

---

## 역사콘텐츠학과 전공제도 설명회

- 다전공 , SM -CDR 및 디지털인문정보 융합전공-

---

일시 : 19.11.06(수) 17:00 – 18:00

장소 : 밀레니엄관 306호(T306)

# INDEX

1. 필수전공제도 / 학과현황
2. 심화전공
3. 연계전공 - 문화콘텐츠연계전공
4. 융합전공 - 디지털인문정보 융합전공
5. 학과 SM - CDR
7. 심화전공/다전공 수강생 발표

1. 다·부전공 및 심화전공 전공 제도 안내
  - 전공과 적성에 맞는 교육과정 소개
2. 연계전공 활성화 및 디지털 인문정보 융합전공 신설
  - 학과 주관의 문화콘텐츠 연계전공 및 신설 융합전공 안내를 통해 수강을 독려
3. 학과 SM -CDR 안내를 통해 졸업 후 진로 로드맵을 설정
4. 선배들의 다·부전공 및 심화전공 수강자 발표를 통한 정보 공유

## 2019년도 역사콘텐츠학과 현황(2학기 기준)

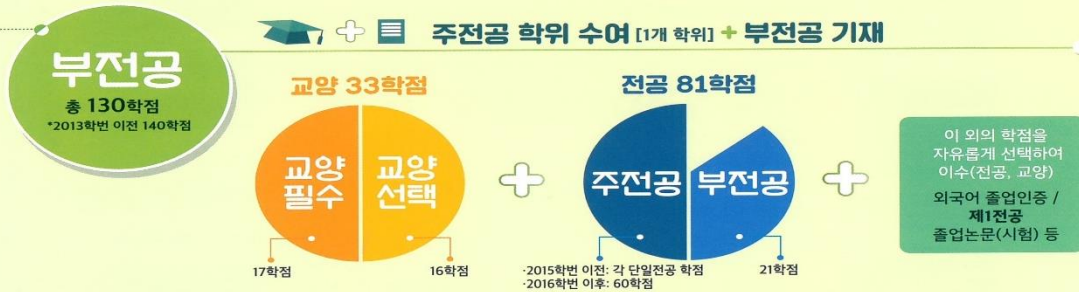
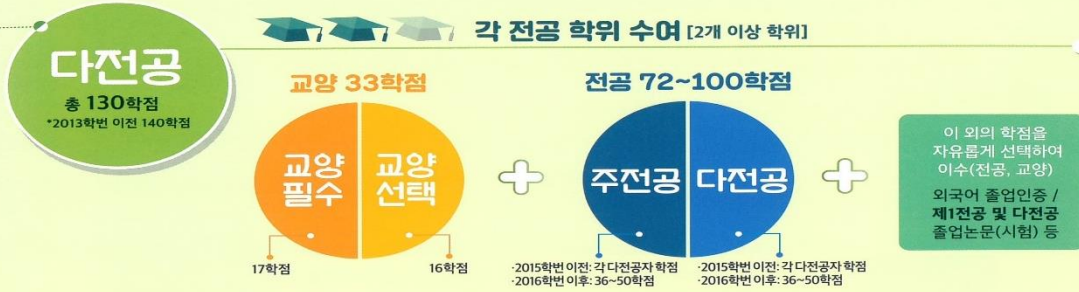
전체학생	남여비율	취업률
159명	남: 80(50.3%)	2014년도 특성화 시작 2015년 : 60.5% 2016년 : 54.8% 2017년 : 66.7%
	여: 79(49.7%)	

## II 필수 전공제도



# 필수 전공 제도

## 필수 전공제도별 핵심이수체계



※ 2018/2019학번 기준 예시

## 학과 현황(다전공현황)

순번	다전공현황	인원	비고
1	역사콘텐츠학과	9명	심화전공
2	문화콘텐츠 연계전공	5명	
3	문헌정보학과	9명	
4	경영학부	7명	부전공 (2명)
5	경제금융학부	5명	부전공 (1명)
6	공공인재학부	3명	
7	가족복지학과	2명	
8	지적재산권학과	2명	
9	공간환경학부	1명	
10	영어교육과	1명	
11	교육학과	1명	
12	글로벌경영학과	1명	
13	경영경제대학 빅데이터융합	2명	
		총 48명	

