

컬처테크로지전공

- 소속: ERICA 소프트웨어융합대학 ICT융합학부 컬처테크로지전공
- 유형: ERICA 대학
- 영문명: MAJOR IN CULTURE TECHNOLOGY
- 중문명:

□

목차

- [1 소개^{\[1\]}](#)
 - [1.1 학년별 학습내용](#)
 - [1.2 주요 활동](#)
 - [1.3 졸업 후 진로](#)
 - [1.4 필요 자질](#)

소개^[1]

컬처테크로지전공은 콘텐츠 기획과 제작 분야의 창의적인 전문가를 육성한다.

- 컴퓨팅 소프트웨어를 개발할 수 있는 전용 [소프트웨어팩토리](#) (SOFTWAREFACTORY) 공간 제공
- 개인노트북 및 실험장비 무상대여, 클라우드 기반의 온라인가상화 실습 시스템 구축
- 창업 아이디어가 우수한 팀에게 제품연구 개발을 위한 에리카캠퍼스 내 창업 지원공간인 [KNOWLEDGEFACTORY](#) 공간 제공
- 문화 관련 산업에서 창업을 희망하는 학생들을 위하여 단계별 [스타트업](#) (START-UP) 지원
- 창업 아이디어 도출, 스타트업 설립을 위한 행정적 프로세서 및 비용, 창업 공간 제공
- 시제품 제작, 투자금 유치 등 창업을 위한 [ONE-STOP지원프로그램](#) 제공

학년별 학습내용

학 년	학습 내용
1	IC-PBL과비전설계, 논리학 (컴퓨터전공), 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학1, 미분적분학, 학 창의융합설계, 프로그래밍 기초, 디자인 테크놀로지융합의 이해, 디지털아트의 이해, 디지털 커뮤니케이션론, 년 시스템프로그래밍 기초, 아카데미글쓰기, 전산통계학, 초급중국어
2	IC-PBL 과취창업을위한진로탐색, 게임 디자인, 공학과심리, 뮤직테크놀로지, 선형대수, 오픈소스SW, 인공지능 학 능의이해, 자료구조론, 자바프로그래밍 입문, 학술영어1:통합, 데이터베이스, 모바일게임 프로그래밍, 모바일 년 앱개발, 사운드엔지니어링, 스마트센서와엑츄에이터, 인간공학과실습, 컴퓨터알고리즘, 학술영어2:글쓰기
3	HCI 연구실 심화실습 1.2 게임 프로그래밍 언어, 무대 공간분석과디자인, 웹애플리케이션 개발, 인간-컴퓨터시스 학 템설계, 인지공학이론과응용, 창의 캡스톤디자인1.2, 피지컬 컴퓨팅, IC-PBL과역량계발, ICT융합과창업, 감성 년 UIAJX, 사용자경험분석, 생체역학과동작분석, 인터랙티브공연디자인, 컴퓨터그래픽스

4 3D게임프로젝트설계, HCI연구실심화실습3_4, ICT융합랩스톤디자인1.2, 웰니스디자인, 3D사용자인터페이스,
학년 문화콘텐츠저작권, 사물인터넷이론과실습, 인터랙티브멀티미디어

주요 활동

- [전공해커톤](#)을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- 창업 공모전 출전팀 지원

졸업 후 진로

게임 기획/제작 분야, 음원 및 공연 기획/제작 분야, 웰니스 (Wellness) 제품 기획개발 및 서비스 분야, 게임 또는 게임사운드 디자이너, 모바일게임 개발제작자, 공연기획 제작자, 모바일 콘텐츠개발자, 영상콘텐츠 제작전문가, 디지털 콘텐츠기획자, e스포츠전문가, 문화기획자, VR/AR 콘텐츠 및 기기 개발자, 뮤직 프로덕션, 디지털 예술공연 기획개발자 등

필요 자질

- 창의성
- 상상력
- 새로운 분야에 대한 도전의식
- 문 이과 융합 적성
- 코딩에 대한 흥미

1. [↑ ERICA 전공소개서 http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY](http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY)