

## 인재양성을 위한 졸업 가이드

### 1 졸업소요 학점

총 졸업학점(A) =(B+C+D)	교양학점(B)	전공학점 (C)	잔여학점 (D)
130학점 이상	39~48학점	66학점 이상	16학점(교양 제외)

\* **총 졸업학점(A)** 졸업 전까지 이수해야하는 총 학점 계, 교양, 전공, 잔여 학점의 합 (B+C+D)

\* **교양학점(B)** 기초교양, 핵심교양, 일반교양 학점의 합. 졸업 전까지 최소 39학점 이상 이수해야하며, 48학점을 초과하는 학점은 졸업 학점으로 인정 받을 수 없음.

\* **전공학점(C)** 전공필수, 전공선택 학점의 합

\* **잔여학점(D)** **교양을 제외한** 전공, 타전공, 자유 학점으로 잔여학점을 채울 수 있음.

### 2 필수 교과 이수 사항

\*공통사항 - (1-1) 비전있는대학생활

전공필수	기초교양	핵심교양
(1-1) 미디어입문, 문화콘텐츠입문 (1-2) 디지털시대의대중문화, 영상커뮤니케이션	(1-1) 기초글쓰기, 영어1 (1-2) 영어2, 컴퓨팅적사고와코딩 (2-1) 미디어리터러시 (2-2) 고전읽기	핵심 1,2,3,4영역 영역별 1과목 이수

### 3 졸업 논문(작품)

\* **제출 자격** 3학년까지의 전 과정을 이수한 자 (조기졸업 신청자의 경우 5학기 이상)

\* **논문 주제** 미디어와 관련된 주제

\* **제출 시기** 1차(10월 말) / 최종(11월 초)

\* **합격 기준** 70점 이상

\* **참고 사항** • 졸업논문 심사를 실시 하며 구술 발표 진행

• 졸업작품 발표로도 가능

• 졸업 논문 및 작품은 학과 규정에 따른 서식에 의거하여 작성

## 미디어문화학과 | Department of Media and Culture 媒体文化系

### 1 학과취업현황

콘텐츠기획, 콘텐츠제작, 미디어산업 마케터, 미디어 관련 공공기관, 미디어창업 등의 분야로 진출

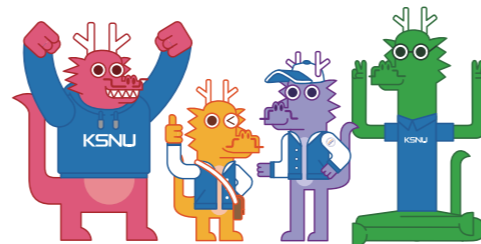
미디어분야	공공기관	창업
<b>영상콘텐츠</b> 플레이타운, 얼반웍스 메타올로지, ETUI TIUS튜디오 디지털에블루션  <b>방송 및 언론</b> EBS, 전주MBC 한국방송공사전주방송총국, 뉴스앤조이 SPOTV  <b>출판</b> 해커스, 좋은책신사고  <b>광고·마케팅</b> 앤드크레딧, 서울광고기획	<b>미디어·문화유관기관</b> 한국국제문화교류진흥원 전주문화산업진흥원 전주미디어센터 익산공공영상미디어센터 익산문화관광재단 서천군미디어문화센터 고창문화관광재단 지역영상문화사회적협동조합 예산문화원  <b>기타</b> 전북은행 한국주택금융공사 군산대학교	춘삼프로덕션 작가 프리랜서(MBC 놀면 뭐하니 등) 김녕쫄꼬뜨레 퓨처(FUTURE)

### 2 비교과프로그램

미디어교육가 양성 프로그램	드론자격증 교육	〈한국전파진흥협회〉 포스트 프로덕션 & 뉴미디어 제작 교육	애프터 이펙트, 파이널컷 등 편집 교육 프로그램
-------------------	----------	--	----------------------------------

### 3 동아리활동

시네아스트	영화관람 및 비평동아리
PRADA	광고,마케팅 스튜디오임 및 공모전 참여
OFF the Record	유튜브 콘텐츠 제작 및 영상편집 동아리
언론사취업준비반	언론사 취업을 위한 스터디 모임



