

# 성신여자대학교 대학원 중장기 발전계획 및 특성화 계획

2023. 2.



# 특수대학원

# 특수대학원 발전계획 수립 개요

각 특수대학원별 대내외 환경분석과 인터뷰(특수대학원장)를 통한 시사점을 도출하고, 이를 대학 전체 중장기 발전계획(성신비전 2035)과 연계성을 확보하도록 하여 비전 및 발전목표와 추진전략을 수립함.

## 환경 분석

외부 환경 분석			
정책	경제	사회	기술
특수대학원별 외부환경 변화 분석			
내부 환경 분석			
대학원 학생 현황			
교육과정 운영 현황			
특성화 기 추진 현황			
글로벌, 대외 협력 현황			
행·재정 지원 현황			

인터뷰

## 대학원(전체) 발전 방향 수립

대학발전계획(성신비전 2035)과 연계

## 대학원별 SWOT 분석

\* SWOT Analysis : 경영 환경에 영향을 미치는 강점(Strengths), 약점(Weaknesses), 기회(Opportunities), 위협(Threats) 요인에 대한 분석

	S 내부역량(강점)	W 내부역량(약점)
O 기회	S-O 전략(강점-기회전략) <ul style="list-style-type: none"> <li>기회를 활용하기 위해 강점을 사용하는 전략</li> </ul>	W-O 전략(강점-기회전략) <ul style="list-style-type: none"> <li>약점을 극복함으로써 기회를 활용하는 전략을 선택</li> </ul>
T 위협	S-T 전략(강점-위협전략) <ul style="list-style-type: none"> <li>외부의 위협을 회피하기 위해 강점을 사용하는 전략을 선택</li> </ul>	W-T 전략(약점-위협전략) <ul style="list-style-type: none"> <li>외부의 위협을 회피하고 약점을 최소화 하는 전략을 선택</li> </ul>