## 학과 현황(SM-CDR)

번호	SM-CDR 명칭	담당교수	인원
1	역사연구및교육전문가	김문자, 류한수, 정다함	29명
2	학예연구사 및 박물관운영기획전문가	김문자, 류한수, 정다함	16명
3	문화콘텐츠기획자	최희수, 김상헌	13명
4	관광기획전문안내자	최희수, 김상헌	13명
5	디지털인문학전문가(신설)	역사콘텐츠학과 / 문헌정보학과 전임교원	-
6	중국 관련 전문가(예정)	미정	-

## 1) 심화전공

### 이수대상(2016학번 이후)

- 2016학번 이후 : 2학년 2학기(4개 학기) 재학생 중 다전공(제2전공, 연계전공, 자기설계융합전공 등),
- 부전공 신청을 하지 않은 자

### 신청시기

- 2학년 2학기(4개 학기) 재학 시(매년 7월, 1월)
- 학부(과)에서 다전공, 부전공 미신청자에게 이수 희망 여부 조사하여 신청

### 교육과정 이수

- 전공 총 60학점 범위에 3학년과 4학년에 지정되어 있는 전공심화교과목 15학점 이상을 반드시 포함하여 이수

### 취소방법(2018학년도부터)

- 매학기 5월, 11월경 홈페이지 학사공지
- 매학기 5월, 11월 소정의 기간내에 심화전공취소원을 다전공신청서 또는 부전공신청서와 함께 학부(과)사무실에 제출

### 특기사항

- 전공심화교과목을 이수하는 경우 전공학점으로 인정함
- 심화전공 포기 시, 다전공 또는 부전공을 의무적으로 이수해야 졸업이 가능



## 현재 심화전공 현황

16학번

3						4							
학기	교과목명	학점	시간	시간구분		P/F지정 여부 (O,X)	학기	교과목명	학점	시간	시간구분		P/F지정 여부 (O,X)
				이론	실기						이론	실기	
1	현대서양의역사와문화유산	3	3	3			1	한국근세의역사와문화유산	3	3	3		
							1	세계문화유산의보존과활용	2	2	2		
2	일본생활문화의콘텐츠와활용	2	2	2			1	한일역사문화비교사	2	2	2		
							2	복식사와콘텐츠소재	3	3	3		
소계 1-2학기		5	5	5			소계 1-2학기		10	10	10	0	

총 15학점

한국현대의 역사와 문화유산(2)



한국근세의역사와문화유산(3) 으로 변경

# 심화전공

## 18-19학번 심화전공 현황

18학번

3						4							
학기	교과목명	학점	시간	시간구분		P/F지정 여부 (O,X)	학기	교과목명	학점	시간	시간구분		P/F지정 여부 (O,X)
				이론	실기						이론	실기	
1	현대서양의역사와문화유산	3	3	3			1	한국현대역사와문화유산	2	2	2		
1	한국근세의역사와문화유산	3	3	3			1	세계문화유산의보존과활용	2	2	2		
2	일본근현대역사와문화유산	3	3	3			1	서울의역사와문화유산	2	2	2		
							2	복식사와콘텐츠표	3	3	3		
소계 1-2학기	3과목	9	9	9			소계 1-2학기	4과목	9	9	9	0	

19학번

3						4						
학기	교과목명	학점	시간	시간구분		P/F지정 여부 (O,X)	학기	교과목명	학점	시간	시간구분	
				이론	실기						이론	실기
1	서양현대사	3	3	3	0		1	서양의역사와영화	2	2	2	0
1	한국근세사	3	3	3	0		1	서울의역사와그유산들	2	2	2	0
2	일본근세근현대사	3	3	3	0		2	동아시아속의한일관계사	3	3	3	0
2	한국대외관계사의재조명	2	2	2	0	O						
소계 1-2학기	4과목	11	11	11	0		소계 1-2학기	3과목	7	7	7	0

