



EDUCATION

고등

#문화콘텐츠학과
#교육과정 #학과

인문 · 공학 · 융합 계열로 분화 같은 듯 다른 문화콘텐츠학과

문화콘텐츠학과는 대학별로 계열이 다양하고 교과목도 다양하다 보니 대학마다 중점을 두는 분야가 다르거나 여러 트랙을 운영하기도 한다. 문화콘텐츠학과를 지망하는 학생이라면 자신이 문화콘텐츠학과의 어느 분야를 지망하는지, 콘텐츠 제작 기술에 관심이 있는지 또는 심미적·조형적 측면에서 콘텐츠 제작에 기여하기 원하는지를 확인해 관심 있는 분야를 중점적으로 교육하는 대학을 찾아 지원해야 한다. 점차 개인화되고 다양해지는 콘텐츠에 유연하게 대응하기 위해 문화+기술을 표방하며 융합대학에도 문화콘텐츠학과가 신설되는 추세다. 비슷하지만 또 다른 문화콘텐츠학과의 특징과 교육과정을 자세히 살펴봤다.

취재 박민아 리포터 minapark@haeil.com

도움말 이동은 학과장(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

이주현 주임교수(성균관대학교 컬처엔터테크놀러지융합전공)

이태훈 학과장(경희대학교 디자일콘텐츠학과)

정의준 학과장(건국대학교 문화콘텐츠학과)

사진 가톨릭대학교 · 건국대학교 · 경희대학교 · 성균관대학교

참고 각 대학 전공 안내 · 대입 정보 포털 어디가

문화콘텐츠학과는 인문학을 바탕으로 영화, 애니메이션, 게임, 방송, 문학 등 인간이 향유할 수 있는 문화콘텐츠를 복합적이고 심층적으로 배우는 학과다. 커뮤니케이션학과가 언론학과 언론인의 양성에 초점을 둔다면 문화콘텐츠학과는 문화와 콘텐츠를 생산하고 향유하는 것에 초점을 둔다.

문화콘텐츠학과는 대학마다 학과명이 조금씩 다르고 소속 계열도 다양해 교육과정에도 차이가 있다. 가장 많은 수의 대학들이 인문사회 계열에 문화콘텐츠학과를 두고 있지만 공학계열, 예술 계열, 융합대학에 설치된 경우도 있다(표 1).

보통 인문사회 계열 문화콘텐츠학과의 경우 인문학적 소양에 중점을 두고 문화콘텐츠 전반을 아우를 수 있는 전문가 양성에 목표를 두지만 전문 분야를 원하는 학생들을 위한 트랙을 운영하기도 한다.

공학 계열의 경우 스토리텔링 기술, 그래픽 디자인 제작 기술, 컴퓨터 프로그래밍 등 다양한 멀티미디어 제작 기술을 학

표 1_ 수도권 소재 대학 문화콘텐츠 관련 학과

계열	대학
인문사회 계열	강남대 한영문화콘텐츠학과, 건국대 문화콘텐츠학과, 대진대 역사·문화콘텐츠학과, 수원대 문화콘텐츠테크놀러지, 아주대 문화콘텐츠학과, 용인대 문화콘텐츠학과, 인하대 문화콘텐츠문화경영학과, 한신대 디지털영상문화콘텐츠학과, 한양대(에리카) 문화콘텐츠학과 등
공학 계열	기棍극대 미디어기술콘텐츠학과, 광운대 정보콘텐츠학과(야간) 등
예체능 계열	경희대 디지털콘텐츠학과, 동덕여대 커뮤니케이션콘텐츠전공, 수원대 문화콘텐츠테크놀러지 등
융합 계열	명지대 디지털콘텐츠디자인학과, 성균관대 웹디자인학과, 이화여대 융합콘텐츠학과 등

표 2_ 건국대 트랙별 로드맵 일부

	공통	문화예술경영	영상스토리텔링	인터랙티브콘텐츠	공간콘텐츠
1학년 콘텐츠 기초 탐색	발상의 전환, 진로탐색 등	예술콘텐츠연구	영상콘텐츠기초	인터랙티브콘텐츠연구	
2학년 콘텐츠 이론 심화	디지털인문학입문, 문화원형과 고전	문화이론기초연구	스토리텔링연구	문화테크놀로지연구	도시문화콘텐츠연구
3학년 콘텐츠 현장 실습	문화마케팅실습	예술콘텐츠기획제작실습	영상콘텐츠기획제작실습	게임인터랙티브 콘텐츠기획실습	테마파크콘텐츠기획실습
4학년 콘텐츠 진로 취업	문화콘텐츠종합설계	상징과 이미지		융합콘텐츠기획실습	