비전, 목표 등 중장기 발전계획 및 전략과제 수립에 대한 방향성 도출

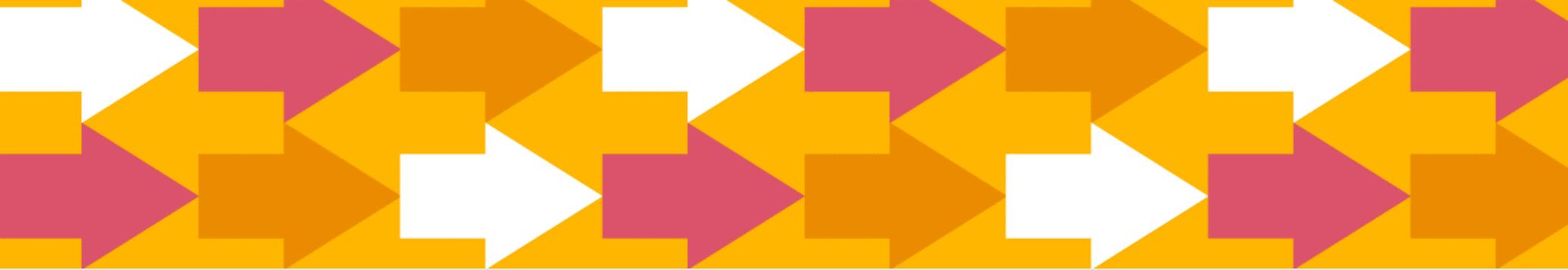
## 대학원별 비전/발전체계

비전&목표

추진전략/추진과제



특성화 계획



# 문화산업예술대학원

# 외부 환경분석 주요내용

## 2023년 문화체육관광부 업무계획

<p><b>P</b></p> <p>정책 환경</p>	<p><b>K-콘텐츠, 수출지형을 바꾸는 게임체인저</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1만명 콘텐츠 인재 양성, 역대 최대규모 정책금융 지원(7,900억원)</li> <li>케이팝, 한국영화/드라마, 게임, 웹툰/웹소설 등 분야별 맞춤형 지원 및 연관산업 수출 확대</li> </ul>	<p><b>예술, K-컬처의 차세대 주자</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>청년예술인 생애 첫 지원 및 예술대학생 역량강화 (58억원 신규 재정지원사업)</li> <li>한국문학 유통플랫폼 운영 등 분야별 해외지추 지원</li> </ul>	<p><b>2023년, 관광대국으로 가는 원년</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>한국문화(케이컬처)에 대한 인지도와 호감도를 한국 관광 수요로 전환</li> <li>K-드라마·영화 이야기 활용광고제작(23년) 및 확장가상세계(메타버스) 내 한국여행 체험 등</li> </ul>
<p><b>E</b></p> <p>경제·산업 환경</p>	<p><b>콘텐츠산업 2023년 전망</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>'K스튜디오' 기반, 국내, 글로벌 협력체계 구축 (IP 확보, 투자, 제작, 유통) (사례: CJ ENM이 멀티 스튜디오 체제 구축 등)</li> <li>가상현실 기반 콘텐츠 제작 확대</li> </ul>	<p><b>콘텐츠 산업 규모</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2022년 콘텐츠 매출액은 146조 9천억원으로, 전년 대비 7.4% 증가</li> <li>콘텐츠 산업 종사자는 65만7천여명으로 전년 대비 1만명 증가</li> </ul>	<p><b>서울시 콘텐츠 기업 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 투자의 패스트트랙 서울콘텐츠투자협업체</li> <li>우수 콘텐츠 IP 발굴육성을 통한 성공사례 창출</li> <li>콘텐츠 셀러와 바이어가 한자리에 모이는 국제 콘텐츠마켓 CDP(Seoul Promotion Plan)</li> </ul>
<p><b>S</b></p> <p>사회·문화 환경</p>	<p><b>콘텐츠산업과 ESG 경영</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 콘텐츠산업 분야에 특화된 환경 경영계획 수립</li> <li>거버넌스 역량 증진을 통한 지속가능한 기업문화 창출</li> <li>콘텐츠 다양성 제고를 위한 기본 가이드라인 (콘텐츠지침위)</li> </ul>	<p><b>콘텐츠산업 종사자 근무여건 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>문화체육관광부와 고용노동부의 연예매니지먼트 및 방송제작 분야 종사자의 노동권익 보호 및 근무환경 개선을 위한 협력</li> <li>연예매니지먼트 분야 종사자를 위해 표준 하도급계약 제정, 노동관계법령 교육 강화 등</li> </ul>	<p><b>취약계층의 문화 접근성 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>제1차 장애예술인 지원 기본계획 신규 수립(2022)</li> <li>박물관, 미술관 디지털, 무장애 관람환경 개선 등 장애인 문화 향유권 제고</li> <li>수혜자 선택형 문화예술교육</li> </ul>
<p><b>T</b></p> <p>기술 환경</p>	<p><b>AI 기반 콘텐츠 제작 솔루션</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>디지털콘텐츠에 필요한 제작리소스와 시각 인식 기술을 접목하여 사용자가 저작 활동 시 AI 및 오브젝트 시뮬레이션을 기반으로 디지털콘텐츠에서 필요한 리소스 2D/3D 모델링 제작 시 수요 모델을 해석하고 자동생성 해주는 기술</li> </ul>	<p><b>AR/VR/XR 웨어러블 디바이스</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>실제와 가상의 공간을 물리적으로 구현하는 기술로 관절 및 움직임, 피부 및 외부 표현, 머리카락 등 물성에 따른 외부 반응을 표현한 개인별 움직임 및 사람의 특징까지 모사하는 기술</li> </ul>	<p><b>실시간 인터랙션 플랫폼</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>사용자의 행동에 실시간으로 반응하여 사용자의 몰입감과 현장감을 극대화하는 디지털 콘텐츠 및 미디어 제작, 전송, 처리기술 등</li> <li>국내 시장은 2021년 16.6조원 수준에서 2026년에 약 35.9조원 수준까지 성장할 것으로 전망</li> </ul>