## 연계전공 - 문화콘텐츠연계전공

### 연계전공 종류

번호	연계전공명	주관학과	참여학과
1	문화콘텐츠연계전공	역사콘텐츠학과	공간환경학부, 지리학과, 게임학과, 지적재산권학과 조형예술학과, 계당교양교육원
2	공간정보빅데이터연계전공 (구 지리정보시스템GIS연계전공)	지리학과 /공간환경학부	경제금융학부, 공공인재학부, 컴퓨터과학과
3	빅데이터과학연계전공	문헌정보학과	경영학부, 컴퓨터과학과, 휴먼지능정보공학과, 글로벌경영학과, 공공인재학부
4	영유아체육과건강교육연계전공	가족복지학과	스포츠건강관리학과
5	아동·청소년상담연계전공	가족복지학과	교육학과
6	부동산학연계전공	경제금융학부	공간환경학부, 공공인재학부
7	콘텐츠제작연계전공	한일문화콘텐츠학과	조형예술학과, 게임학과, 만화애니메이션학과 (제2캠퍼스), 문화예술경영전공(제2캠퍼스)
8	금융ICT연계전공	경제금융학부	컴퓨터과학과
9	미디어아트연계전공	조형예술학과	게임학과, 계당교양교육원
9	외식경영학연계전공	식품영양학과	경영학부
10	음악경영학연계전공	음악학부	글로벌경영학과, 계당교양교육원

## 연계전공 - 문화콘텐츠연계전공

### 융합전공 종류

번호	연계전공명	주관학과	참여학과
1	지능정보융합전공	휴먼정보지능공학과	경영학과, 계당교양교육원
2	스마트생산융합전공	경영학부	휴먼정보지능공학과, 계당교양교육원
3	빅데이터융합전공	경영학부	글로벌경영학과, 경제금융학부, 문헌정보학과 컴퓨터과학과, 공공인재학부
4	신산업비즈니스융합전공	경제금융학부	경영학부, 컴퓨터과학과, 휴먼지능정보공학과, 화공신소재학과, 의류학과
5	디지털인문정보융합전공(신설)	역사콘텐츠학부	문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과, 게임학과 계당교양교육원

➡ 디지털인문정보융합전공은 2020학년도부터 신설 예정임.

# 연계전공 - 문화콘텐츠연계전공

## 문화콘텐츠연계전공 교육과정표

교육과정표										
이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	개설 학년/학기	졸업이수 학점	개설 학부(과)	주관소속 이수구분		
연계필수	AP0001	문화콘텐츠의빌상과기획	3	3	전체/2	3	문화콘텐츠연계전공	연계필수		
	AP0005	뉴미디어와콘텐츠플랫폼	3	3	전체/1		문화콘텐츠연계전공	연계선택		
	AP0006	문화콘텐츠와창작소재개발	3	3	전체/2		문화콘텐츠연계전공	연계선택		
	AA6016	역사콘텐츠입문	2	2	1/2		역사콘텐츠학과	전공선택		
	AA9004	일본생활문화의콘텐츠활용	2	2	2/2		역사콘텐츠학과	전공선택		
	AA9214	박물관의이해와현장실습	2	2	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택		
	AA6024	일본지역전통문화의이해	3	3	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택		
	FU0013	역사유산과문화관광	3	3	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택		
	AA6008	영상역사학워크샵	2	2	3/2		역사콘텐츠학과	전공선택		
	AA6027	서양의예술콘텐츠소재	2	2	4/1		역사콘텐츠학과	전공선택		
연계선택	AA9221	서울의역사와문화유산	2	2	4/1	15학점 이상	역사콘텐츠학과	전공선택		
	SP0009	관광과여가공간의이해	3	3	2/1		공간환경학부	전공선택		
	SP0027	문화와공간환경	3	3	3/2		공간환경학부	전공선택		
	SP0042	관광공간의 스토리텔링과 콘텐츠	3	3	3/1		공간환경학부	전공선택		
	AQ0037	저작권법 II	3	3	2/2		지적재산권학과	전공선택		
	GF0024	콘텐츠기획및프리젠테이션	3	3	3/2		게임학과	전공심화		
	GF0028	게임스토리텔링	3	3	3/2		게임학과	전공심화		
	DA1108	서양미술사	3	3	1/2		조형예술학과	전공선택		
	DA3301	한국및동양미술사	3	3	2/1		조형예술학과	전공선택		
	DA1022	조형예술론	3	3	2/2		조형예술학과	전공선택		
	DA0028	뉴미디어아트(캡스톤디자인)	3	3	3/2		조형예술학과	전공선택		
	LF9061	현대미술의이해	3	3	전체/1,2		계당교양교육원	교양선택		
	<b>총 편성학점 60학점</b>									
	<b>졸업이수학점</b>									
	연계필수			연계선택			한계			
3			33			36학점				

