

글로벌 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트산업을  
이끌어갈 창조적인 융복합 전문가 양성

# 문화엔터테인먼트학과

Department of Culture and Entertainment



<https://hot.khu.ac.kr/>





---

## 창의적인 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 산업을 이끌어갈 수 있는 융합형 리더 양성

문화엔터테인먼트학과는 호텔관광대학 내 관광학부에 소속되어 있는 학과로, 인문·사회과학적 이론을 바탕으로 문화산업에 대한 이해와 콘텐츠기획 및 실무역량 배양을 통해, 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 산업을 리드할 수 있는 창조적 인재 양성을 목표로 하고 있습니다. 문화, 엔터테인먼트, 경영, 인문학적 소양을 함께 배울 수 있는 국내 유일한 학과로 다양한 문화산업분야의 학문적 소양을 기를 수 있는 융복합적인 교육을 실시하고 있습니다. 전체 재학생 수는 약 200명 정도이며, 매년 학생들의 의견을 반영하여 교육 과정을 수정하는 등 탄탄한 학문과 배움을 위한 노력을 다하고 있습니다.

---

## 다양한 콘텐츠 기획과 마케팅에 대한 이해 및 실습

문화엔터테인먼트학과는 1학년 입학 시 관광학부에 소속되어 '문화관광영어/일본어', '문화엔터테인먼트이해', '경제학원론', '경영학원론' 등의 전공기초 과목을 수강하며, 인문, 경영, 관광을 중심으로 한 학문을 학습하게 됩니다. 이후 2학년에 올라가면서 문화엔터테인먼트학과를 선택하게 되면, 3년에 걸쳐 문화콘텐츠 기획 및 엔터테인먼트산업분야를 중심으로 수업을 수강하게 됩니다. 이때 2022년 기준 단일 전공 이수 학점은 69점이며 다 전공 기준 이수 학점은 49학점, 부전공일 시 21학점이 요구됩니다.

학과 전공수업은 '문화관광콘텐츠연습', '이문화콘텐츠연구', '이벤트기획과 마케팅', '문화공연기획실무', '게임기획과콘텐츠개발', '음악콘텐츠산업', '관광콘텐츠개발과기획' 등의 실무관련 수업과 '문화콘텐츠마케팅', '콘텐츠연구조사방법론', '문화콘텐츠가격연구', '문화관광콘텐츠정책론' 등의 경영관련 수업을 바탕으로 구성되어 있습니다.

---

## 실무관련 학과행사 및 해외교류 기회

실무관련 수업뿐만 아니라 실무에 관련된 학과행사(콘텐츠제, 학과주최 소규모공모전) 등에 참여해 자신이 직접 영상을 기획하고 교수님께 평가받을 수 있는 다양한 기회가 주어집니다. 해당 학기 과

## 문화엔터테인먼트 산업 전문가를 필요로 하는 다양한 분야로의 진출

정에서 4학년 1학기까지 호텔관광대학 소속 재학생들에게만 제공하는 월트 디즈니 프로그램과 오사카, 방콕, 뉴질랜드, 마카오 등의 다양한 인턴십의 기회 또한 경험할 수 있습니다. 현재 호텔관광대학은 미국, 캐나다, 일본, 독일, 홍콩, 중국, 필리핀, 태국, 스위스, 뉴질랜드, 우즈베키스탄, 베트남의 29개 대학과 협력하고 있으며, 다양한 교류 기회를 경험할 수 있습니다.

문화엔터테인먼트학과에서는 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트산업 전반을 포괄적으로 다루기 때문에 졸업 후 방송, 영상, 문화예술, 공연, 게임, 출판, 전시 등의 엔터테인먼트산업 분야 등 문화콘텐츠 전문가를 필요로 하는 다양한 분야에 진출하고 있으며, 공기업, 국내외 여행사 및 항공사, 광고홍보대행사, 일반 대기업으로도 취업하고 있습니다. 졸업생들의 취업 사례로는 CJ E&M, 제일기획, 현대홈쇼핑, 대한항공, 하나투어, 한국관광공사, 문화체육관광부 등이 있습니다. 학과 특성 상 타 전공과 함께 이수하기 용이하며 복수 전공 과정을 통해 구체적인 진로를 탐색하고 문화콘텐츠 기획의 범위를 확장하는 것 또한 추천합니다.



## 선배들이 주로 함께 복수전공하는 학과

문화엔터테인먼트 분야가 다양한 엔터테인먼트 요소들을 융복합적으로 연구하고 학습하는 학문인 만큼, 재학생들은 각자의 재능과 흥미, 그리고 진로에 맞춰 복수 전공을 선택하고 있습니다. 주로 언어에 관심이 있는 재학생의 경우 응용통번역학과 또는 타 언어학과를 함께 전공하고 있으며, 마케팅이나 기획 이론을 보다 구체화시키기 위해 경영학과를 복수전공하기도 합니다. 콘텐츠 제작에 대한 심화된 실무역량 강화를 위해 예술디자인대학 소속학과 또는 디지털콘텐츠학과를 복수전공으로 선택하는 경우도 있습니다. 문화관광콘텐츠학과는 다양한 학문과의 연계가 용이하다는 특징 때문에, 여러 타 학문분야에서 본 학과를 복수전공하는 학생들도 많아지고 있습니다.



### 문화엔터테인먼트학과가 호텔관광대학에 속해있는 이유가 무엇인가요?

호텔관광산업의 기반은 여가학에서 시작되었으며, 여가산업의 변화에 따라 관광에서 호텔, 스포츠, 테마파크, 외식, 컨벤션 등의 다양한 분야로 학문의 범위가 확장되어 왔습니다. 최근 기술과 미디어의 발달로 사람들은 온라인 공간에서도 많은 시간을 보내고 있습니다. 과거 단순 정보 탐색과 교류 수준(텍스트 기반)에서 이미지/영상/게임/VR 등의 다양한 콘텐츠 소비로 확대되었고, 콘텐츠 공급의 역할을 하는 엔터테인먼트 사업의 영향력 또한 더욱 커졌습니다. 문화콘텐츠 및 엔터테인먼트 요소는 글로벌 플랫폼을 기반으로 언어와 지역의 경계를 넘나들며, 현대사회 여행의 중요한 동기가 되기도 합니다. 예를 들어, 2020년 영화 기생충의 미국 아카데미 수상, 2021년 BTS의 빌보드 '핫 100' 차트 5주 연속 1위 등과 같이 한국 문화산업은 세계적으로 주목받았고, 이는 한국의 국가이미지 제고 및 관광객 유입에 직·간접적으로 크게 기여하고 있습니다.