# 대학원 발전계획 추진 현황

## 성신비전 2025 내 문화산업예술대학원 발전계획

### 특성화 분야

K-Culture 산업 콘텐츠 기획 및 활용

### 학생 지원

- 대인관계, 창의적 융합 및 실용적 지식역량 중심의 교사 양성 및 **재교육 기능 강화**
- 현장 수요 및 사회의 정책적 요구에 부응하는 **전공 및 교육과정 주기적 개편**
- 학문간 **융합 교육**을 위한 공통과목 개설 운영

### 연구 지원

- 사회문제에 대응하는 **교원 인성교육** 강화 및 교육과정 프로그램
- **심리, 교육, 음악, 미술 연계** 공동 교과목
- **양성과정(현장 적합형)과 재교육과정(수요맞춤형)** 운영 특성화

### 교육 지원

- **국제 경쟁력**을 갖춘 교사 양성
- **교원 임용 및 취업 지원** 프로그램 운영
- **통계 및 글쓰기 교육** 지원 시스템 구축
- 강의평가 결과에 따른 교수학습센터 **교수법 강의 의무 이수**
- **교수역량강화** 프로그램 운영
- 학생 **연구 및 학술활동 지원** (지역사회 및 교육문제 연구소 연계 활동)

## 문화산업예술대학원 발전방안 및 추진 전략(2022. 6.)

### 발전 목표

문화·예술 연구를 토대로 디지털 기술을 활용한 융합 콘텐츠 생태계에서 기획, 창작 분야에 특화된 인재 양성

문화·예술 디지털 콘텐츠의 가치사슬을 선도하는 융합형 산업인재 양성

K-문화·예술의 기획, 마케팅, 교류를 선도하는 글로벌 지향 전문인재 양성

### 발전방안 및 추진전략

#### 전공별 교육 프로그램 기반 구축

- **문화·예술-기술-산업을 연계 통합**하고 **프로젝트 기반 실습교육**에 초점을 둔 융합 콘텐츠 핵심인력 양성을 위한 교육 프로그램 기획 및 운영
- 전공기초(1학기) → 문화예술/디지털 기술/산업 연계 통합교육(2학기) → 다양한 프로젝트 실습(3+4학기)로 이어지는 **단계별 전문인재 양성 교육**

#### 전공별 프로그램 운영 전문인력 확보

- 문화·예술 및 디지털 기술에 특화되어 융합 콘텐츠 분야 인재양성 프로그램의 **기획과 운영에 집중할 수 있는 내/외부 전문가 유치**
- 교내 문화·예술 및 디지털 기술 **분야별 전문 교원의 전면/부분 참여 확대** (국내외 사례조사, 대학원 자체 간담회와 세미나를 통한 교육 프로그램 기획/운영/지원 패키지화)

#### 국내외 학생 유치 강화

- 국내대학 문화, 예술, 디지털 기술분야 **학부생 대상** 디지털 융합 콘텐츠 전문인력 양성 **프로그램 홍보 강화**
- K-문화·예술 분야에 대한 높은 관심이라는 글로벌 자원을 적극 활용하여 **해외 교육수요 적극 유치**