# 융합전공 - 디지털인문정보 융합전공

<p><b>신청자격</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2개 학기 이상 수료(예정)자</li> <li>· 최소 이수 학점: 140학점 중 35학점 이상(2013학번 이전) 130학점 중 33학점 이상(2014학번 이후)</li> </ul>
<p><b>신청시기</b></p>	<p>매년 5월, 11월 중 본교 홈페이지 별도 공지</p>
<p><b>선발과정</b></p>	<p>가) 연계·융합전공 이수신청서를 소속 학부(과)장의 확인을 받아 연계·융합전공의 주관 학부(과) 사무실에 제출 나) 학부(과)는 접수된 신청서를 학사운영팀에 제출 다) 모집 인원 범위 내 신청자 중 총 평점평균 우수자 순으로 선발 라) 승인 후 이수 안내</p>
<p><b>모집인원</b></p>	<p>각 60명</p>
<p><b>졸업학점</b></p>	<p>연계·융합필수 및 각 영역별 이수 기준 학점을 반드시 이수하여 총 36학점 이상 이수하여야 함</p>
<p><b>특기사항</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 졸업을 위해서는 주전공, 다전공 각각의 졸업 학점 이수 및 졸업 논문(시험)을 통과해야 함</li> <li>· 주전공과 다전공간 학수번호가 동일한 교과목의 경우, 최대 6학점까지 중복 인정 가능</li> <li>· 다전공 승인 이전에 수강한 교과목은 승인 후 다전공 학점으로 인정 (소속 학부(과)사무실에 이수구분 정정 문의)</li> <li>· 연계·융합전공 교육과정은 해당 학년도에 개설된 교과목으로만 구성되며 매년 개편될 수 있음</li> <li>· 각 연계·융합전공의 상세한 교육과정은 본교 홈페이지에 게시하는 &lt;수강신청 안내 및 강의시간표&gt; e-book을 통해 확인</li> <li>· 주관학과 및 참여학과 소속 재학생이 아니어도 신청 가능</li> <li>· 인터넷학사 ▶ 학사정보 ▶ 학사정보게시판 ▶ 서울학사정보게시판(학생) ▶ 4-3-16 연계전공에 관한 시행세칙 ▶ 4-3-26 융합전공에 관한 시행세칙</li> </ul>

---

# 연계전공 및 융합전공 종류 교과과정

(자료집 참조)

---

## 1. 융합교육과정의 설치 필요성 및 목표

디지털인문정보는 **디지털과 인문학의 융합을 통해 인문학 연구와 인문지식의 교육**, 그 연구와 교육의 성과가 디지털시대 우리 사회에서 더욱 가치 있게 활용되도록 하는 노력이다. 디지털 인문정보 융합전공은 역사학과 문헌정보학이라는 인문학의 토대 위에 디지털정보기술의 지식을 더함으로써 사회적 수요가 날로 증가하고 있는 **인문정보학 전문가의 양성을 통해 인문학의 사회적 공헌**을 제고하고자 한다.

## 2. 산업체 요구사항 및 최신 트렌드 분석

인문학과 디지털 미디어 기술이 단순히 기계적 차원에서 결합하는 데 그치기보다는 융합의 차원에서 유기적으로 결합되어야 한다는 접근법이 중시되고 있다. 또한 그 융합이 전반적으로는 사회 전체, 특정 하계는 학계에 가져올 결과에 관한 더 구체적인 전망과 성찰이 요구되고 있다



### 3. 융합교육과정 운영 계획

역사콘텐츠학과를 주관학과로, 문헌정보학과, 한일문화콘텐츠학과, 게임학과를 참여학과로 운영하며, 디지털 인문정보 융합전공 개요, 역사학과 미디어 및 테크놀로지 사이의 관계, 역사학을 포함하는 인문학 전반의 연구교육과 디지털 콘텐츠화에 필요한 정보기술, 사회적 활용방안 등에 대한 교과목들 신설하여 운영하고, 동시에 학과별로 **인문학과 디지털 정보기술의 융합에 필요한 전공 교과목들을 선별함으로써 선택과목으로 지정하여 운영한다.** 최대한 학생들과 사회의 요청 그리고 학문적 필요성 모두가, 조화롭게 교육과정 개편 시에 반영될 수 있도록, 탄력적으로 운영할 계획이다.

