

Art & Technology계 정시모집안내

★ Art & Technology계 정시모집안내

구 분	내 용
모집군	“나” 군
인 원	5 명

★ Art & Technology계 장학금 내용

구 분	내 용
대 상	정시 일반전형 합격자 중 수능 4개영역 백분위 점수합계가 394점 이상인자 (최종등록생 기준)
혜 택	입학금전액 지급, 2학기까지 등록금(수업료) 전액 지급
조 건	직전 학기 17학점이상 취득하고 성적 3.5점 이상일 경우 계속 지급(만점 4.3점)



Art & Technology 전공 소개

서강대학교 지식융합학부

목차

1. 서강대 교육 비전

2. 아트 앤 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

3. 아트 앤 테크놀로지 전공 소개



1. 서강대 교육 비전 – 전인, 창조, 국제화 교육

- 타인과 사회에 봉사하는 전인적 인재 양성

내적 성찰을 통한 자아확립, 상호존중 및 다문화 수용능력, 봉사정신 함양

- 새로운 문화창출과 첨단학문을 선도하는 창의적 인재 양성

진리탐구를 위한 통합적 사고능력, 인류사회에 발전에 대한 통찰력 함양

- 첨단 융합기술 기반의 미래 지식산업 선도 인재 양성

창의 · 융합 교육, 교육 · 연구 · 사업화 연계 교육

- 인류 평화와 사회 발전, 국가경제 발전에 기여하는 국제적 인재 양성

- ✓ 2012. 3 지식융합학부 신설

- ✓ 2011. 5 학부교육선진화 사업 추진

- ✓ 2011. 9 기술경영전문대학원 개원

- ✓ 2008. 3 서강미래(융합)기술원 설립



2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 과학기술 발전의 한계 및 새로운 도전



급격한 인구증가



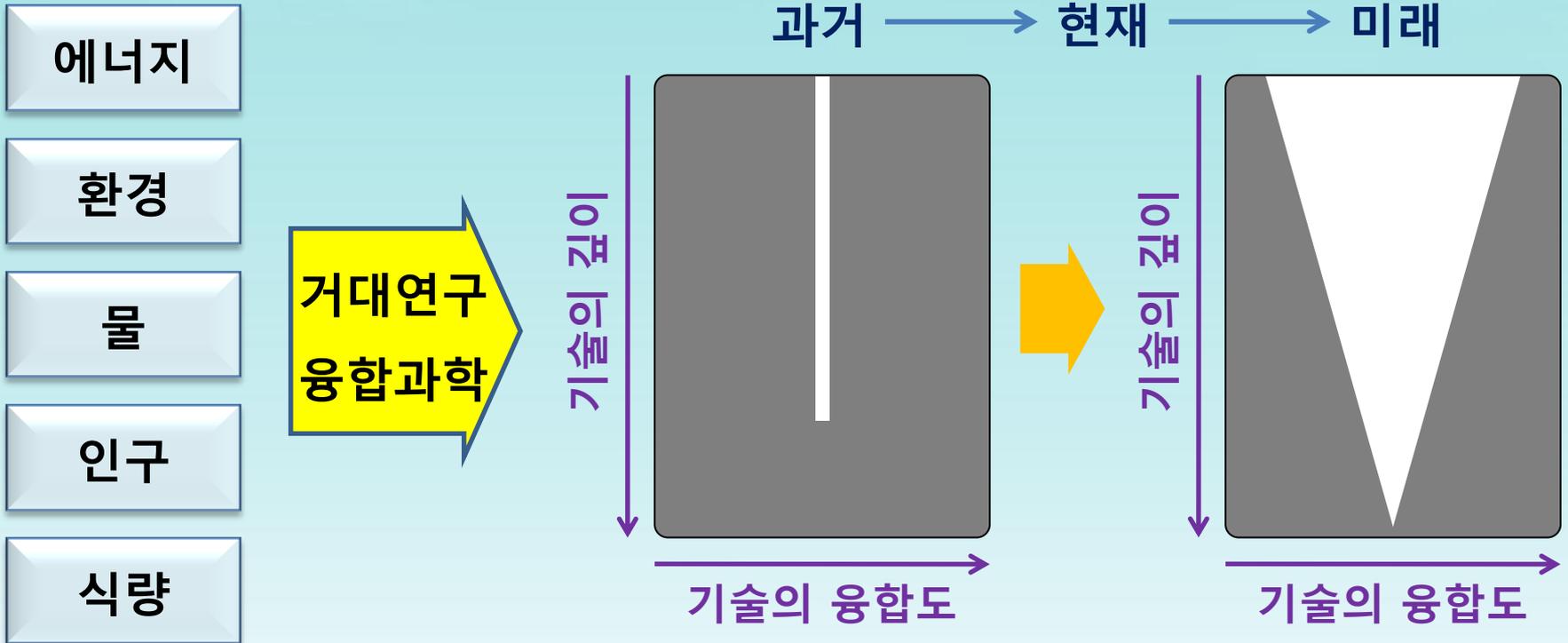