# 세부전공 및 교육과정 운영 현황



세부전공	교육 목표		
항공서비스경영	<ul style="list-style-type: none"> <li>항공서비스, 항공경영, 항공엔터테인먼트, 항공법제, 글로벌경영, 관광 등 항공경영 분야를 심화시켜 통섭적 역량을 지닌 전문가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>항공서비스와 경영을 융합적, 창조적인 시각으로 연구하고 현장과의 접목을 강화해 이론과 실무가 균형을 이루는 항공서비스 경영인재 양성</li> </ul>	
공공미술	<ul style="list-style-type: none"> <li>도시환경미술과 관련된 기획, 설계, 조형, 시행 등의 전 영역을 수행할 수 있도록 교육함으로써 도시 환경미술과 공공미술 전문가를 육성</li> </ul>		
한국문화콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>한국문화 교육전문가</b> (한국문화를 학습대상에 부합된 교육콘텐츠로 구성하여 지도하는 역량 함양)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>한국박물관 큐레이터</b> (한국의 문화유산을 전시, 관리하고 체험 프로그램을 운영하는 역량 함양)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>한국문화 상품기획자</b> (한국문화의 가치를 내재한 상품을 개발하여 비즈니스를 실행하는 역량)</li> </ul>
문화내러티브 콘텐츠 창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>'문화내러티브'의 핵심 개념인 '인식론적 구성주의' 이해 및 관련 이론적 지식 습득</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠와 문화현상을 '문화내러티브' 이론을 통해 분석하고 비평, 기획, 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화내러티브 이론을 이용해 문화 콘텐츠 생산 능력을 기르고, 다양한 전공과 융합</li> </ul>
문화예술창업	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 예술 기반의 통섭적인 결과물을 도출할 수 있는 교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>새로운 비즈니스 모델을 도출하고 실제 창업으로 이루어질 수 있는 교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>산관학연 네트워크를 활용한 실무 중심의 교육을 통해 창업을 실행하고 문화의 혁신</li> </ul>
공연예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연예술분야의 교육 콘텐츠 개발을 위한 기획, 제작, 홍보, 평가 전 과정의 전문인력, 특히 예술교사(Teaching Artist) 양성</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>교육현장에서 요구되는 다양한 이론과 실기능력을 배양하며 이를 통해 각 영역별 교수내용과 방법론을 습득</li> </ul>
표현예술치료	<ul style="list-style-type: none"> <li>임상 및 수퍼비전과 실용성 연구중심 방법론을 통해 현장직무 수행 능력을 갖춘 인재 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>향후 무용동작치료전공, 음악치료전공, 미술치료전공, 심리치료전공 등이 협업하는 성신여자대학교 융합표현예술치료대학원 석/박 과정 개설을 목표</li> </ul>	

# 문화산업예술대학원 비전 · 전략 체계

문화산업예술대학원 발전계획에서는 기존의 세부전공 및 교육과정 체계를 "K-컬처 & 엔터테인먼트"로 전환하여 대학원의 전반적인 교육목표 및 교육과정 체계를 새롭게 구성하는 방안을 중점적으로 반영함.

대학 비전

성신인의 꿈과 도전을 세상과 연결하여 사회발전에 공헌하는 대학

대학 발전목표

협력과 협동 지성 기반 대학혁신

대학원 비전

콘텐츠 산업을 선도하는 인재를 육성하는 K-컬처 & 엔터테인먼트 대학원

대학원 발전목표

K-컬처 & 엔터테인먼트 산업을 선도하는 현장 전문가 양성

전략방향

**I** 대학원생 연구역량 활성화

학부에서 대학원으로의 학습 생애주기 전환 지원

**II** 대학원 교육 혁신

대학원 교육과정 지속적 개선 및 교육 질 관리 체계 혁신

**III** 특성화

학문단위 간 경계를 허무는 융합·연결의 미래 지향 교육체계

**IV** 글로벌·대외 협력

대학원 외국인유학생 유치 점진적 확대, 타 대학과 교류 확대

**V** 대학원 행·재정 지원

대학원 경쟁력 강화를 위한 경영지원 혁신

추진과제 (14개)

<b>01</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 대학원생 모집 방향 수립 (인재상, 모집전형 등)	<b>05</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 교육과정 이수체계 확립	<b>09</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 융합전공 및 교과목 개발	<b>11</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 기반 외국인 유학생 유치	<b>13</b> 일반대학원과의 교과목 공유 등 연계운영 확대
<b>02</b> 대학원생의 자기주도적 활동 지원	<b>06</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 전문가 교수진 구성, 초빙	<b>10</b> 교육수요자 맞춤형 졸업 트랙 다양화	<b>12</b> 서울시 콘텐츠 육성 지원 관련 사업 참여 확대	<b>14</b> 콘텐츠 산업에서의 성신 브랜드 인지도, 평판 제고
<b>03</b> 콘텐츠 산업분야 R&D 진로, 취업 지원	<b>07</b> 콘텐츠산업분야 교육수요 분석 및 교육과정 반영			
<b>04</b> K-컬처 & 엔터테인먼트 학술대회 개최	<b>08</b> 대학원 교육 질 제고 (강의평가 결과 환류 등)			

