

ERICA40년사/국제문화대학/문화콘텐츠학과

[ERICA40년사](#) 중 국제문화대학-문화콘텐츠학과에 대한 부분입니다.

□

목차

- [1 소개](#)
- [2 문화콘텐츠학과 연혁](#)
- [3 학과 재직 교수진\(2019년 4월 기준\)](#)
- [4 주요 특성화 활동](#)

소개

문화콘텐츠학과는 문화콘텐츠 산업계에서 가장 필요로 하는 문화콘텐츠 기획 인력, 문화콘텐츠 시나리오 개발 인력, 문화콘텐츠 비즈니스 인력을 양성하고자 2003년 국제문화대학 인문학부에 개설되었다. 본 학과는 현재 학부, 석사, 박사로 이루어지는 풀 라인업을 국내에서 유일하게 갖추고 있으며, 실제 문화콘텐츠 산업에서 필요로 하는 기획과 마케팅 분야의 글로벌형 전문인력을 양성하기 위하여 산학협력에 기반한 교육을 실시하고 있다. 특히 우리나라의 주요 문화콘텐츠 업계 CEO들과 기획 개발자들을 겸임교수로 초빙하여 실무능력을 강화하는 교육을 실시하고 있으며, 3·4학년은 문화콘텐츠 현장실습교육을 통해 실제 콘텐츠 개발 프로젝트를 수행하는 프로젝트 중심의 교과과정을 운영한다. 그 결과 2006 특성화 교육기관 선정, 2007 특성화 교육기관 선정, 2007 대학원 국제협력 프로젝트 지원사업 선정, 2008-2009 HYU 교육특성화 지원 사업에 선정되었으며, 국내 유일의 문화콘텐츠 아카이브 및 최고 사양의 실습 기자재와 편집실 등을 갖추어 이론과 실기를 겸비한 우수 인력 양성에 노력을 기울이고 있다.

문화콘텐츠학과 연혁

- 2003.09
 - 국제문화대학 인문학부에 문화콘텐츠전공 개설
- 2005.03
 - 특수대학원 문화콘텐츠학과 개설
- 2006
 - 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원 지정 ‘2006 문화콘텐츠 특성화교육기관’ 선정
- 2006.09
 - 제1회 우수학생 해외 파견(일본 동해대)
- 2006.10
 - ‘한국문화콘텐츠의 해외시장 진출전략’ 국제학술대회 개최
- 2007
 - 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원 지정 ‘2007 문화콘텐츠 특성화교육기관’ 선정

- 2007.03
 - 일반대학원 문화콘텐츠학과 석사·박사과정 개설
- 2007.05
 - 인문학부 문화콘텐츠전공에서 문화콘텐츠학과로 개편
- 2007.08
 - 몽골 예술 대학 및 몽골 예술위원회와 해외 업무 협약
- 2007.09
 - 대학원 국제협력 프로젝트 지원사업 선정
 - 제2회 우수학생 해외 파견(일본 동해대)
- 2007.11
 - ‘전통문화와 문화콘텐츠’ 주제로 국제학술회의 개최
- 2008.02
 - 제1회 졸업생 배출
- 2008.05
 - 교내 특성화학과 지정
- 2008.08
 - 영화 기획 워크샵(진인사필름) 개최
- 2008.09
 - 제3회 우수학생 해외 파견(일본 동해대)
- 2008.12
 - 중국 천진사범대학 단기연수(16명)
- 2009.02
 - 일본 만화 워크샵 개최(일본 만화가, 만화이론가 초청)
- 2009.03
 - 교내 특성화학과 지정
- 2009.05
 - 문화콘텐츠학과 인터넷방송국 ‘CCIB’ 개국

학과 재직 교수진(2019년 4월 기준)

- [박상천](#)
 - 직급:교수
 - 재직기간:1990.03.01~현재
 - 전공분야:문화콘텐츠 기획
 - 최종출신학교:동국대학교
- [박기수](#)
 - 직급:교수
 - 재직기간:2005.03.01~현재
 - 전공분야:문화콘텐츠 스토리텔링
 - 최종출신학교:한양대학교
- [김영재](#)
 - 직급:교수
 - 재직기간:2007.03.01~현재
 - 전공분야:마케팅
 - 최종출신학교:University of Minnesota-Twin Cities
- [고운기](#)

- 직급:교수
- 재직기간:2013.09.01~현재
- 전공분야:고전문학/문화원형
- 최종출신학교:연세대학교
- [김치호](#)
 - 직급:부교수
 - 재직기간:2014.03.01~현재
 - 전공분야:글로벌비즈니스 및 마케팅
 - 최종출신학교:University of Virginia, Charlottesville

주요 특성화 활동

- 2006 문화원형 창작소재 개발사업
 - 국가 문화 상징인 무궁화의 원형자료 체계화와 그에 따른 문화콘텐츠 개발사업을 진행하였다.
 1. 무궁화 관련 디자인 소스, 시나리오, 애니메이션 개발
- 2006-2007 특성화 교육기관 지원사업
 - 2006-2007 특성화 교육기관 지원사업으로, 국제 학술대회 및 디지털 스토리텔링 워크숍 개최, 현장실습 프로그램 실시, 우수학생 해외 파견 프로그램 실시, 산학연 협력 3D 애니메이션 제작, 산학협력을 통한 모바일, 영상 콘텐츠 제작 등을 진행하였다
- 2007 대학원 국제협력 프로젝트 지원사업
 - 영웅 대서사시 게세르칸 이야기의 창작소재 발굴과 그에 따른 문화콘텐츠화 프로젝트를 진행하였다.
 1. 게세르칸 원형소재 개발 및 연구를 통한 DB화, 시나리오 창작 개발
 2. 파일럿 애니메이션 기획 제작, OSMU 및 산업화
- 2008 문화원형 창작소재 개발사업
 - 커뮤니티 공간으로서 한국 최초 조선 요리집 ‘명월관’ 관련 문화콘텐츠 개발사업을 진행하였다.
 1. 최초 명월관(1906~1919년) 내·외부와 주변거리 사진 복원 및 3DVR 제작
 2. 명월관 식교자상과 건교자상으로 수용된 궁중요리 레시피 및 제작과정 재현
 3. 명월관의 요리와 주변의 대표적 인물, 사건들의 체계화 및 시놉시스 제작
 4. 명월관 관련 3D 애니메이션, 다큐멘터리 제작
- 2008-2009 HYU 교육특성화 지원사업
 - 2008-2009 HYU 교육특성화사업에 선정되어 교육과정 및 교육방법 혁신, 산학협력 강화, 국제 경쟁력 강화, 학생 지도 강화, 학과 홍보 강화에 힘썼다.
 1. 교육과정 및 교육방법 혁신
 - 신규교과 및 교재 개발, 교수·학생 공동 창작 프로젝트
 - 실습기자재 확충과 학과 전용 아카이브 구축
 2. 산학협력 강화
 - 산학협력 협약 기업 확대, 현장실습 교육 및 장기 인턴십 활성화, 산학 공동 프로젝트 추진
 3. 국제 경쟁력 강화
 - 중국 단기 연수 및 일본 동해대학 교환학생 파견
 - 해외 전문가 초청 워크숍 개최, 해외 인턴십 추진
 4. 학생 지도 강화
 - 장르별 스터디 그룹(학회) 활성화 및 공모전 참가활동 지원
 5. 학과 홍보 강화
 - 학과 홈페이지 리뉴얼 및 인터넷 방송국 개설, 학과 홍보 영상물과 브로셔 제작