

Ⅵ. 학생설계전공

- ① 데이터분석 및 인공지능 학생설계전공
 - ② 문화콘텐츠경영학 학생설계전공
 - ③ 한국웹툰콘텐츠 학생설계전공
 - ④ K-문화예술콘텐츠 학생설계전공
-

VI. 학생설계전공

1. 데이터분석 및 인공지능 학생설계전공

(영문명: Data Analytics & AI Student-Designed Major)

가. 주관학과

인문사회·IT대학 데이터과학과

나. 목적

- 4차 산업혁명 시대, 데이터는 새로운 석유라 불리며 모든 산업 분야에서 핵심적인 역할을 하고 있습니다. 데이터 분석 및 인공지능 학생설계전공은 데이터 기반 문제를 해결하고 인공지능 모델을 개발하며 이를 시각화하는 것을 핵심 내용으로 두고 있습니다. 방대한 양의 데이터를 효과적으로 다루고 분석하고 해석하며, 또한 효과적으로 설명하는 방법에 대해 학습하고 이를 통해 새로운 가치를 창출하는 데이터전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다.

다. 필요성

- 정보통계학과에서 학습하던 도중 데이터에 대한 필요성을 알게 되었고, 데이터를 효과적으로 다루기 위한 소프트웨어공학, 컴퓨터구조, 자료구조, 인공지능 등의 학문적 기반을 쌓고 싶어 컴퓨터 관련 과목을 융합한 학생설계전공을 신청하게 되었습니다. 특히 데이터분석가, 데이터 엔지니어 등 데이터 관련분야에서 전문가로 성장하여 실제 산업 현장에서 데이터를 기반으로 문제를 해결하고 가치를 창출하는 데 기여하고 싶습니다. 학생설계전공을 통해 저는 데이터 분석에 필요한 컴퓨터 과학 지식을 탄탄히 하고, 통계적사고와 문제 해결 능력을 더욱 발전시켜 미래 데이터 과학 분야를 선도하는 인재로 성장하고자 합니다. 이러한 경험은 실무에서의 문제해결능력을 기르는 데 큰 도움이 될 것이라 생각합니다.

라. 졸업 후 진출 분야(취득 자격증 포함) 등

- 진로 및 취업분야
데이터 엔지니어, 데이터 과학자, 데이터분석가
DBA, 소프트웨어개발자, 머신러닝 엔지니어
- 진로 관련 핵심 직무 및 역량
데이터 수집, 처리 및 라벨링, 데이터 분석, 파이프라인 구축 및 개선
네트워크 설계 및 구축, 데이터 검증 및 개선, AI모델 활용
- 관련 자격증
데이터분석 자격증, 정보처리기사 자격증, 국가공인 데이터분석 준전문가, sqld 등

마. 교육과정

1) 총괄

학과명	모듈명	전공과목수	신청학점	비고
컴퓨터공학과	AI융합전공	3과목	9학점	
컴퓨터공학과		7과목	21학점	
AI융합학과		2과목	6학점	
정보통신공학과		3과목	9학점	
컴퓨터교육학과		2과목	6학점	
디지털ICT공학과		2과목	6학점	
컴퓨터교육과	빅데이터기본마이크로디그리	4과목	12학점	
합계		23과목	69학점	