표 3_ 경희대 트랙별 핵심 교육과정

구분	디지털영상	게임	인터랙티브	애니메이션
1학년		드로잉, 디지털디자인, 현대미술사, 콘텐츠디자인기초 등		
2학년		디지털영상, 사운드와 그래픽, 인터랙티브미디어디자인, 3D애니메이션 등		
3학년	VFX제작	게임학	모션그래픽스	3D캐릭터모델링
4학년	영상프로젝트 II	게임프로젝트 II	미디어디자인프로젝트 II	애니메이션프로젝트 II

습시켜 콘텐츠를 직접 기획하고 창작하는 융합적 인재 양성을 목표로 하는 반면, 예술 계열 문화콘텐츠학과는 조형적 역량을 바탕으로 사용자 및 대중의 심미적인 트렌드와 취향을 선도할 수 있는 전문가 양성과 콘텐츠 제작 기여에 초점을 맞춘다.

융합대학에 설치된 문화콘텐츠 관련 학과의 경우 기술의 결합, 장르와 포맷의 상호 융합 등 다양한 융합의 가능성을 연구함으로써 기술과 아이디어의 자유로운 결합이 만들어내는 새로운 콘텐츠, 미디어, 비즈니스 및 문화를 연구하고 실험해 미래 성공적인 비즈니스를 만들어내는 것을 목표로 하기도 한다.

문화콘텐츠 관련 학과는 대학과 계열, 교수진의 전공에 따라 특징이 조금씩 다르다. 따라서 교육과정을 면밀히 살펴 관심 있는 분야를 집중적으로 교육하는 대학과 학과를 찾는 것이 중요하다.

인문사회 계열

건국대 문화콘텐츠학과

건국대 문화콘텐츠학과는 영상 편집, 게임 기획, 이벤트, 전시 등 문화콘텐츠 전반을 아우를 수 있는 제너럴리스트(generalist, 모든 분야에 상당한 지식과 경험을 가진 사람) 양성에 목적을 둔다.

건국대 문화콘텐츠학과 정의준 학과장은 “기획에 있어 가장 필수적인 것이 높은 수준의 교양과 문학적인 스토리텔링 감각이다. 따라서 문과대의 기초 소양을 기르는 것을 중요시한다. 신입생을 선별할 때도 독서와 고전 읽기 등 문학적 소양을 유심히 살핀다. 실습이 3학년 이후에 편성된 이유이기도 하다”고 설명했다.

건국대 문화콘텐츠학과에는 4가지 트랙이 있다(표 2). 문화예술경영 트랙, 영상스토리텔링 트랙, 인터랙티브콘텐츠 트랙,

표 4_ 가톨릭대 트랙별 학심 교육과정		
구분	문화콘텐츠	미디어공학
1학년	디지털콘텐츠창작입문, 미디어의 발전과 문화	미디어정보처리프로그래밍, 세상을 바꾸는 미래기술
2학년	디지털스토리텔링입문, 발상표현과 스토리보드	창의입문설계, 데이터구조개론 및 응용
3학년	문화경영실습, 디지털미디어장기현장실습	컴퓨터비전입문, 기계학습입문
4학년	미디어콘텐츠캡스톤디자인2, 콘텐츠마케팅	인간과 컴퓨터상호실습, 컴퓨터애니메이션

표 5_ 성균관대 주요 분야별 교육과정				
구분	콘텐츠 제작	콘텐츠 테크놀로지	콘텐츠 비즈니스	문화 연구
1학년	콘텐츠·테크놀로지·사회, 융복합 공연콘텐츠 기획, 창조산업 정책과 법			
2학년	비주얼 콘텐츠 스튜디오 I	웹개발기초	소셜미디어 스타 만들기	글로벌 문화코드
3학년	실험적 스토리텔링	가상·증강현실 제작실습	플랫폼 비즈니스	문화산업과 데이터분석
4학년	콘텐츠와 디자인싱킹	콘텐츠 플랫폼 디자인	콘텐츠 스타트업	한류콘텐츠 산업론

공간콘텐츠 트랙이다.

정 학과장은 “트랙 선택이 필수는 아니다. 진로를 고민하는 학생들에게 도움을 주고자 편의상 트랙을 나눴다. 트랙별로 교수가 따로 있어 상담을 통해 자신에게 맞는 전문 분야를 찾고, 취업과 진학에 도움을 받을 수 있다. 트랙별 교육과정은 관심 있는 분야를 정한 학생들을 위한 추천 로드맵이라고 보면 된다”고 전했다.