- ### 4. 예상 진로
- 역사자료 기반 정보서비스 기획 및 개발자
  - 역사지식콘텐츠 체계 및 관계망(시소러스, 온톨로지) 개발 전문가
  - 문헌정보 기반 자료 분류 및 정보검색 전문가
  - 복합문화공간 라키비움(도서관, 박물관, 아카이브)기획 및 개발자
  - 문화유산 디지털 기록 및 복원 전문가

# 융합전공 - 디지털인문정보 융합전공

## 디지털 인문정보 융합전공(Digital Humanities and Information) 융합전공 교육과정표

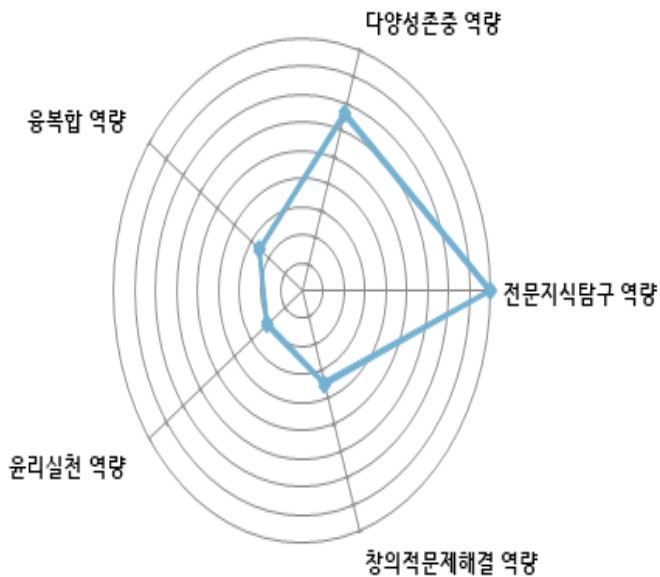
교육과정표								
이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간	개설 학년/학기	졸업이수 학점	개설 학부(과)	주관소속 이수구분
융합필수		디지털인문학개론	3	3	전체/1	9학점	디지털인문학융합전공	융합필수
		미디어와테크놀로지시대의역사학	3	3	전체/2		디지털인문학융합전공	융합필수
		디지털 큐레이션의 이해	3	3	전체/2		디지털인문학융합전공	융합필수
융합선택		영화산업과역사학연구방법론	3	3	전체/2	13학점 이상	디지털인문학융합전공	융합선택
		디지털아카이브	2	2	전체/1		디지털인문학융합전공	융합선택
		일본문화유산과 미디어활용	2	2	전체/2		디지털인문학융합전공	융합선택
	AA6022	한국문화유산과디지털복원	2	2	2/2		역사콘텐츠학과	전공선택
	AA6005	한국사자료강독과DB활용	3	3	1/2		역사콘텐츠학과	전공선택
	AA6019	서양사자료강독과DB활용	3	3	2/1		역사콘텐츠학과	전공선택
	AA6008	영상역사학워크샵(캡스톤디자인)	2	2	3/1		역사콘텐츠학과	전공선택
	GF0010	IT환경변화 및 디지털 라이프의 이해	3	3	1/1		게임학과	전공선택
	AH1132	문헌분류법	3	3	1/2		문헌정보학과	전공선택
	AH0007	정보시스템분석과설계	3	3	2/1		문헌정보학과	전공선택
	AH6011	웹데이터베이스구축	3	3	2/2		문헌정보학과	전공선택
	AH0008	디지털콘텐츠제작기술	3	3	2/2		문헌정보학과	전공선택
	FU0020	라키비움의이해	3	3	4/1		문헌정보학과	전공선택
	AH0010	기록관리	3	3	4/2		문헌정보학과	전공선택
	BH0006	문화여행콘텐츠기획	3	3	2/1		한일문화콘텐츠학과	전공선택
	BH0005	한일대중문화콘텐츠의 이해	3	3	2/1		한일문화콘텐츠학과	전공선택
	LH0014	문화기술과 사회변동	3	3	전체/1,2		계당교양교육원	교양선택
LF9329	미래사회와 정보기술	3	3	전체/1,2	계당교양교육원	교양선택		
<b>총 편성학점 59학점</b>								
<b>졸업이수학점</b>								
<b>융합필수</b>		<b>융합선택</b>				<b>합계</b>		
9		27				36		