급격한
에너지 소비율 증가



급격한 지구온난화

2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 거대연구 및 융합기술 시대 도래



인류가 직면한 5대 문제

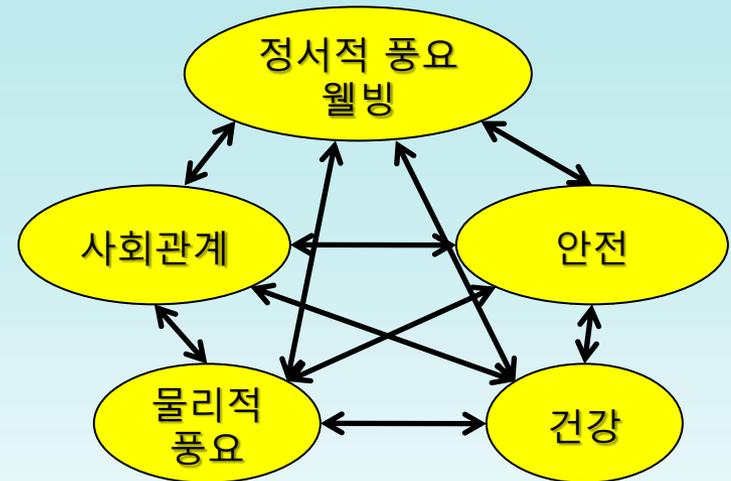
2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 삶의 가치 변화 (물질적 가치 → 인간적 가치)

- 1단계 (물질/기계 중심의 과학기술 발전) - 편하고 풍족하게 살기
- 2단계 (생명과학기술의 강조) - 건강하게 오래 살기
- 3단계 (미래사회) - 편하고 오래 무엇을 하며, 어떻게 살 것인가?

감성(정서) 시대

- ✓ 문화·정서적 웰빙
- ✓ 엔터테인먼트
- ✓ 대인, 사회 관계



2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 미래 융합과학의 목표

- 1단계 (물질/기계 중심의 과학기술 발전) - 편하고 풍족하게 살기
- 2단계 (생명과학기술의 강조) - 건강하게 오래 살기
- 3단계 (미래사회) - 편하고 오래 무엇을 하며, 어떻게 살 것인가?

획기적인 물질이나 기계의 발명 또는 인간의 장수에서 벗어나

인간능력 및 삶의 가치를 향상하는 과학기술 연구
개인의 행복감, 인지능력, 정서적 적응력, 신체능력 향상

2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 미래산업 및 인재양성의 새 패러다임

문화 , 예술, 콘텐츠에서 가치가 발생하고 경쟁력이
형성되는 융합기술 산업시대 도래

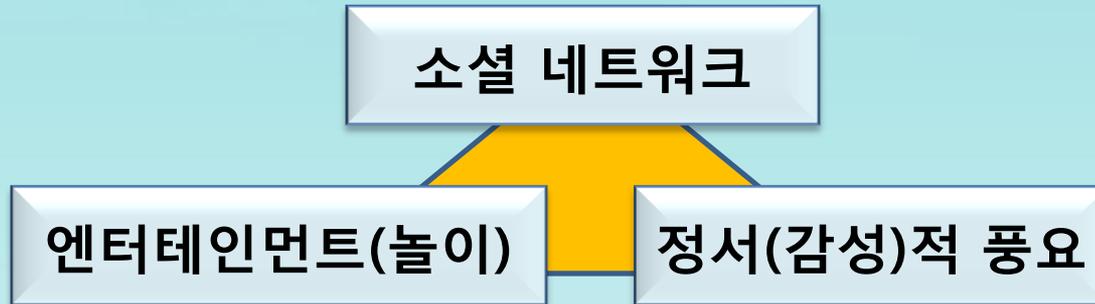
기술은 기술 자체로 존재하는 게 아니라 사람이 이용하기 쉽고 재미있어야
한다는 사실을 **인문학**이 깨우쳐주고 있음.

