



글로벌통상학부

K-콘텐츠미디어산업전공



◆ 전공 정보

학과(전공) 설명

K-콘텐츠미디어산업 전공은 드라마, 영화, K-POP, 웹툰, 게임 등 다양한 플랫폼을 통해 전 세계적으로 확산된 K-콘텐츠의 성장 배경을 문화·정책·기술 측면에서 심층적으로 이해하는 데 초점을 둡니다. 이론 학습을 토대로 콘텐츠 기획·제작·유통, 기술 융합, 비즈니스 전략 수립에 이르는 실무 중심 교육을 제공하며, 디지털 플랫폼과 사용자 이해를 기반으로 현장 경쟁력을 강화합니다. 졸업 후에는 콘텐츠 기획·제작, 방송, 엔터테인먼트, 디지털 콘텐츠 마케팅 등에서 전문성을 발휘하며, K-컬처의 글로벌 비즈니스 확산을 이끄는 핵심 인재로 성장할 수 있습니다.

졸업 요건

- 경건회 6회 이수
 - TOPIK 4급 이상 취득
- (자세한 졸업요건 확인 경로: 학교 홈페이지 → 대학생활 → 학사안내 → 교육과정이수 하단 "25학년도 이후 입학생 이수학점 기준표 3p 외국인 전형")

졸업 후 진로

| 진로 | 취업처 |
|---|--|
| 콘텐츠 기획자, 그래픽디자이너, 프로듀서, 미디어 마케터, 플랫폼 운영 전문가 등 | 방송·엔터테인먼트 기업, 영화·드라마 제작사, 웹툰·게임 스튜디오, 디지털 마케팅 에이전시, MCN(Multi Channel Network) 및 크리에이터 플랫폼 등 |
| 융합형 콘텐츠 비즈니스 전문가 | 문화산업 관련 공공기관·콘텐츠진흥원·연구기관 등 |
| 스타트업 창업, 글로벌 협업 프로젝트, 문화산업 기획자 및 정책 전문가 | |

관련 자격증

| 자격증명 | 발급기관 | 내용 |
|----------------|-----------------|--|
| 그래픽기술자격 GTQ | 한국생산성본부 | 디지털 그래픽 능력 평가 (GTQ - Illustrator, GTQ International 등) |
| 문화콘텐츠기획사 | 한국직업능력개발원 민간자격증 | 콘텐츠 기획, 스토리텔링, 제작, 마케팅 능력 등 |
| 멀티미디어콘텐츠제작전문가 | 한국산업인력공단 | 멀티미디어 기획, 디자인, 제작 실무 등 |
| 디지털마케팅전문가(DMP) | 한국정보통신능력개발원 | 디지털 광고, SNS마케팅, 데이터 분석, 퍼포먼스 마케팅 |
| SNS마케팅전문가 | 한국직업능력개발원 민간자격증 | 소셜미디어 마케팅 전략을 기획 |

◆ 교양선택 권장 과목

| 영역구분 | | 교양 선택 | | |
|----------|----------|---|----|--------------------------------------|
| | | 교과목명 | 학점 | 추천사유 |
| 기초교양 | | 글쓰기 | 3 | 한국어 글쓰기 능력 향상 |
| | | AI와함께그리는 지속가능한미래 | 3 | AI로 인한 기술환경 변화에 대한 이해와 준비 능력 향상 |
| 영역 교양 | 인문 과학 | 한국어와한국문화 | 3 | 한국어와 한국문화에 대한 이해 제고 |
| | | 생활속의글쓰기 | 3 | 글쓰기 훈련 |
| | 사회 과학 | 소셜이노베이션의이해 | 3 | 소셜이노베이션 이해를 통한 관련 분야로의 확장 가능성 제고 |
| | | 기업가정신과 비즈니스기회발굴 | 3 | 창의적 아이디어 기반의 창업 장려 |
| | 과학 기술 | 생활속인공지능실습 | 3 | 인공지능 실습 역량 제고 |
| | | 인터넷윤리 | 3 | 다양한 디지털 환경 속에서 윤리적 활용을 가능하게 하기 위함 |
| | 문화 예술 | Korean Popular Culture and Korean Wave | 3 | 한류 콘텐츠 이해 |
| | | 창의적사고 | 3 | 창의적 사고력 향상 |
| 일반교양 | | 한국의이해 | 2 | 한국에 대한 이해 제고 |
| | | 미디어프레젠테이션활용 | 3 | 한국어 프리젠테이션 역량 향상 |

◆ 학년별 교양-전공 연계 로드맵

| | | 1학년 | | 2학년 | |
|----------|----------|-------------------------------|------------------------|--|-----------------------|
| | | 1학기 | 2학기 | 1학기 | 2학기 |
| | | 기독교개론(2) *외국인 전용분반 수강 | | | |
| 기초 교양 | 필수 | 바름인성교육(1) *학과별 입사 차수 확인 필요 | | | |
| | 인문 과학 | 글쓰기(3) | | | |
| | 과학 기술 | | AI와함께그리는 지속가능한미래(3) | | |
| | 인문 과학 | 한국어와한국문화(3) | 생활속의글쓰기(3) | | |
| | 사회 과학 | | | | |
| | 과학 기술 | | | | 생활속인공지능실습(3) |
| | 문화 예술 | | | Korean Popular Culture and Korean Wave(3) | |
| 일반교양 | | 한국의이해(2) | | | |
| 전공 | 필수 | | | 글로벌통상진로탐색(1) | |
| | | | | K-콘텐츠미디어 산업개론(3) | |
| | 선택 | 비즈니스 한국어활용(3) | 대인관계와 한국어의사소통(3) | 디지털디자인기초I(3) | 디지털디자인기초II(3) |
| | | 비즈니스 한국어이해(3) | 한국어보고서 작성과발표(3) | K-Culture콘텐츠와 문화이해(3) | K-Culture 콘텐츠기획(3) |
| | | | | 영상언어와 콘텐츠연출(3) | 영상콘텐츠편집 실습I(3) |
| | | | | 경영학개론(3) | 캐릭터디자인과 응용(3) |
| | | | | | 마케팅개론(3) |
| | | | | | 글로벌 비즈니스개론(3) |
| | | | | | |
| | | | | | |

| 3학년 | | 4학년 | |
|-----------------|-------------------------|----------------------|----------------------------|
| 1학기 | 2학기 | 1학기 | 2학기 |
| 바름종합설계프로젝트(2) | | | |
| | | 소셜이노베이션의이해(3) | 기업가정신과 비즈니스기획발굴(3) |
| | 인터넷윤리(3) | | |
| 창의적사고(3) | | | |
| 미디어프리젠테이션활용(3) | | | |
| | | | |
| 모션그래픽제작실습(3) | 3D그래픽실습I(3) | 소셜미디어콘텐츠 기획과제작(3) | K-Culture콘텐츠 비즈니스와전략(3) |
| 영상콘텐츠편집실습II(3) | 홍보영상기획과제작(3) | AI와창의적콘텐츠제작(3) | 버추얼휴먼서비스 기획전략(3) |
| AI시대콘텐츠스토리텔링(3) | 온라인광고캠페인 기획과제작(3) | 3D그래픽실습II(3) | 글로벌엔터테인먼트 산업이해(3) |
| 캐릭터툰이해와제작(3) | 인터랙티브 스토리텔링과광고(3) | 국제마케팅(3) | 메타버스비즈니스전략(3) |
| e-비즈니스입문(3) | K-콘텐츠미디어산업 커리어디자인(1) | | |
| | 디지털마케팅(3) | | |