# 문화산업예술대학원 발전계획 추진과제

## I 대학원생 연구역량 활성화

구분	추진과제명	추진배경, 필요성	주요 활동
01	K-컬처 & 엔터테인먼트 대학원생 모집 방향 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트로 대학원 지향 방향을 전면 개편함에 따라 대학원 인재상 및 입학자원 확보 대상군 설정 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 산업분야 입학자원 확보 전략 마련</li> <li>관련 산업분야 대상 입시홍보 활동 추진(언론보도, 유튜브 등)</li> </ul>
02	대학원생의 자기주도적 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>대학원생의 역량 강화 및 경험 축적 기회 제공을 위해 학술대회, 공모전 등 다양한 학술 연구 활동에 대한 정보 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학술대회, 공모전 등 다양한 학술연구활동에 대한 정보 제공 (대학원 홈페이지의 기타공지사항 안내 등)</li> </ul>
03	콘텐츠 산업분야 R&D 진로·취업 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>대학원생의 졸업 후 박사과정 진학, 취업 등 사회 진출의 수월성 제고를 위한 진로 취업 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>R&amp;D 분야 및 대학원 전공분야 관련 진로/취업 정보 제공 (문화예술산업대학원 홈페이지의 기타공지사항 안내 등)</li> <li>(필요시)전공별 취업지원 및 각종 추천활동 추진</li> </ul>
04	K-컬처 & 엔터테인먼트 학술대회 개최 및 참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>성신여대 문화산업예술대학원의 대외 인지도를 제고하고 소속 교원, 대학원생의 연구 성과, 학술활동 성과를 공유하여 우수사례의 전파 및 대학원생 교육수월성 제고의 선순환 구조 창출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 분야 전문가, 연구자 특강 개최</li> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 분야 교내 자체 학술대회 개최</li> <li>온라인 웨비나, 소모임 세미나 등 학술대회 활동 유형의 다양화</li> </ul>

# 문화산업예술대학원 발전계획 추진과제

## II 대학원 교육 혁신

구분	추진과제명	추진배경, 필요성	주요 활동
05	K-컬처 & 엔터테인먼트 교육과정 이수체계 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트로 대학원 지향 방향을 전면 개편함에 따라 교육과정 및 교과목의 전면 재구조화 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 교과목 Pool 구축</li> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 기반 교과목 이수체계도 작성</li> <li>개편 후 1차 학년도 개설 교과목 강의계획서 상세 설계</li> </ul>
06	K-컬처 & 엔터테인먼트 전문가 교수진 구성 및 초빙	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트로 대학원 지향 방향을 전면 개편함에 따라 관련 커리큘럼 분야 전문가의 Faculty 확충 지속추진 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 분야 전문가 Pool 조사 및 리스트 관리</li> <li>교과목 개발/개편에 따른 해당 교과목 담당 교수자의 지속적 영입</li> </ul>
07	콘텐츠산업 분야 교육수요 분석 및 교육과정 반영	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트로 대학원 지향 방향을 전면 개편함에 따라 세부전공별 교육과정에 대한 지속적인 교육과정 개선활동 추진 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>학년도별 문화산업예술대학원 교육과정 수립, 편성 관리</li> <li>학기별 교육과정 운영 및 수업 진행 관리</li> <li>(필요시) 문화산업예술대학원 내 세부전공 구조 개편 추진</li> </ul>
08	대학원 교육 질 제고	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육수요자의견 반영, 전공 및 교수자별 자체적인 교육 질 점검을 통한 교육과정 질 관리 체계 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중간 강의평가 실시 및 결과에 대한 개별 수업/교수자별 환류</li> <li>기말 강의평가 실시 및 결과 분석에 따른 차년도 이후 교육과정 환류</li> </ul>