미디어문화학과사무실 전북 군산시 대학로 558(미룡동) HASS대학(구, 인문대학) 4층 1424호실 | 063)469-4341

# K

# HASS대학

# 미디어문화학과

Humanities, Arts, and Social Sciences  
Department of Media and Culture 媒体文化系

콘텐츠 기획·제작자

소셜커뮤니케이터

공공부문 및 미디어에듀케이터

미디어문화산업마케터

# S

# N

# U

# Department of Media and Culture

## 학과 소개

미디어와 문화 영역은 21세기 디지털 시대의 개막과 함께 그 중요성이 커졌다. 미디어문화학과는 뉴미디어가 각광받는 디지털 시대에 다양한 아이디어와 문화적 현상을 미디어로 담아낼 수 있는 미디어산업과 문화산업 분야의 전문 인력을 육성한다.

미디어문화학과는 **영상콘텐츠, 문화콘텐츠, 뉴미디어 및 커뮤니케이션 등의 분야에 서 요구하는 창의적 인재양성**을 위해서 인문과학적 소양을 토대로 다양한 미디어 및 문화콘텐츠를 창작할 수 있도록 교과과정을 마련하여 운영하고 있다. 특히, 방송, 영화, 뉴미디어, 미디어교육, 문화운동, 광고, 홍보, 게임 등 다양한 영역을 포괄하는 교육을 실행한다. 교과과정을 통해 학생들이 미디어와 문화에 대한 이론적인 이해를 기초로 미디어 및 문화콘텐츠 제작 역량을 기르고 현장실습 등을 통해서 실무 역량을 배양하고 있다.

## 교수소개

성명	세부전공
이주봉	영화이론, 미디어문화, 영상미디어
오원환	방송영상이론 및 제작, 문화연구
송해엽	뉴미디어, 커뮤니케이션
이현중	스토리텔링, 콘텐츠기획, 시나리오
고흥석	미디어산업 및 정책, 미디어리터러리

## 학과 교육목표 및 인재양성 유형

학과(전공) 교육목표	인재양성 유형
1 인문사회적 지식을 바탕으로 정보 기술을 활용할 역량을 갖춘 인재양성	1 콘텐츠 기획·제작자 양성   변화하는 미디어환경 선도
2 문화적 소양과 개성을 갖추고 창의적으로 표현하려는 열정을 가진 인재양성	2 소셜커뮤니케이터 양성   미디어의 올바른 이해 및 사회와 소통
3 변화하는 미디어환경을 선도하기 위한 미래지향적 사고를 갖춘 인재 양성	3 공공부문 & 미디어에듀케이션 양성   미디어 정책과 산업 이해
	4 미디어문화산업마케터 양성   미디어문화산업의 실무역량 함양

학과(전공) 인재양성 유형
1 콘텐츠 기획·제작자 양성   변화하는 미디어환경 선도
2 소셜커뮤니케이터 양성   미디어의 올바른 이해 및 사회와 소통
3 공공부문 & 미디어에듀케이션 양성   미디어 정책과 산업 이해
4 미디어문화산업마케터 양성   미디어문화산업의 실무역량 함양

## 인재양성유형별 주요 직무 및 관련 전공능력

인재양성유형	주요 직무(진출분야)	관련 전공능력
콘텐츠 기획·제작자	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠 기획 및 창작 / 미디어콘텐츠 제작</li> <li>분야 : 영화, 방송, 애니메이션, 웹툰, 공연, 게임, 웹콘텐츠</li> <li>직무 : 기획PD, 제작PD, 감독, 시나리오 작가, 편집감독, 1인 크리에이터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기획제작능력</li> <li>디지털리터러시능력</li> </ul>
소셜커뮤니케이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>방송언론인 / 미디어소통전문가</li> <li>분야 : 방송, 언론, 문화비평</li> <li>직무 : 기자, 아나운서, 방송PD, 문화평론가, 영화평론가, 리포터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니케이션능력</li> <li>디지털리터러시능력</li> </ul>
공공부문 및 미디어에듀케이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어정책 및 미디어산업 연구</li> <li>분야 : 미디어 관련 공공기관, 미디어교육</li> <li>직무 : 공공미디어센터, 공무원, 미디어교육자, 미디어연구원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털리터러시능력</li> <li>커뮤니케이션능력</li> </ul>
미디어문화산업 마케터	<ul style="list-style-type: none"> <li>기업 문화경영, 문화콘텐츠 홍보</li> <li>분야 : 광고, 홍보, 문화경영, 도시문화콘텐츠</li> <li>직무 : 광고기획, 홍보 전문가, 문화산업 마케터, 카피라이터, 기업AE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니케이션능력</li> <li>기획제작능력</li> </ul>

