

문화콘텐츠기획(Content Project of Culture Micro Degree)

[1] 전공소개

구 분	내 용	
인 재 상	창의적이고 융합적인 문화콘텐츠를 기획할 수 있는 실무형 인재	
전공능력	문화콘텐츠 이해 능력 · 문화콘텐츠 기획 능력	
교육목표	문화콘텐츠의 현황을 이해하고 미래를 예측할 수 있는 인재 양성	
교육과정	국내외 다양한 문화콘텐츠를 학습하고 프로젝트를 통해 콘텐츠를 기획함으로써 창의적이고 실무적인 기획능력을 갖출 수 있도록 한다.	
진로분야 및 자격증	진로분야	관련 자격증
	콘텐츠기획자, 지역문화기획자	1인 미디어 콘텐츠창작자, 멀티미디어콘텐츠제작전문가

[2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
문화콘텐츠 이해 능력	정의	문화콘텐츠 산업의 생태계 특성을 파악하고 산업에 중요한 영향을 미치는 요소 간의 관계를 분석하는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화콘텐츠 소재와 주제를 조사하고 분석할 수 있다. ■ 문화콘텐츠 산업의 생산, 유통소비 순환구조에 대해 이해할 수 있다.
문화콘텐츠 기획 능력	정의	다양한 역사, 문화, 관광과 관련한 콘텐츠 분야를 선정하고 계획과 전략을 수립하여 관리하는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시대와 삶에 맞는 문화콘텐츠를 기획할 수 있다. ■ 문화콘텐츠의 이용자 소비 만족도를 분석하고 효과적인 문화콘텐츠를 기획할 수 있다.

[3] STAR 전공능력 범주모델 연계

전공능력	문화콘텐츠 이해 능력	문화콘텐츠 기획 능력
STAR 전공능력 범주모델		
지식이해 및 학습능력	●	○
문제파악 및 해결능력	●	◐
현장적용 및 실무능력	◐	●
창의융합 및 혁신능력	◐	◐

[4] 진로분야 연계

전공능력	문화콘텐츠 이해 능력	문화콘텐츠 기획 능력
진로분야		
콘텐츠 기획	●	◐

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	프로젝트 작업을 통한 창의적 아이디어 도출	콘텐츠 기술과의 융합	기획마인드, 전문가적인 태도
실무	다양한 기획 아이디어 도출	콘텐츠 기획 실무	협업적인 태도
심화	문화콘텐츠에 대한 분석과 비판	문화 콘텐츠 기술 분석	전문성과 창의성을 갖추고자 하는 노력
기초	문화와 콘텐츠에 대한 이해	문화와 콘텐츠의 현황 이해	문화 콘텐츠에 대한 적극적인 이해하려는 자세

[6] 직무수준 별 교육과정

직무수준	과목명	전공능력		구성요소		
		문화콘텐츠 이해 능력	문화콘텐츠 기획 능력	지식(K)	기술(S)	태도(A)
전문	콘텐츠기획론	●	○	5	3	2
	콘텐츠기획팀프로젝트	◐	●	3	4	4
실무	실감형축제콘텐츠기획	◐	●	3	4	3
심화	ICT콘텐츠기획	◐	●	3	4	3
기초	문화콘텐츠기획및발상법	●	◐	5	3	2
	문화콘텐츠와실감미디어	◐	○	5	3	2

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	문화콘텐츠 이해 능력	문화콘텐츠 기획 능력
콘텐츠 기획	전문		콘텐츠기획론 콘텐츠기획팀프로젝트
	실무	실감형축제콘텐츠기획	
	심화	ICT콘텐츠기획	
	기초	문화콘텐츠기획및발상법 문화콘텐츠와실감미디어	

[8] 교육과정 이수체계



[9] 교육과정 이수기준

구분	이수기준		이수구분	
	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	필수	선택
마이크로전공	12학점 이상	3학점 이내	12학점	

