

## K-POP산업경영전공

◇ 전공개요

전 세계적인 K-Pop의 영향력 확대로 한국에 대한 긍정 인식과 경제적 파급효과는 날이 커져가고 있고, '한국'하면 떠오르는 연상 이미지로 'K-Pop'이 최근 3년간 1위를 차지하고 있다. 그러나 이러한 세계적 위상, 산업적 독창성에 비해 K-Pop산업에 대한 학계의 연구와 관심은 매우 저조한 상태이며, 관련 국내 학부과정은 손에 꼽을 정도이다. K-Pop 산업은 인류의 미래를 주도할 5대 전략분야 중 하나로 지목되는 Culture Technology 하의 융합문화콘텐츠산업으로 성장 및 지속가능성이 무궁무진하다.

따라서 본 K-Pop산업경영전공은 독특한 산업 형태를 가지고 있는 K-Pop 분야만의 관리자적 역량을 가진 전문적 인재 개발을 위해 개설되었다. 예술, 마케팅, 경영 분야를 중심으로 학습하며 K-Pop 관련 프로젝트를 전사적으로 관리하는 능력을 기를 수 있고, 문화콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 다양한 융복합산업의 중심에서 사업을 기획하고 조정하며 이끄는 인재를 양성할 수 있다.

◇ 교육목표와 기대효과

- K-Pop산업을 전사적으로 기획·조정·관리할 수 있는 역량 함양
- 세계 유일무이한 K-Pop산업을 이론 및 실무적으로 충실히 이해하고 훌륭히 관리할 수 있는 리더십 개발. 콘텐츠 제작 실습을 기반으로 기획, 전략적 유통 및 마케팅, 자원관리까지 아우르는 산업에 대한 넓고 깊은 이해를 통해 전사적 관리 능력 함양을 목표로 함.
- 부가적으로 콘텐츠 개발, 분야별 인재 발굴, 마케팅전략 수립, 관련 창업 등으로의 지식 활용 가능
- K-Pop 사업가, 엔터테인먼트 프로젝트 매니저, 콘텐츠 사업 기획 및 창업, 연예인 에이전시 등 다양한 유관 분야

◇ 전공명·학위명

| 구분    | 전공명                           | 학위명                          |
|-------|-------------------------------|------------------------------|
| 국문 표기 | K-POP산업경영전공                   | 문화산업학사                       |
| 영문 표기 | K-POP Business Administration | Bachelor of Culture Business |

◇ 졸업 이수 요건

| 졸업 기준 학점 | 졸업 논문제 형식              |
|----------|------------------------|
| 36       | 아래 3가지 중 택 1           |
|          | 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수     |
|          | 2. 졸업논문                |
|          | 3. 관련기관 및 기업인턴(6개월 이상) |

◇ 전공교육과정표

| 과목번호     | 과목명       | 이수단계 | 이수학기 | 학점 | 시간 |    | 개설학부(과)·전공 |      |
|----------|-----------|------|------|----|----|----|------------|------|
|          |           |      |      |    | 이론 | 실습 | 학과명        | 교과구분 |
| 21001052 | 재무관리      | 2학년  | 모든학기 | 3  | 3  | 0  | 경영학부       | 전공필수 |
| 21001079 | 생산및유통영관리  | 2학년  | 모든학기 | 3  | 3  | 0  | 경영학부       | 전공필수 |
| 21001792 | 인적자원관리론   | 3학년  | 1학기  | 3  | 3  | 0  | 경영학부       | 전공선택 |
| 21002821 | 디지털비즈니스개론 | 3학년  | 2학기  | 3  | 3  | 0  | 경영학부       | 전공선택 |