2) 세부내역

이수학기 (학년도/학기)	대학명	학과(부)	과정명	교과목 번호	교과목 명칭	학점	비고
23/1	사범대학	컴퓨터교육과	빅데이터기본 마이크로디그리	D21003	데이터분석및활용	3	
23/1	사범대학	컴퓨터교육과	빅데이터기본 마이크로디그리	D21004	컴퓨터프로그래밍	3	
23/2	사범대학	컴퓨터교육과	빅데이터기본 마이크로디그리	D21002	통계분석과 빅데이터	3	
24/1	사범대학	컴퓨터교육과	빅데이터기본 마이크로디그리	745001	데이터베이스입문 및 활용	3	
24/2	생명과학·공과대학	정보통신공학과		713214	빅데이터 이론과 실제	3	
24/2	사범대학	컴퓨터교육과		609139	텍스트 마이닝	3	
24/2	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과	AI융합전공	711090	알고리즘	3	
24/2	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과	AI융합전공	711191	빅데이터	3	
25/1	사범대학	컴퓨터교육과		609113	자료구조	3	
25/1	생명과학·공과대학	AI융합학과		750022	멀티미디어 프로그래밍	3	
25/1	생명과학·공과대학	AI융합학과		750055	오픈소스보안	3	
25/1	생명과학·공과대학	디지털ICT공학과		N18250	자바프로그래밍	3	
25/1	생명과학·공과대학	디지털ICT공학과		N18278	데이터과학 입문	3	
25/1	생명과학·공과대학	정보통신공학과		713194	웹응용실습	3	
25/1	생명과학·공과대학	정보통신공학과		N31016	컴퓨터네트워크	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09204	운영체제	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09245	딥러닝개론	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09258	데이터베이스	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09203	소프트웨어공학	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09209	객체지향분석및설계	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		E09201	컴파일러	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과	AI융합전공	609031	인공지능	3	
25/1	생명과학·공과대학	컴퓨터공학과		711158	네트워크 프로그래밍	3	
합계	편성교과목 수			23개 과목			
	편성학점 수			69학점			

2. 문화콘텐츠경영학 학생설계전공

(영문명: Culture Content Management Student-Designed Major)

가. 주관학과

인문사회·IT대학 국어국문학과

나. 목적

- 문화콘텐츠경영학은 급변하는 디지털 시대의 문화 산업을 선도할 전문가를 양성하는 혁신적인 학문입니다. 해당 전공은 디지털 콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 마케팅에 이르는 전 과정을 체계적으로 교육하여 학생들이 디지털 문화 산업의 핵심 인재로 성장할 수 있도록 지원합니다.

다. 필요성

- 국어국문학과에서 공부하며 문학과 스토리텔링의 중요성을 깨달았습니다. 또한, 이를 응용한 경영학과 콘텐츠 제작능력의 기초가 되는 미술에도 관심을 가지게 되었습니다. 저희는 스스로 해당 학문에 대해 알아본 결과, K-컬처라는 말을 필두로 문화산업이 한국에서 가장 메리트 있는 분야라고 판단했습니다. 그러나 기존의 복수/부전공만으로는 듣고 싶은 다양한 분야의 수업을 8학기 내에 모두 이수하며 졸업학점까지 채우기는 어려웠습니다. 그렇기에 이번 학생설계전공을 통해 듣고 싶은 다양한 전공 과목을 이수할 수 있다는 점이 큰 장점으로 다가왔습니다.
- 졸업 이후 디지털문화사업과 관련된 기업을 창업하려고 한다. 현재 학교에는 디지털문화 강의와 경영학 강의를 함께 포함한 전공이 없기 때문에 학생설계전공을 통해 진로에 알맞은 문화콘텐츠경영학을 만들려고 한다.

라. 졸업 후 진출 분야(취득 자격증 포함) 등

- 진로 및 취업 분야
 - 웹툰 / 웹소설 작가
 - 콘텐츠 크리에이터
 - 디지털 마케팅 전문가
 - 온라인 플랫폼 기획자
 - 디지털 콘텐츠 프로듀서
 - 문화 기술(CT) 전문가
 - 디지털 미디어 기업 창업

마. 교육과정

1) 총괄

학과명	모듈명	전공과목수	신청학점	비고
미술학과		4개 과목	9 학점	
미술학과	K- 문화콘텐츠 나노디그리	3개 과목	6 학점	
문화관광학과		2개 과목	6 학점	
미디어문화콘텐츠학과		1개 과목	3 학점	
경영학과	경영실무 마이크로디그리	5개 과목	15 학점	
경영학과		3개 과목	9 학점	
회계학과		2개 과목	6 학점	
합계		20개 과목	53 학점	

