

문화재학과

Department of Cultural Properties

1. 학과소개

(1) 학과사무실

가. 위치 : 대학원 2층

나. 연락처 : 전화 (820-5230) FAX (825-4736)

다. 홈페이지 : <http://web.cau.ac.kr/scp>

(2) 학과소개

본 학과는 1994년 10월에 중앙대학교 일반대학원에 창설되었으며, 2007년 후반기부터는 문화재과학과로 그 명칭이 변경되어 운영되고 있다. 본 학과는 21세기 첨단과학적 이론과 방법을 수용하고 응용할 수 있는 문화재 관련 심층적 교육과 창조적 연구를 위하여 인문과학과 자연과학이 융합된 독창적 모형의 학과체제를 확립하였고, 이에 걸맞은 교육 및 연구인프라가 구축되어 있다. 특히 본 학과는 교과과정에 과학철학, 과학기술사, 생명과학, 화학 등과 같은 기초과학과목이 포함되어 있으며, 물질민속, 민간신앙, 놀이문화, 통과 의례 등 한국의 생활문화에 대한 민속학 연구와 이들의 생활유물을 전시하고 관리하는 박물관 전공까지 포함하여 기술적 면만을 강조하는 기타 교육기관과 차별화됨으로서 능동적이고 차원 높은 연구가 가능한 인재를 양성을 시도하고 있다. 모든 학생들에게 학위 과정 동안 문화재 관련 각종 프로젝트에 직접 참여케 함으로서 충실한 기초지식을 바탕으로 보다 창조적인 연구가 가능하도록 교과과정이 체계화되어 있다.

뿐만 아니라 본 학과는 몽골, 중앙아시아, 중국, 러시아 등을

포함하는 아시아 각국의 연구진들과의 국제공동협력연구 네트워크 구축에서 중심적인 역할을 수행함으로써 문화재 교육 및 연구에서 아시아의 허브 기관으로 발전하고 있다. 이와 같이 본 학과는 국제적 감각과 자연과학과 인문과학의 융합적 지식 및 창조적 연구능력을 겸비한 21세기형 인재양성에 최적인 인적구성과 교과과정 및 운영체제를 갖추고 있다.

(3) 교육목표

가. 과학의 본질 및 과학이론의 창조적 탐구가 가능한 인재 양성

나. 인문과학과 자연과학의 이론 및 연구방법을 두루 이해할 수 있는 폭넓은 지식인의 양성

다. CT (Cultural Technology), BT (Bio Technology)의 창조적 융합연구가 가능한 인재 양성

라. 국제적 연구감각과 연구추진능력을 갖춘 인재의 양성

(4) 세부전공

· 문화재분석보존학
(Analysis and Conservation Science of Cultural Properties)

· 디지털 문화유산학
(Digital Heritage)

· 민속학
(Folklore)

· 박물관학
(Museum study)

(5) 교수진

성명	직위	최종출신교	학위명	연구분야	내선번호
고경신	명예교수	MIT	이학박사	도자기의 과학	
송철용	명예교수	중앙대	이학박사	문화재 미생물학	
심일운	명예교수	Brown대	이학박사	문화재 재료	
김경용	교수	중앙대	의학박사	고인골 형태학	5643
이광호	교수	고려대	이학박사	인류분자계통학	5213
한상준	교수	포항공대	이학박사	서양과학사, 동양과학사	5222
함승욱	교수	Pittsburgh대	이학박사	유기질 유물 분석	5203
김기정	교수	중앙대	의학박사	문화재미생물학	5694
김종대	교수	중앙대	문학박사	민속학, 박물관학	5235

안상두	교수	서울대	이학박사	문화재 분석	5230
윤성호	교수	MIT	이학박사	문화재 재료	5281
임장혁	교수	쓰쿠바대	문학박사	생업, 의례	5233
박환영	교수	Cambridge대	문학박사	사회민속	5232
이보아	교수	Florida State 대	문학박사	예술공학, 예술경영	5408
최종원	조교수	서울대	공학박사	인공지능, 컴퓨터 비전	5870

2. 학과내규

(1) 선수과목

가. 철학과, 화학과, 문화재과학과, 과학학과, 과학문화학과, 물리학과, 생물학과, 의학과 및 문화재 관련 학과의 학사 혹은 석사학위를 보유한 입학생을 제외한 타학과 졸업생 및 특수 및 전문대학원 졸업자는 학칙에 의거하여 학과 교수회의에서 결정한 선수과목을 이수하거나, 대체인정받아야 학위논문제출자격을 얻게 된다.

나. 석사학위과정

타 전공 분야 졸업자로서 석사학위과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 5개 과목(필수 1개 포함) 15학점을 이수하거나 대체인정을 받아야 한다.

다. 박사학위과정

타 전공 분야 졸업자이거나 특수 및 전문대학원 졸업자로서 박사학위과정에 입학자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 선수 3과목(필수 1과목 포함) 9학점을 이수하거나 대체인정을 받아야 한다.

