

학부제 전환 계획(안)

-학생 의견수렴-

2026. 4.

기획처



◆ 추진 배경

- 콘텐츠 산업의 융합 구조 심화
 - 최근 콘텐츠 산업은 디자인, 영상, 게임 등 개별 분야 중심에서 벗어나, AI·DX 기반의 융합형 산업 구조로 재편되고 있음
- 직무 구조 변화(단일 전공 → 복합 직무)
 - 단일 전공에 한정된 기술인력보다 다양한 복합기술 역량을 결합하여 문제 해결할 수 있는 융합형 인재 요구
 - AI·XR 디지털미디어 기술 발전으로 콘텐츠 제작 방식이 고도화되면서, 기술+창작 역량을 갖춘 인재 수요 증가
- 다양한 융합 기술의 연계 및 산업에서 요구하는 융합직무 역량 반영 요구 증가

◆ 추진 필요성

- 학과 단위 운영의 한계를 극복하고 학과 간의 장점을 활용한 융합형 인재 양성 체계로 변화하기 위하여 학과 간 경계를 완화하고 유사 전공을 통합 운영하는 학부 단위 체계로의 전환 필요
- 학생의 기술역량 선택권 확대 및 교육과정 유연성 확보

◆ 학부제 전환(안)

- 유사 직종 학과를 통합하여 학과 간 융합기술 역량 확대를 위해 학부제 도입
- 학부제 도입학과
 - 콘텐츠디자인학부 : 영상&게임콘텐츠과, 디지털미디어디자인학과

학부명	모집단위 (학과)	수업연한	26학년도 입학정원
콘텐츠디자인학부	영상&게임콘텐츠과	3	53
	디지털미디어디자인학과	3	70

* 2027학년도 정원조정 계획에 따라 입학정원 일부 조정 가능

학부제 전환 계획(안)

◆ 2027학년도 조정(안)

분류 (대계열)	모집단위 (학부, 학과, 전공)	수업연한	
공학	건축과	3	
	토목공학과	2	
	섬유패션비즈니스학과	2	
	전자공학과	스마트팩토리전공	2
		전자공학전공	2
	컴퓨터소프트웨어과	3	
	컴퓨터정보보안학과	3	
	정보통신과	2	
	IT융합비즈니스학과	2	
	실내건축디자인학과	3	
	전기과	3	
예체능	재활스포츠과	2	
	콘텐츠디자인학부	영상&게임콘텐츠과	3
		디지털미디어디자인학과	3
자연과학	식품영양학과	3	
	호텔외식조리학과	2	
	간호학과	4	
	뷰티케어과	헤어디자인전공	2
		뷰티디자인전공	2

분류 (대계열)	모집단위 (학부, 학과, 전공)	수업연한
자연과학	보건의료행정학과	3
	치기공과	3
	반려동물과	3
	치위생학과	3
	응급구조학과	3
	작업치료학과	3
	인문사회	경영학과
유아교육과		3
비서사무행정학과		2
호텔관광경영학과		2
세무회계학과		2
사회복지학과		2
아동보육과		2
항공서비스과		2
자율전공학과		2

감사합니다.