예체능 계열

경희대 디지털콘텐츠학과

경희대 디지털콘텐츠학과는 디자인 조형학을 바탕으로 인문학적 소양을 배양하고 다양한 컴퓨터 그래픽스 능력 습득을 통해 종합적 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠 제작 및 기획자 양성을 목표로 한다.

디지털콘텐츠학과는 특수효과 및 상업 영상을 아우르는 디지털영상 트랙, 게임의 전반적인 과정을 다루는 게임 트랙, 모션그래픽스와 엔터테인먼트 베이스의 웹디자인 및 인터랙티브 콘텐츠를 아우르는 인터랙티브 트랙, 애니메이션 및 콘셉트 아트를 아우르는 애니메이션 트랙으로 나뉜다(표 3).

경희대 디지털콘텐츠학과 이태훈 학과장은 “고등학교 교과과정을 이수하면서 원하는 분야에서 자율적, 창의적, 선도적으로 심도 깊은 경험을 한 학생을 선별한다. 비실기 전형으로 입학하더라도 드로잉, 평면디자인, 디지털디자인 등 1학년 전공 기초 과정을 이수하면서 충분히 실력을 향상시킬 수 있다”고 전했다.

공학 계열

가톨릭대 미디어기술콘텐츠학과

가톨릭대 미디어기술콘텐츠학과는 정보기술을 기반으로 예술, 인문학, 공학의 이종 학문을 유기적으로 융합하는 다학제적 특성을 갖고 있다. 특히 타 대학의 콘텐츠 관련 학과가 인문이나 예술 계열에 속해 있는 것과 달리 공학 계열에 속해 있어 미래 사회를 선도할 첨단기술과 콘텐츠를 기획하고 창작 할 수 있는 스토리텔링 및 콘텐츠 제작 능력을 함께 키운다.

미디어기술콘텐츠학과는 문화콘텐츠 전공 트랙과 미디어공학 전공 트랙으로 나뉜다(표 4). 문화콘텐츠 전공 트랙은 콘텐츠 기획과 스토리텔링, 디지털콘텐츠 제작을 위한 다양한 프로그램 실습, 콘텐츠 산업 정책과 마케팅에 대한 이론을 공부하고 실제 프로젝트를 실행해보도록 설계되어 있다. 미디어공학 전공 트랙은 스마트미디어 융합 플랫폼 기술을 기반으로 컴퓨터 프로그램과 인지과학, 컴퓨터 그래픽스, AR/VR, AI와 머신러닝, 빅데이터 등에 대한 교육을 중점적으로 진행한다.

가톨릭대 미디어기술콘텐츠학과 이동은 학과장은 “공학 계열에 속해 있지만 융합 학문을 지향하기 때문에 인문, 자연 과정 학생 모두 지원 가능하다. 실제 입학한 학생들을 보면 문과생과 이과생의 비율이 비슷한데, 흥미로운 점은 고등학교 때까지 공부했던 계열과는 반대로 전공 트랙을 이수하는 학생들의 수가 점점 늘고 있다는 것이다. 또 전공 심화를 통해 문화콘텐츠 트랙과 미디어공학 트랙을 모두 이수하기도 한다”고 전했다.

융합 계열

성균관대 컬처앤테크놀로지융합전공

성균관대 컬처앤테크놀로지융합전공은 기술이 문화 혹은 예술과 결합할 때 어떤 새로운 현상이나 콘텐츠가 탄생할지 탐구하는 실용적인 전공이다. 이론보다 실습과 실험을 통한 실체적 경험과 축적에 초점을 맞추고, 실제 콘텐츠 및 사업 개발까지 연결시킴으로써 시장에서 통할 수 있는 아이디어와 이론을 확립하고 성공적인 비즈니스를 만들어내는 것을 궁극적인 목표로 한다.

성균관대 컬처앤테크놀로지융합전공 아주현 주임교수는 “영화나 방송사 등 전문 기업의 영역으로 여겨진 콘텐츠 제작과

송출을 개인이 하게 됐다. 이로 인해 MCN(Multi Channel Network, 페이스북·유튜브 스타들의 기획사)이나 1인 방송이라는 새로운 현상과 산업, 나이가 문화가 생겨났다. 이처럼 10년 후면 현실이 될 새로운 콘텐츠, 미디어, 비즈니스, 문화를 상상하고 대비할 뿐만 아니라 학생들이 이를 기획할 수 있는 능력을 기르도록 교육한다”고 설명했다.