[10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
1	1	선택	16395	문화콘텐츠와실감미디어	Cultural Contents and Immersive Media	3	3	기초	5	3	2	역사콘텐츠학과
2	1	선택	16388	문화콘텐츠기획및발상법	Cultural Content Planning and Ideation Method	3	3	기초	5	3	2	역사콘텐츠학과
3	1	선택	16722	ICT콘텐츠기획	ICT Content Planning	3	3	심화	3	4	3	관광경영학과
	2	선택	16669	실감형축제콘텐츠기획	Immersive festival contents planning	3	3	실무	3	4	3	관광경영학과
4	1	선택	15445	콘텐츠기획론	Theories of Contents Planning	3	3	전문	5	3	2	한국어문학과
	2	선택	13616	콘텐츠기획팀프로젝트	Content Planning Team Project	3	3	전문	3	3	4	한국어문학과

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 내용	Subject / Descriptions
역사 콘텐츠 학과	기초 (532)	문화콘텐츠와실감미디어 4차 산업혁명을 대표하는 문화콘텐츠를 이해하고 다양한 문화콘텐츠를 학습한다. 현대인의 문화생활과 밀접하게 연관된 콘텐츠와 관련 산업을 분석하고 대비할 수 있도록 한다. 메타버스로 대표되는 실감미디어를 기획하고 제작함으로써 문화콘텐츠에 대한 인식의 폭을 넓히도록 한다.	Cultural Contents and Immersive Media The main purpose of this course is to understand and learn about the cultural content representing the 4th industrial revolution. Students will be able to analyze the contents and industries closely related to the cultural life of modern people. By planning and producing immersive media as a form of a metaverse, students can broaden their awareness of cultural content.
	기초 (532)	문화콘텐츠기획및발상법 문화콘텐츠 분야로 진출하기 위해서는 다양한 능력이 요구된다. 인문학을 전공하면서 문화콘텐츠 분야로 나가기 위해 콘텐츠에 대한 기획 능력을 갖추어야 한다. 소재를 조사하고 찾아 창의적인 아이디어로 콘텐츠를 제작하기 위한 기본 능력을 학습한다. 기획 및 발상법에는 기획서 작성 및 표현법과 콘텐츠 성공 여부가 달린 아이디어를 어떻게 제시 개발할 것인지에 대한 내용을 포함한다.	Cultural Content Planning and Ideation Method The main purpose of this course is to study the planning and ideation methods used when designing cultural content. Students will be able to improve their skills in researching and finding materials for cultural topics and content with creative ideas.

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 내용	Subject / Descriptions
한국어 문학과	전문 (532)	콘텐츠기획론 새로운 미디어의 등장으로 인한 콘텐츠 기획의 변화를 이해하고, 실제 사례 분석과 개인 프로젝트 진행을 통해 콘텐츠 기획에 대한 실무 역량을 배양한다.	Theory of Content Planning Understand changes in content planning due to the emergence of new media, and cultivate practical skills in content planning through case studies and individual projects
	전문 (334)	콘텐츠기획팀프로젝트 산업 현장에서 요구하는 콘텐츠기획을 PBL (Project Based Learning)기반 팀프로젝트 수업을 통해 실습해봄으로써 현장감각을 익히고 창의적인 아이디어를 구체화한다.	Content Planning Team Project Content in the industry that requires planning, practice by doing things with a team project site to learn about sensation and embodies the creative ideas.
관광경영 학과	심화 (343)	ICT콘텐츠기획 관광의 중요 부분인 이벤트를 이해하고 직접 실무에 적용할 수 있는 과목이다. 이벤트의 의의와 파급효과를 규명하고 이벤트 산업의 발전에 미치는 영향을 조명해 봄으로써 관광이벤트비즈니스의 중요성을 알아볼 수 있는 과목이다.	ICT Content Planning Provides an in-depth understanding of the event business and hands-on situation analysis; emphasis on study of value of event operations by exploring an effect of event business on tourism industry.
	실무 (343)	실감형축제콘텐츠기획 5G 시대의 핵심 콘텐츠인 실감미디어 기술과 현대사회의 새로운 관광 패러다임인 축제를 접목함으로써 새로운 형태의 축제콘텐츠를 구축하고 지역축제 발전에 이바지할 수 있는 실무 중심의 축제전문가 양성을 목적으로 한다.	Immersive festival contents planning The goal is to cultivate practical festival experts who can build new types of festival contents and contribute to the development of local festivals by combining Immersive media technology, a key content in the 5G era, and festivals, a new tourism paradigm in modern society.