼트스토리텔링
	4	1	문화공연기획
	4	1	엔터테인먼트광고홍보론
	4	2	엔터테인먼트가격연구
4	2	축제이벤트기획	
현대사회 및 글로벌 문화에 대한 이해 역량	1	1, 2	문화관광영어
	1	1, 2	문화관광일본어
	2	1	현대사회와여가
	2	2	문화간커뮤니케이션
	2	2	관광엔터테인먼트의인문학적이해
	3	1	엔터테인먼트사회학
	3	2	여가사회심리학
	4	1	엔터테인먼트산업과정책
	4	2	엔터테인먼트법제론
	*	1, 2	이문화콘텐츠연구
*	1, 2	일본언어문화이해	
창의적 사고력에 기반한 자기주도적 지식확장 역량	4	1	독립심화학습1(문화엔터테인먼트)
	4	2	독립심화학습2(문화엔터테인먼트)
	4	1, 2	캡스톤디자인(문화엔터테인먼트)
	4	1, 2	졸업논문(문화엔터테인먼트)

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 현대사회문화 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
전 공 역 량	문화엔터테인먼트 산업이해를 위한 전공기초역량	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화엔터테인먼트이해</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">관광학원론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">경영학원론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">경제학원론</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">대중문화론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트플랫폼연구</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">웹툰애니메이션산업</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">게임엔터테인먼트기획</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">스포츠산업과메가이벤트</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">한류연구</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">콘텐츠기획입문</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트마케팅</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화관광론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">영상엔터테인먼트산업</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">음악엔터테인먼트산업</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">테마엔터테인먼트산업</div>	
	비관적사고 및 분석력에 기반한 기획·마케팅 역량			<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1인미디어제작실습</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">지역문화콘텐츠기획</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">실감형콘텐츠제작실습</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">기술엔터테인먼트마케팅</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트데이터분석실습</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">사회조사방법론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트감성고비평</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트기업전략과 지속가능경영</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트스토리텔링</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화공연기획</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트광고홍보론</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트가격연구</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">축제이벤트기획</div>
	현대사회 및 글로벌 문화에 대한 이해 역량	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화관광영어</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화관광일본어</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">현대사회와여가</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">문화인커뮤니케이션</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">이문화콘텐츠연구</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">일본의언어문화이해</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트사회학</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">여가사회심리학</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트산업과정책</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">엔터테인먼트법제론</div>
	창의적 사고력에 기반한 자기주도적 지식확장 역량				<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">독립심화작업1,2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">캡스톤디자인</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">졸업논문</div>