### 예시)

1. 일반(교육) 대학원, 역사연구자, 신문 방송 = 심화전공 + 교육학과
2. 박물관 및 문화재, 관광 = 문화콘텐츠 연계전공
3. 문화 콘텐츠, 기록학 = 문헌정보학과 + 디지털 인문정보 융합전공
4. 공무원, 일반행정직 = 행정학과, 경영학과 + 교양수업

## (1) 역사연구 및 교육전문가

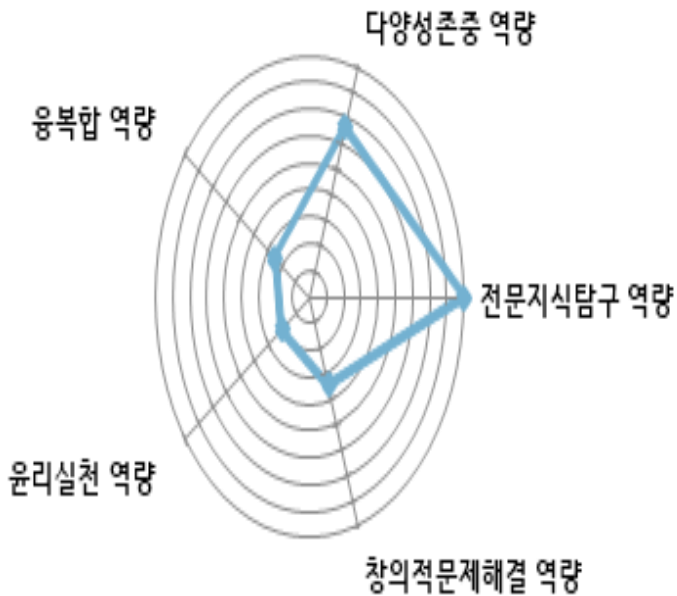
선정 배경	역사와 문화유산을 바탕으로 문화관광산업분야에서 필요한 전문지식을 함양하여, 역사문화유산 관광상품 기획, 축제 및 이벤트 기획, 문화상품 기획을 할 수 있는 전문기획자 양성을 목표로 함
-------	--



구분	전공	교양	비교과
2학년	1학기 서양사사료강독(3) 일본고중세의역사와문화유산(3)	실용한문	주제별 학술정보 활용교육
	2학기 근대서양의역사와문화유산(2) 한국사사료강독(3) 일본생활문화의콘텐츠활용(2) 한국중세의역사와문화유산(2)	기초일본어	필리핀 어학연수
3학년	1학기 한국근세의역사와문화유산(3) 일본지역전통문화의이해(2) 박물관의이해와현장실습(2) 현대서양의역사와문화유산(3)	프랑스 문화와 예술	중국 어학연수
	2학기 한국대외관계사의이해(2) 일본근현대의역사와문화유산(3) 군사사와콘텐츠소재(2)	대중문화로 보는 일본	박물관 아카데미
4학년	1학기 서양의역사와예술매체(2) 서울의역사와문화유산(2)		
	2학기		

## (2) 학예연구사 및 박물관 운영기획 전문가

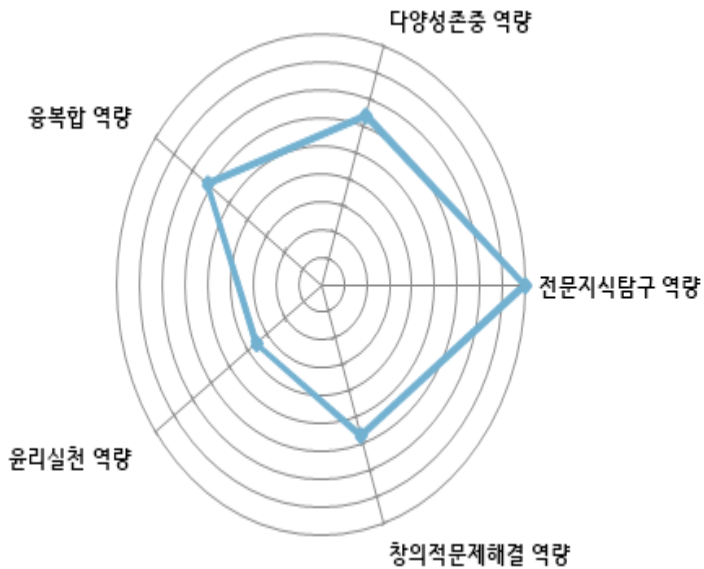
선정 배경	역사학 전공 본연의 영역에서 충실한 자질을 갖추고 이를 바탕으로 각급 국공립 박물관 및 사립 박물관과 역사 및 문화재 관련 국공립 기관들을 중심으로 활약할 수 있는 학예 연구사 및 박물관 운영/기획 전문가를 양성한다.
-------	---



구분	전공	교양	비교과
2학년	1학기 서양사사료강독(3) 일본고중세의역사와문화유산(3)	실용한문	주제별 학술정보 활용교육
	2학기 근대서양의역사와문화유산(2) 한국사사료강독(3) 일본생활문화의콘텐츠활용(2) 한국중세의역사와문화유산(2)	기초일본어	필리핀 어학연수
3학년	1학기 한국근세의역사와문화유산(3) 일본지역전통문화의이해(2) 박물관의이해와현장실습(2) 현대서양의역사와문화유산(3)	프랑스 문화와 예술	중국 어학연수
	2학기 한국대외관계사의이해(2) 일본근현대의역사와문화유산(3) 군사사와콘텐츠소재(2)	대중문화로 보는 일본	박물관 아카데미
4학년	1학기 서양의역사와예술매체(2) 서울의역사와문화유산(2)		
	2학기		

## (3) 문화콘텐츠 기획자

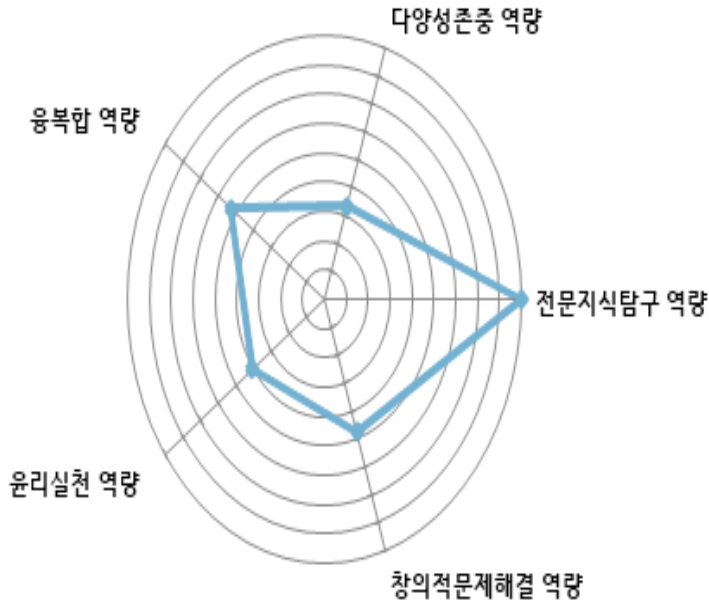
선정 배경	역사문화콘텐츠 관련 제반 산업분야(영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 만화, 출판 등)에서 역사를 기반으로 문화산업과 접목시켜 창의적인 콘텐츠를 기획 생산할 수 있는 문화콘텐츠 기획자 양성을 목표로 함
-------	--