또한 **인문학**이 이끌어내는 **상상력과 예술**에 대한 이해가 선사하는 **감수성**
은 21세기 인재의 필수 능력으로써,

현재 **'creative/convergent job'**이라는 **신직업군**을 형성하고 있음.

2. 아트 앤 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 융합기술 산업 시대의 도래



- 과학기술 간 융합
- 과학기술 + 인문학, 문화예술, 사회, ...
- 현실 세계 + 가상현실 세계
- 인간 - 동물 - 기계

교역지대
Trading zone

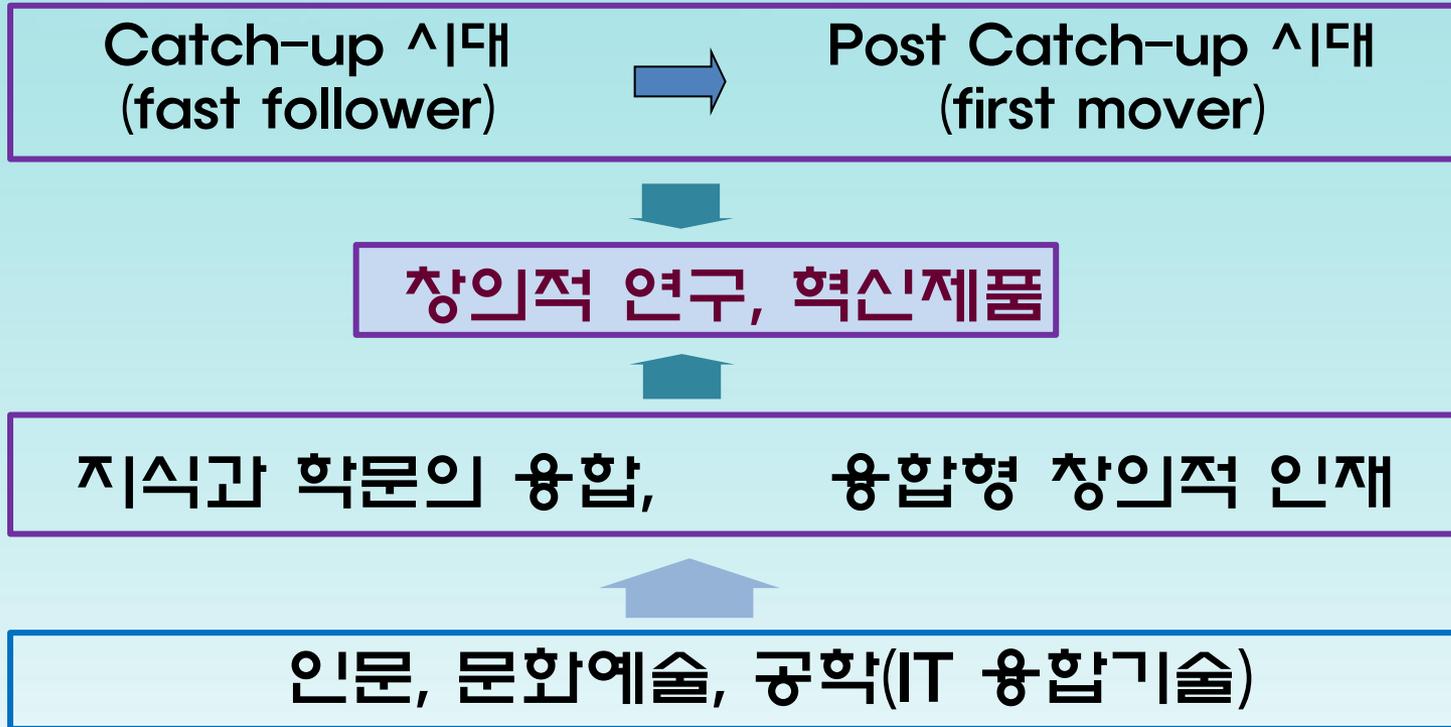
2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 인류사회의 변화 물결

- **사회·문화 분야의 변화:** 문화·예술, 콘텐츠에서 가치가 발생하고 경쟁력이 형성되는 사회로의 진입.
- **국제적 산업 지평의 변화:** 삶의 질과 인간능력의 향상, 소비자의 감성 충족을 통해 삶의 가치를 증진하는 융합기술 산업시대 도래.
- **국가경제의 패러다임 변화:** 문화산업, 창의적 연구, 혁신적 제품 및 신산업 기반의 경제체제로의 전환이 국가적 과제인 시대.
- **인재양성(교육)의 새로운 요구:** 새로운 가치창조를 통해 미래사회를 선도할 창의적, 융합적인 인재 양성이 필요한 시대.

2. 아트 & 테크놀로지 전공 신설 배경 및 목표

배경 - 아트&테크놀로지 전공 신설 배경



미래를 예측하는 가장 좋은 방법은 미래를 창조하는 것이다.

3. Art & Technology 전공 소개

비전

창의적·융합적 글로벌 인재양성

**창조적 상상 및 가치 창조를 통해 미래 사회를 선도할
인재 양성**

3. Art & Technology 전공 소개

교육목표

인문학, 문화예술, 공학의 이해와 활용능력을 토대로
글로벌 경쟁력을 갖춘 창의·융합인재 양성

첨단기술과 콘텐츠 기반의 혁신적이며 창의적인 엔터테인먼트,
문화 콘텐츠, 새로운 IT 융합기기 등을 기획, 개발, 사업화 인재 양성

감성, 통합적 사고능력, 통찰력을 갖추고 인문학적 상상력과
창의력으로 혁신을 선도하는 미래형 인재 양성

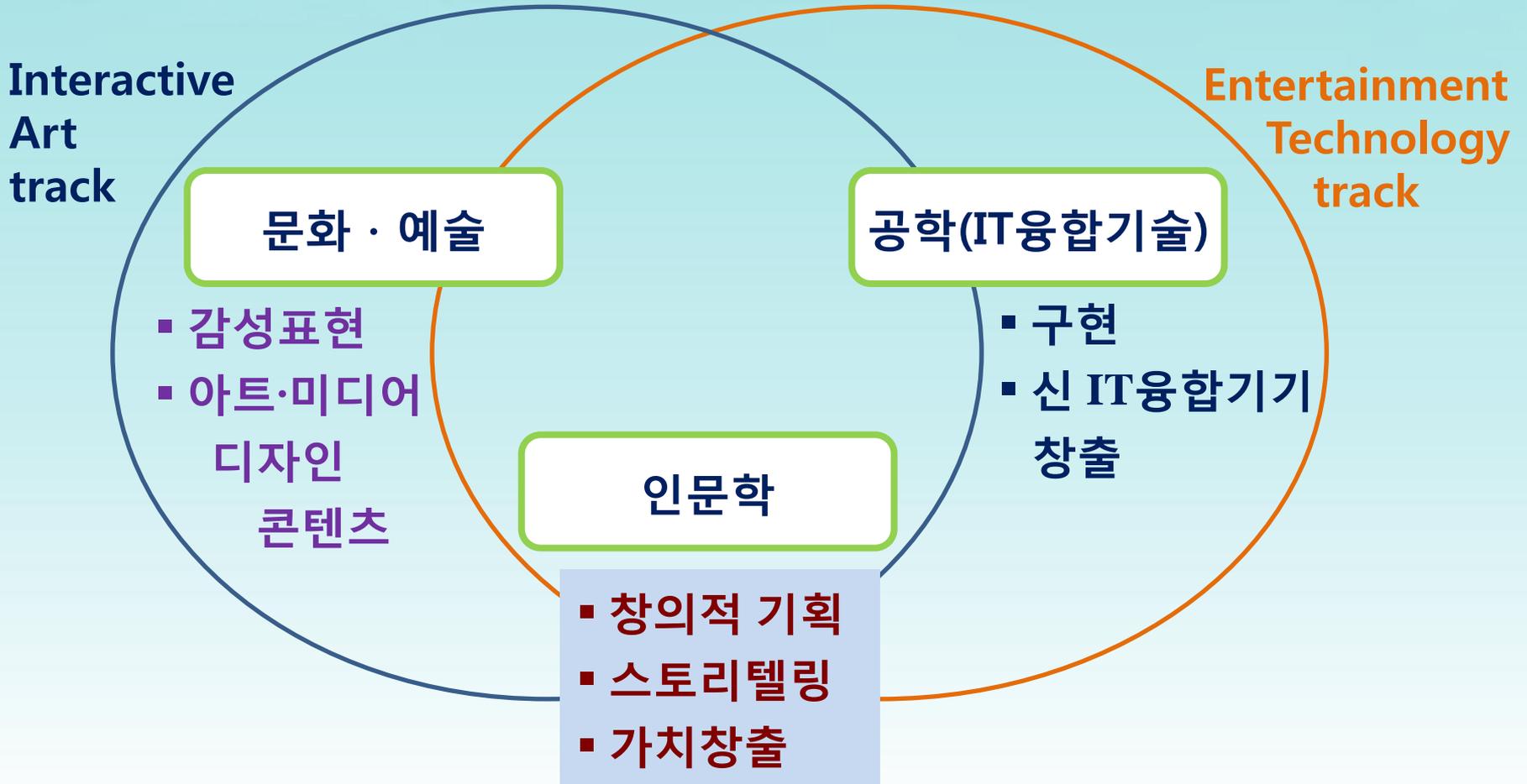
3. Art & Technology 전공 소개

운영 계획



3. Art & Technology 전공 소개

교육과정(교과목) 구성 개요



3. Art & Technology 전공 소개

전공 특성 - 교육 방법

- **'Learning by doing' 교육**

프로젝트 중심의 체험 및 자기주도 학습
창의성, 협업능력, 실무능력 배양

- **좌·우뇌 융합형 교육**

인문학적, 예술적 감수성 및 창의성
IT융합기술 활용력 및 전문성 배양

- **글로벌 교육 (영어강의) : 교환학생, 공동학위 (학·석사)**

국제적 기획, 개발, 제작, 유통, 사업화 능력 배양

- **몰입형 멘토링 교육**

전임교원, 초빙교수(외부 전문가), 조교 활용
기획, 제작, 사업화 전 과정에 걸친 전문성 배양

3. Art & Technology 전공 소개

교육 환경 및 지원

전용 첨단 교육시설

- 첨단, 특수 강의실
- 아트 & 공연 스튜디오
- 음향·영상 제작시설
- 전 학생 전용 작업실

최정예 교수진

- 전임교원
- 외국협력대학 교원
- 초빙교수(전문가)
- 각 분야 예술가

협력 기업

- 제일기획, 방송사
- 콘텐츠/게임/디자인 기업, ET기업 등
- IT기업 등
- 스미소니언 박물관 등

A&T 발전기금

- 대학 투자
- 외부 기부금
- 기업 장학금
- 외부 연구비

학생지원

- 장학금
- 외국 인턴십
- 교환학생
- 외국어 교육 등

3. Art & Technology 전공 소개

졸업 후 진로

- 국내외 유명연구소, 기업
- 콘텐츠, IT 기업 · 기관
- 기획, 홍보, 문화예술 기업
- 창업

- 박사: 대학교수 요원
- 석사: 카네기멜론 ETC 석사 1.5년, 본교
- 학부: 교환학생, 국제협력교육, 공동학위제

- 기업 연계 프로젝트
- 공공기관 프로젝트
- 학생설계 프로젝트
- 기업, 공공기관 인턴쉽

학생중심으로 개발된 콘텐츠,
소프트웨어, 하드웨어의 지적재산권,
저작권 등 등록 및 사업화 연계 지원

전공: 프로젝트
중심의
체험·실무교육

전공 기초: 인문학,
문화예술, 수학
공학(IT융합기술)
소양 교육

전공 구분

- 다전공 과정
- 심화과정:
 - Interactive Art 트랙
 - Entertainment technology 트랙

3. Art & Technology 전공 소개

교과과정 - 공통기초

인문소양 : 필수 2과목 + 선택 2과목

- 인문학과 창의성
- 스토리텔링 디자인
- 한국학과 한국문화
- 신화론 및 서사학
- 인터랙티브 스토리텔링
- 슈퍼 히어로와 미국문화

3. Art & Technology 전공 소개

교과과정 - 전공필수

공 통

- 창의예술개론
- 기초컴퓨터그래픽스
- 아트 앤 디자인
- 창의적 비주얼스토리 프로젝트
- 실감형 콘텐츠 프로젝트
- 졸업창작 프로젝트

3. Art & Technology 전공 소개

교과과정 - 전공선택

Interactive Art

- 디지털 미디어 아트 워크숍
- 애니메이션의 원리와 제작
- 창의적 퍼포먼스 프로젝트
- 인턴십
- 문화콘텐츠 기획 및 개발론
- 영상기획 및 제작 워크숍
- 문화 경영 및 마케팅
- 문화소비론

3. Art & Technology 전공 소개

교과과정 - 전공선택

Entertainment Technology

- 웹프로그래밍
- 피지컬컴퓨팅
- 인터랙션을 위한 센싱 및 인터페이스
- 게임프로그래밍
- 모바일프로그래밍
- 영상처리 및 가상증강현실
- 스마트 디바이스 개발