2) 세부내역

이수학기 (학년도/학기)	대학명	학과(부)	과정명	교과목 번호	교과목 명칭	학점	교수명	인정
24/1(25/1)	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910078	서양화드로잉 I	2	장지희	
24/1(25/1)	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910126	디자인(Indesign)	2	김지연	
24/2(25/2)	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과	일반전공	920003	미디어스토리텔링 입문	3	신호림	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910077	한국화드로잉 I	2	송환아	
25/1	인문사회·IT대학	경영회계학과	일반전공	216002	회계와 사회	2	조석희	
25/1	인문사회·IT대학	경영학과	경영실무 마이크로디그리	216001	기업과 경영	3	이명성	
25/1	인문사회·IT대학	경영학과	경영실무 마이크로디그리	217018	전략경영	3	정갑연	
25/1(26/1)	인문사회·IT대학	경영학과	경영실무 마이크로디그리	217028	마케팅관리론	3	김상우	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910123	문화콘텐츠 기획개발	3	송환아	
25/2	인문사회·IT대학	경영학과	경영실무 마이크로디그리	217004	인적자원관리	3	김태형	
25/2	인문사회·IT대학	경영학과	일반전공	217014	서비스마케팅	3	김상우	
25/2	인문사회·IT대학	경영학과	일반전공	217029	경영정보론	3	박경보	
25/2(26/2)	인문사회·IT대학	경영회계학과	일반전공	216004	회계원리	3	조석희	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910161	SNS 콘텐츠 창작	2	안병준	
26/1	인문사회·IT대학	경영학과	일반전공	217053	디지털마케팅	3	이명성	
26/1	인문사회·IT대학	경영학과	경영실무 마이크로디그리	217002	재무관리	3	송준협	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910157	K-Culture와 채색	2	김언용	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910159	스แน컬처와 아트	2	안병준	
26/1	인문사회·IT대학	문화관광학과	일반전공	228050	대중문화론	3	정화영	
26/2	인문사회·IT대학	문화관광학과	일반전공	228075	문화상품 및 MICE	3	배만규	
합계	편성교과목 수			20과목				
	편성학점 수			53학점				

3. 한국웹툰콘텐츠 학생설계전공

(영문명: Korean Webtoon Content Student-Designed Major)

가. 주관학과

인문사회·IT대학 국어국문학과

나. 목적

- 「한국웹툰콘텐츠 학생설계전공」은 한국, 특히 고전문화를 이해하고 이를 웹툰 콘텐츠로 발전시키기 위해 이론을 배우며, 이를 바탕으로 자신만의 스토리텔링으로 창작하는 것을 목표로 가지고 있습니다. 이를 위해 민속학과와 사학과 수업을 통해 작품의 스토리 소재를 얻고 문화적 이해를 심화하여 문화콘텐츠 산업과의 연계를 강화하고자 합니다.
- 웹툰 콘텐츠 제작에 필요한 미술적 이론과 실력을 미술학과 수업을 통해 익히고 실현할 계획입니다.
- 아울러, 마케팅 관련 수업을 통해 홍보 전략을 세우고, 웹툰콘텐츠의 타겟 독자층을 분석하는 방법을 배울 것입니다.