구분	전공	교양	비교과
2학년	1학기 한국사인물캐릭터열전(2) 동아시아의역사와문화(3) 역사유산과스토리텔링(2)		비주얼 씽킹
	2학기 한국사의갈등구조와정변(2) 역사스토리텔링실습(2)	컴퓨터활용능력 (동영상제작)	박물관 아카데미
3학년	1학기 동아시아역사콘텐츠의이해(3) 역사유산과문화관광(3)	자료시각화	
	2학기 영상역사학워크샵(2) 역사유산스토리텔링워크샵 (캡스톤디자인)(3) 생활사와콘텐츠소재(3)	Thinking & Intelligence	
4학년	1학기 스마트미디어와역사콘텐츠(3) 역사민속과콘텐츠소재(2)		
	2학기		

## (4) 관광기획 및 전문안내자

선정 배경	역사와 문화유산을 바탕으로 문화관광산업분야에서 필요한 전문지식을 함양하여, 역사문화유산 관광상품 기획, 축제 및 이벤트 기획, 문화상품 기획을 할 수 있는 전문기획자 양성을 목표로 함
-------	--



구분	전공	교양	비교과
2학년	1학기 동아시아의역사와문화(3) 한국고대의역사와문화유산(2) 역사유산과스토리텔링(2)		비주얼 씽킹
	2학기 한국중세의역사와문화유산(2) 한국문화유산과디지털복원(3)	컴퓨터활용능력 (동영상제작)	박물관 아카데미
3학년	1학기 한국근대의역사와문화유산(3) 한국근세의역사와문화유산(3) 역사유산과문화관광(3)	자료시각화	
	2학기 영상역사학워크샵(2) 문화유산콘텐츠워크샵 (캡스톤디자인)(3)	Thinking & Intelligence	
4학년	1학기 한국현대의역사와문화유산(2) 세계문화유산의보존과활용(2)		
	2학기		

## (5) 디지털인문학전문가(신설)

선정 배경	역사학과 문헌정보학이라는 인문학의 토대 위에 디지털 정보기술의 지식을 더함으로써 사회적 수요가 날로 증가하고 있는 인문정보학 전문가의 양성
-------	---

진출분야/직업군	역사자료 기반 정보서비스 기획 및 개발 분야, 역사지식콘텐츠 체계 및 관계망 개발 분야, 문화유산 기록 및 복원 분야
진출세부분야	문헌정보 기반 자료 분류 및 정보검색 전문가, 복합문화공간 라키비움 기획 및 개발자, 문화유산 기록 및 복원 전문가

관련 자격사항 (발급기관명)	컴퓨터활용능력, 정보처리기사(한국산업인력공단), 사회조사분석사(한국산업인력공단), 빅데이터분석사(한국경제신문한경아카데미)
필요 직무능력	문헌정보조직, 문헌정보시스템구축, 문헌정보큐레이션, 문헌정보이용분석
필요 기초능력	역사자료독해, 자료조사 및 분석, 정보관리, 문제해결, 직업윤리, 의사소통



## (5) 디지털인문학전문가

구분		전공	교양	비교과
1학년	2학기	한국사사료강독과DB활용(3학점), 문헌분류법(3학점)		학술정보 활용교육
2학년	1학기	서양사사료강독과DB활용(3학점), 한국사특강(3학점) 정보시스템분석과설계(3학점)	정보조사와 보고서작성	사회조사분석사 (한국산업 인력공단)
	2학기	한국문화유산과디지털복원(2학점), 웹데이터베이스구축(3학점) 디지털콘텐츠제작기술(3학점)	컴퓨터활용능력 (오피스)	정보처리기사 (한국산업 인력공단)
3학년	1학기	박물관과문화재(2학점), 역사스토리텔링(3학점) 영상역사학워크샵(캡스톤디자인)(2학점)	자료시각화	전자정보박람회 (학술정보관)
	2학기	디지털도서관IT(3학점)	창의적사고의프레임워크	
4학년	1학기	라키비움의이해(3학점), 서양의역사와영화(2학점), 서울의역사와그유산들(2학점)		
	2학기	기록관리(3학점), 소셜미디어데이터수집및분석(3학점)		

---

# 특강 : 디지털 큐레이션, 초연결 시대의 인문학 공부

---

- 강사 : 김현 교수 (現 )한국학중앙연구원 한국학 대학원 인문정보학 교수
- 일시 : 19. 11. 06(수) 18시 - 19시 30분
- 장소 : 밀레니엄관 306호(T306)
- 주최 : 역사콘텐츠학과