| 과목번호                         | 과목명                | 이수단계  | 이수학기 | 학점   | 시간 |    | 개설학부(과)·전공 |         |      |
|------------------------------|--------------------|-------|------|------|----|----|------------|---------|------|
|                              |                    |       |      |      | 이론 | 실습 | 학과명        | 교과구분    |      |
| 21003754                     | 브랜드마케팅(캡스톤디자인)     | 3학년   | 모든학기 | 3    | 3  | 0  | 경영학부       | 전공선택    |      |
| 21003355                     | 문화예술경영             | 3학년   | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 문화관광학전공    | 전공필수    |      |
| 21003346                     | 공연기획론              | 3학년   | 2학기  | 3    | 3  | 0  | 문화관광학전공    | 전공선택    |      |
| 21101546                     | 문화기획               | 4학년   | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 문화예술기획전공   | 연계전공영역1 |      |
| 21002515                     | 4차산업혁명과초연결사회       | 2-3학년 | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 미디어학부      | 전공필수    |      |
| 21002519                     | 소셜미디어와빅데이터(캡스톤디자인) | 2-3학년 | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 미디어학부      | 전공선택    |      |
| 21101998                     | 엔터테인먼트비즈니스         | 2-3학년 | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 미디어학부      | 전공선택    |      |
| 21102379                     | 대중문화비평글쓰기          | 2-3학년 | 2학기  | 3    | 3  | 0  | 미디어학부      | 전공선택    |      |
| 21009918                     | 글로벌미디어기업사례분석       | 3-4학년 | 1학기  | 3    | 2  | 1  | 미디어학부      | 전공선택    |      |
| 21003715                     | 엔터테인먼트법과분쟁사례       | 3-4학년 | 2학기  | 3    | 3  | 0  | 법학부        | 전공선택    |      |
| 21050205                     | 스타트업캐피탈플래닝         | 2학년   | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 인프라프러너십전공  | 전공필수    |      |
| 21102024                     | 기초패션디자인            | 1학년   | 1학기  | 3    | 2  | 1  | 의류학과       | 전공선택    |      |
| 21003044                     | 컴퓨터음악 I            | 2학년   | 1학기  | 2    | 0  | 2  | 작곡과        | 전공필수    |      |
| 21102494                     | 브랜드커뮤니케이션전략        | 2학년   | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 홍보광고학과     | 전공선택    |      |
| 21001978                     | 광고와소비자행동           | 2학년   | 2학기  | 3    | 3  | 0  | 홍보광고학과     | 전공필수    |      |
| 21103826                     | 브랜드콘텐츠기획           | 3-4학년 | 1학기  | 3    | 3  | 0  | 홍보광고학과     | 전공선택    |      |
| 21000982                     | 위기관리커뮤니케이션         | 4학년   | 2학기  | 3    | 3  | 0  | 홍보광고학과     | 전공선택    |      |
| 21104000                     | 자기주도진로설계프로젝트IV     | 택1    | 전학년  | 모든학기 | 3  | 1  | 4          | 경력개발처   | 전공선택 |
| 21104001                     | 자기주도진로설계프로젝트III    |       | 전학년  | 모든학기 | 3  | 1  | 4          | 경력개발처   | 전공선택 |
| 요약 : 10개 전공, 23개 과목, 68학점 편제 |                    |       |      |      |    |    |            |         |      |

◇ 개설 및 개편이력

- 2020.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인
- 2022.01. 교육과정 개편 승인  
 -과목추가: e비즈니스개론(21002821), 공연기획론(21003346), 대중문화비평글쓰기(21102379), 4차산업혁명과초연결사회(21002515), 소셜미디어와빅데이터(21002519), 광고와소비자행동(21001978)  
 -과목제외: 관리회계(21001073), 한국복식과한스타일패션(21003504), 디자인씽킹&시각화(21101331), 무용공연기획(21102841)  
 졸업논문제 변경 승인  
 -변경 전: 졸업논문, 인턴연구발표, TOEIC 925 이상, TOEFL 570이상(CBT230, iBT88), TEPS 710이상 (개정TEPS 392), IELTS 7.0 이상, 전산회계 1급 취득 중 택1  
 -변경 후: 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 졸업논문작성, 관련기관및기업인턴(6개월 이상) 중 택1
- 2023.07. 교육과정 개편 승인  
 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)  
 자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함