# 문화산업예술대학원 발전계획 추진과제

## Ⅲ 특성화

구분	추진과제명	추진배경, 필요성	주요 활동
09	<b>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 융합형 교과목 개발</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4차산업혁명시대 핵심 키워드는 초연결, 초융합의 미래 변화에 대응하여 사회 수요 기반의 융합형 교육과정 및 교과목을 지속적으로 개발함 (기존 교육과정 및 교과목의 개편 포함)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-콘텐츠 기획/개발 융합형 교과목 개발 필요성 검토 및 (필요시)개발</li> <li>K-콘텐츠 비즈니스 융합형 교과목 개발 필요성 검토 및 (필요시)개발 추진</li> </ul>
10	<b>교육수요자 맞춤형 졸업트랙 다양화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K-컬처 &amp; 엔터테인먼트 산업 분야 특성별, 대학원생 생활 패턴(직장병행 여부 등) 등에 따른 다양한 졸업트랙 마련 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>연구 및 박사과정 진학 중심 교육과정 이수트랙 마련</li> <li>현장 종사자 재교육 중심형 교육과정 이수 트랙 마련</li> <li>학부 졸업 후 대학원 진학자 중심형 교육과정 이수 트랙 마련</li> </ul>

# 문화산업예술대학원 발전계획 추진과제

## IV 글로벌 · 대외협력

구분	추진과제명	추진배경, 필요성	주요 활동
11	K-컬처 & 엔터테인먼트 기반 외국인 유학생 유치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학령인구 감소에 따른 대학원 입학자원 감소에 대응하여 외국인유학생의 대학원생 유치를 통한 입학자원 확보의 대안 마련 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대학 전체 외국인유학생 유치전략과 연계한 문화산업예술대학원 홍보</li> <li>▪ 문화산업예술대학원 다국어 홈페이지 관리</li> <li>▪ 외국인 대상 문화산업예술대학원 외국어 안내자료 제작</li> </ul>
12	서울시 콘텐츠 육성지원 관련 사업 참여 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠 분야에서의 서울시 및 성북구, 강북구 주요 지원사업 및 프로그램 참여를 통한 대학원생들의 현장경험 기회 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 콘텐츠 분야 서울시 및 성북구, 강북구 주요 사업, 프로그램 참여 추진</li> </ul>

# 문화산업예술대학원 발전계획 추진과제

## V 대학원 행·재정 지원

구분	추진과제명	추진배경, 필요성	주요 활동
13	일반대학원과의 교과목 공유 등 연계운영 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반대학원과의 교과목 공유를 통해 특수대학원의 규모적 제약요인 해소 및 대학원생들의 교과목 선택권 및 다양성 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반대학원 세부전공 및 개설 교과목 중 공유 가능 교과목 검토</li> <li>(필요시) 공유 가능 교과목에 대한 문화산업예술대학원생 대상 안내 활동</li> <li>(필요시) 일반대학원 해당 학과와 공유 교과목의 개발·개편 공동 참여</li> </ul>
14	콘텐츠 산업에서의 성신 브랜드 인지도 및 평판 제고 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>학령인구 감소로 인한 대학원 입학자원 감소에 대응하여 대외홍보를 통해 성신여대 문화산업예술대학원의 인지도를 제고함으로써 입학자원 확보 원활성 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화산업예술대학원 입시홍보 콘텐츠 제작(홍보 브로셔, 유튜브 콘텐츠 등)</li> <li>문화산업예술대학원 홈페이지의 지속적 업데이트 (공지사항 게시 등을 통해 대학원생 지원이 지속적으로 관리되고 있음을 간접적 홍보)</li> <li>콘텐츠 분야 학회, 학술대회 등을 통한 문화산업예술대학원 홍보 (홍보 자료의 학회 공지사항 게시 등)</li> </ul>