컬처앤테크놀로지융합전공에는 콘텐츠 제작 트랙, 콘텐츠 테크놀로지 트랙, 콘텐츠 비즈니스 트랙, 문화 연구 트랙이 있다(표 5). 이 주임교수는 “트랙으로 이해하기보다는 가르치는 분야를 크게 4개로 나눠 학생들의 필요에 따라 집중하거나 여러 분야를 융합함으로써 전공 설계를 잘할 수 있도록 도와주는 개념으로 보면 된다”고 조언했다. Ⓜ

나의 전공 이야기

“이론보다 실무 중심, 협업 능력·도전 정신 필요”



이예진

성균관대
컬처앤테크놀로지
융합전공 2학년

전공을 선택한 이유는?

언론정보나 미디어커뮤니케이션학과는 실무보다는 이론을 배우는 경향이 뚜렷하다고 들었다. 반면 컬처앤테크놀로지융합전공에서는 과제나 프로젝트를 통해 생각만 하던 것을 직접 실현해볼 수 있어 선택했다. 또 다른 이유는 다양성에 끌려서다. 2학년이 되기 전 글로벌융합학부에 대해 알아보는 퓨전캠프에 참가했는데 선배들이 정말 다양한 분야에서 꿈을 키우고 있었다. 다양한 시각을 가진 사람들과 시너지 효과를 만들어내 더 특색 있는 무언기를 해볼 수 있겠다 생각했다.

신설 학과인데 2학년인 이유는?

성균관대는 2021학년부터 학생부 종합 전

형 계열 모집으로 글로벌융합학부 신입생을 선발해 2학년 때 데이터사이언스융합전공, 인공지능융합전공, 컬처앤테크놀로지융합전공 중 한 곳을 선택하게 한다. 현재 글로벌융합학부의 각 전공으로 진입한 2, 3학년이 있고, 복수 전공 중인 4학년도 있다. 내 경우는 사회과학 계열로 입학했고, 2학년 진학할 때 자기소개서를 제출하고 면접을 치러 컬처앤테크놀로지융합전공에 진입했다.

전공 과목을 소개해준다면?

〈소셜미디어 스타 만들기〉 과목을 지금 수강하고 있다. 교수님과 공동 교수인 유튜버 디바제시카님이 함께 강의한다. 학생들에게 발표 과제가 주어지는데 단순히 발표만 하는 것이 아니라 직접 가르친다는 느낌으로 팀팅장을 약 1시간 진행하고 바람직한 인플루언서가 되기 위해 어떠한 장점을 갖춰야 하는지 실제로 사례를 들어 분석하기도 한다. 정답이 없는 주제지만 토론과 교수님과의 질의응답을 통해 실시간으로 반응하며 수업이 진행된다. 비록 코로나19로 강의실에서 직접 만나지 못하는 상황이지만 즐겁게 참여하고 있다.

전공의 장단점을 꼽는다면?

실행할 수 있고 도전할 수 있는 전공이어서 좋다. 반대로 시야를 주고 경험을 줘도 실제로 학생들이 실행해보지 않으면 사실상 멍춰 있는 학과라고 생각한다. 전공 내에서 여러 프로젝트를 통해 실제로 콘텐츠를 제작해볼 수 있는 기회가 많고, 학교에서 지원해 주기도 한다. 그러나 앞서서 나서지 않으면, 도전하지 않으면 무의미한 전공이다.

어떤 학생들에게 어울리는 학과인가?

개인의 재능도 중요하겠지만 다른 사람과 함께했을 때 더 큰 능력을 발휘할 수 있는 학생과 새로운 분야나 장르가 융합할 때 두려움보다는 호기심을 갖는 학생에게 잘 맞을 것 같다. 관심사가 많고 새로운 것을 만들어보고 싶고 도전 의식이 강한 학생들에게 추천하고 싶다.

후배들에게 조언한다면?

대입을 준비하면서 공부하느라 하고 싶은 것을 하지 못하는 학생이 많다. 예술 계열로 진학하게 되면 미술이나 음악 등 한 가지 분야에 집중해야 하는 측면이 있는데 예술 쪽으로도 어느 정도 재능이 있고 방송·공연 등 다양한 분야에 관심이 있는 창의적인 학생이라면 컬처앤테크놀로지융합전공으로 진학해 마음껏 꿈을 펼치기 바란다.