다. 필요성

- 저는 평소에 관심이 있었던 K-웹툰 콘텐츠를 깊이 있게 공부하기 위해 미술학과의 기초 지식인 해부학 수업과 미술개론, 스넵컬처와 아트와 같은 전공 과목들을 이수하려고 합니다. 이러한 과정은 웹툰 제작에 필요한 전문성을 쌓는 데 중요한 기반이 될 것이라고 생각합니다.
- 또한, 마케팅 관련 수업을 통해 마케팅의 기본 개념과 프레임워크를 배우고, 이를 바탕으로 홍보 전략을 세워 제 작품의 인지도를 높일 것 입니다. 이는 추후 제가 제작한 웹툰 콘텐츠를 사업 아이템으로 발전시키는 과정에서 매우 유용할 것이라 생각합니다.
- 이와 더불어 민속학과, 사학과 수업을 통해 제가 만들고자 하는 웹툰 콘텐츠의 방향성과 소재를 정하는 데 도움을 받을 수 있을 것이라고 생각합니다.
- 이처럼 미술, 경영, 민속, 사학을 결합한 다각적인 학습 계획을 통해, 웹툰 콘텐츠 제작과 사업화를 이루고자 하는 저의 목표를 실현하기 위해 학생설계전공을 신청하고자 합니다.

라. 졸업 후 진출 분야(취득 자격증 포함) 등

- 진로 및 직업
 - 웹툰 그림 작가, 캐릭터 디자이너
- 취업 분야
 - 웹툰 회사
 - 디자인 회사
 - 일반 회사의 디자인 업무

마. 교육과정

1) 총괄

학과명	모듈명	전공과목수	신청학점	비고
경영학과		2개 과목	6학점	
미술학과		6개 과목	13학점	
미술학과	K-문화콘텐츠 나노 디그리	3개 과목	6학점	
미술학과	K-컬처 플랫폼 마이크로디그리	3개 과목	9학점	
민속학과	문화유산활용 마이크로디그리	3개 과목	9학점	
사학과		2개 과목	6학점	
합계		19개 과목	49 학점	

2) 세부내역

이수학기 (학년도/학기)	대학명	학과(부)	과정명	교과목 번호	교과목 명칭	학점	비고
25/1	인문사회·IT대학	경영학과	일반전공	217053	디지털마케팅	3	
25/1	인문사회·IT대학	경영학과	일반전공	217028	마케팅관리론	3	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼 마이크로디그리	910123	문화콘텐츠 기획 개발	3	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910077	한국화 드로잉 I	2	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반 전공	910076	미술개론	2	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼 마이크로디그리	910108	문화재 미술 재료기법 1	3	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910156	기초한국화	2	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910085	미술 해부학	2	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910161	SNS콘텐츠 창작	2	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼 마이크로디그리	910132	OSMU 애니메이션 창작스튜디오	3	
25/2	인문사회·IT대학	민속학과	문화유산활용 마이크로 디그리	905022	축제와 문화	3	
25/2	인문사회·IT대학	민속학과	문화유산활용 마이크로 디그리	905033	유네스코 무형문화유산과 민속	3	
25/2	인문사회·IT대학	민속학과	문화유산활용 마이크로 디그리	905048	민속과 미디어문화	3	
25/2	인문사회·IT대학	사학과	일반전공	907041	미디어 문화사	3	
26/1	인문사회·IT대학	사학과	일반전공	907001	한국고대사	3	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910049	한국화 I	3	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	일반전공	910074	전시기획	2	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910157	K-Culture와 채색	2	
26/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-문화콘텐츠 나노디그리	910159	스넵컬처와 아트	2	
합계	편성교과목 수			19개 과목			
	편성학점 수			49학점			

4. K-문화예술콘텐츠 학생설계전공

(영문명:K-culture Art Content Student-Designed Major)

가. 주관학과

인문사회·IT대학 국어국문학과

나. 목적

- 21세기 디지털 시대, 다양한 문화예술콘텐츠들이 등장하였습니다. 또한, 최근에는 세계적으로 한국의 문화, 즉 K-문화가 상당한 인기를 끌고 있습니다. 우리 고유의 정서를 담은 K-문화예술콘텐츠는 많은 발전 가능성을 품고 있습니다. K-문화예술콘텐츠 학생설계전공은 우리 고유의 정서, 예술, 문화 및 콘텐츠에 대해 이해하고 이를 바탕으로 K-문화예술콘텐츠를 설계하고 제작할 수 있는 능력을 갖추는 것을 목표로 하고 있습니다.