## 전공능력

전공능력	전공능력의 정의	하위능력
커뮤니케이션능력	미디어와 커뮤니케이션 이론의 이해를 통한 사고 및 표현 능력	
기획제작능력	다양한 미디어콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 능력	
디지털리터러시능력	급변하는 미디어 산업, 문화콘텐츠를 이해하고 선도적으로 디지털미디어를 분석하고 해석할 수 있는 능력	

## 전공능력 교육과정 로드맵

전공능력	1학년	2학년	3학년	4학년
커뮤니케이션	미디어입문 영상커뮤니케이션	커뮤니케이션의이해 미디어와커뮤니케이션 방송론의이해와응용 디지털엔터테인먼트	미디어데이터의이해 실득커뮤니케이션 방송언어와스피치 미디어기업경영	미디어콘텐츠와수용자 데이터스토리텔링 미디어사례연구
기획제작	문화콘텐츠입문	영상제작기초실습 영상시나리오의이해 문화콘텐츠기획론 뉴미디어콘텐츠	웹콘텐츠의실제 다큐멘터리제작 단편영화제작 애니메이션과웹툰기획	영상미학 방송포맷론 플롯과캐릭터 미디어스토리텔링
디지털리터러리	디지털시대의대중문화	영상문화의이해 미디어산업론 글로벌문화산업	미디어교육 대중영화론 영상의이론과실제	뉴미디어와문화 뉴미디어정책론 미디어와창의성

## 진로유형별 로드맵

- 콘텐츠 기획·제작자**
  - 전공과정을 통해 영상이론을 학습, 영상제작 및 콘텐츠기획 전공심화능력 증진.
  - 촬영, 편집, 모션그래픽 교육 비교과프로그램 운영.
  - 전공과정을 통해 콘텐츠 기획·시나리오·콘텐츠제작의 포트폴리오를 갖추고, 현장실습 과정 수행.
- 소셜커뮤니케이터**
  - 커뮤니케이션 과목들을 통해 전공 지식을 습득, 방송 및 언론, 문화평론 등의 분야로 진출.
  - 언론사시험준비반 등을 운영하며 해당 진로로의 진출을 지원.
- 미디어에듀케이터**
  - 디지털리터러리 관련 교육을 통해 미디어교육/미디어정책에 관해 연구, 해당 분야로 진출 준비.
  - 미디어관련 공공기관 및 지역의 미디어센터와 연계해 미디어교육 비교과프로그램 수행.
  - 미디어 독해가 필요한 청소년, 지역민 등에게 미디어를 교육하는 교육적·공익적 활동.
- 미디어문화산업마케터**
  - 기업에서 요구하는 실무적 능력을 갖춘 문화산업마케터로 진출.
  - 캡스톤디자인, 현장실습, 그 외 광고동아리 활동 등을 통해 공모전 지원 및 포트폴리오 구축.

진로 유형	콘텐츠기획제작자	소셜커뮤니케이터	미디어에듀케이터	미디어문화산업마케터
1학년	미디어입문, 문화콘텐츠입문, 디지털시대의 대중문화, 영상커뮤니케이션			
2학년	영상제작기초실습 문화콘텐츠기획론	미디어와 커뮤니케이션 방송의 이해와 응용	영상문화의 이해 미디어 교육	미디어 산업론 글로벌 문화산업
3학년	애니와 웹툰기획 단편영화제작 웹 콘텐츠의 실제	실득커뮤니케이션 다큐멘터리 제작	미디어데이터의 이해 영상의 이론과 실제	미디어기업경영
4학년	영상미학 방송포맷론	미디어와 수용자 데이터스토리텔링	뉴미디어 정책론 뉴미디어와 문화	미디어 사례연구
비교과 과목	포스트프로덕션 학점연계교육 에프티이펙트교육	언론사시험 준비반	미디어 교육가 양성 프로그램	광고기획특강
자격증	컴퓨터 그래픽스 운용기능사 그래픽기술자격	한국어검정시험 한국어능력시험	미디어교육사 데이터분석전문가(ADP)	사회조사분석사 구글애널리틱스 공연마케터