다. 필요성

- 국어국문학과에 입학하기 전부터 그림 그리는 것을 좋아하여 자주 그림을 그리곤 했습니다. 그러다 보니 자연스럽게 웹툰 등 문화예술 콘텐츠에도 관심을 가지게 되었습니다. 기술과 세상이 발전함에 따라 문화예술의 범위가 넓어지고 다양한 콘텐츠가 등장하고 있습니다. 또한, 최근 들어 다양한 문화콘텐츠 중에서도 한국의 문화, 즉 K-문화가 전 세계에서 인기를 끌고 있다는 사실을 알게 되었습니다. 이에 우리 고유의 문화에도 관심이 생겼으며, 우리의 문화를 담은 문화예술 콘텐츠가 지닌 가능성에 대해서도 궁금해졌습니다. 이러한 K-문화예술콘텐츠를 제작하는 방법을 배우고 싶었으며, 실제로 제작해 보고 싶다는 마음이 들었습니다. 이러한 이유로 미술학, 문화유산학, 문화관광학, 미디어문화콘텐츠학, 소프트웨어융합학을 융합하여 학생설계전공을 운영하고자 합니다.

라. 졸업 후 진출 분야(취득 자격증 포함) 등

- 진로 및 취업 분야: 웹툰 작가, 화가, 문화콘텐츠 관련 직업
 - 진로 관련 핵심 직무 및 역량: 미적 감각: 아름다움과 조화를 인지하고 감상하는 능력, 문화 콘텐츠에 대한 이해 및 제작 능력, 창의력, 유연한 사고력
 - 관련 자격증: 문화예술교육사

마. 교육과정

1) 총괄

학과명	모듈명	전공과목수	신청학점	비고
미술학과	K-컬처 플랫폼 마이크로디그리	6개 과목	15학점	
미디어문화커뮤니케이션학과		5개 과목	15학점	
문화관광학과		2개 과목	6학점	
문화유산학과		2개 과목	6학점	
소프트웨어융합학과		2개 과목	6학점	
미술학과		3개 과목	6학점	
합계		20개 과목	54학점	

2) 세부내역

이수학기 (학년도/학기)	대학명	학과(부)	과정명	교과목 번호	교과목 명칭	학점	비고
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910157	K-Culture와 채색	2	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910159	스แน컬처와 아트	2	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910108	문화재 미술 재료기법	3	
25/1	인문사회·IT대학	미술학과		910077	한국화드로잉	2	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910161	SNS 콘텐츠 창작	2	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910114	문화재 미술 재료기법II	3	
25/2	인문사회·IT대학	미술학과		910162	한국미술사	2	
25/2	인문사회·IT대학	문화관광학과		225045	문화콘텐츠입문	3	
26/1	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과		920002	인문학적 사고와 표현	3	
26/1	인문사회·IT대학	문화관광학과		225049	스토리텔링의 이해	3	
26/1	인문사회·IT대학	문화유산학과		905015	민속사와 문화변동	3	
26/2	인문사회·IT대학	미술학과		910156	기초한국화	2	
26/2	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과		920003	미디어스토리텔링입문	3	
26/2	인문사회·IT대학	문화유산학과		905012	민속예술과 문화유산	3	
27/1	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과		920009	영상커뮤니케이션 이해	3	
27/1	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과		920008	신화콘텐츠 비평	3	
27/1	인문사회·IT대학	미디어문화커뮤니케이션학과		920019	애니메이션으로 문화 읽기	3	
27/1	인문사회·IT대학	소프트웨어융합학과		760026	디지털스토리텔링	3	
27/2	인문사회·IT대학	미술학과	K-컬처 플랫폼마이크로디그리	910132	OSMU 애니메이션 창작스튜디오	3	
27/2	인문사회·IT대학	소프트웨어융합학과		760028	메타디자인	3	
합계	편성교과목 수			20과목			
	편성학점 수			54학점			