라. 선수과목 이수 대상 과목 현황

석사(선택 5과목)		박사(선택 3과목)	
학점	교 과 목 명	학점	교 과 목 명
3	문화재의 과학	3	문화재보존과학특론
3	과학사	3	문화재분석화학특론
3	한국철학	3	문화재생물학
3	고고미술사학	3	분자 인류학
3	역사학 (필수)	3	박물관학 특론(삭제)
3	과학기술과 현대	3	문화재 과학특론
3	사회	3	(필수)
3	분석화학		
3	세포학		
3	일반화학		
3	일반생물학		
3	인공지능개론		

※ 선수과목 학점은 졸업이수학점에 미포함
민속학과 박물관학 전공은 별도의 선수과목 필요없음.

(2) 교과과정 구성

가. 타학과 개설과목의 수강 학점 상한

재학 중 타 학과에서 개설한 과목의 수강은 석사과정은 9학점까지, 박사과정은 12학점, 석박사학위 통합과정은 18학점까지만 허용함

나. 학위과정별 교과과정 구성

1) 석사과정

- ① 졸업에 필요한 학점: 30학점, 전공연구 2학점
- ② 교과목 체계도: 공통필수과목 1과목, 세부전공별 필수과목 1과목 이상 반드시 이수
- ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음
- ④ 석사과정에서 개설된 교과목은 석.박사 공통과목으로 한다.

구분	문화재 분석보존학	디지털 문화유산학
공통필수과목 [1과목 이상 이수]	문화재 과학 특론 디지털 문화유산개론	
세부전공별 필수과목 [1과목 이상 이수]	기기분석 및 실험 문화재 보존과학특론 문화재 분석화학특론 문화재 생물학 분자 인류학 문화재 분석연구 문화유산과 인공지능	문화재 분석연구 문화유산과 정책 문화유산과 실감콘텐츠 문화유산과 인공지능 디지털 시대의 박물관 테크놀로지
전공선택과목	과학철학개론, 서양과학기술사, 문화재화학, 문화재 보호법, 문화재 미생물학, 문화재 재료학, 문화재 보존관리학, 문화재 수복과학 및 실험, 도자기연구 및 실험, 고급유기화학, 고급무기화학, 고고화학, 매장문화재 특론, 미술사 특론, 동양 미술사 특론, 인류분자계통학, 기기분석 및 실험, 생물피해관리론, 환경 미생물 및 실험, 미생물학 특론, 문화유산과 데이터 시각화, 가상 현실 기술과 3D 모델링, 관람객과 문화유산수용, 디지털 이미징과 문화재 분석, 디지털 이미징과 디지털 복원, 실감콘텐츠 사용자 경험 설계, 디지털 트랜스미디어 스토리텔링, 인공지능 기반 디지털 에셋 품질 개선, 디지털 헤리티지 프로그래밍 개론, 디지털 전시 콘텐츠, 프로젝트 기획 특강	

※ 석박사 공통과목으로 개설된 필수과목을 석사과정에서 이미 이수한 경우, 박사과정에서는 이를 제외한 필수과목을 이수해야함.

구분	민속학	박물관학
공통필수과목 [1과목 이상 이수]	민속학 특론 박물관 특론	
세부전공별 필수과목 [1과목 이상 이수]	민속학연구방법 연구 전통놀이문화연구 물질민속연구 I 민간신앙연구	박물관 경영론 박물관 소장품 관리론 박물관 전시론 박물관 교육론
전공 선택 과목	유산보호와 지역사회, 유산 관광론, 한국 무속연구, 도시민속학 특강, 생태민속학, 박물관 콘텐츠 개발, 박물관 경영론, 박물관 전시기획연구, 소장품 운영론, 박물관 역사, 박물관 현장 실습, 통과의례 연구, 비교민속학 I, 한국설화연구, 세계유산 특별연구, 민속연희론, 불교민속론, 민속예술론, 문화재 정책연구, 문화유산론, 통과의례 특강, 비교민속학 II, 민간신앙특강, 놀이민속학 특별연구, 박물관 전시기획연구, 박물관 현장 실습, 박물관 교육 프로그램 연구	

※ 석박사 공통과목으로 개설된 필수과목을 석사과정에서 이미 이수한 경우, 박사과정에서는 이를 제외한 필수과목을 이수해야함.

2) 박사과정

- ① 졸업에 필요한 학점: 60학점(석사과정 취득학점 포함), 전공연구 4학점(2017년도 입학 신입생까지)
30학점(석사과정 취득학점 포함), 전공연구 4학점(2018년도 입학 신입생부터)
- ② 교과목 체계도: 세부전공별 필수과목 2과목 이상 반드시 이수
- ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

구분	문화재 분석보존학	디지털 문화유산학	민속학	박물관학
공통필수과목 [1과목 이상 이수]	문화재 과학 특론 박물관 특론 디지털 문화유산개론		민속학 특론 박물관 특론	
세부전공별 필수과목 [1과목 이상 이수]	문화재 생물학 분자인류학 문화재 연구 및 실습 문화재 보존과학 및 실습 문화재 분석화학 및 실습 문화재분석연구 문화유산과 인공지능	문화재 분석연구 문화유산과 정책 문화유산과 실감콘텐츠 문화유산과 인공지능 디지털 시대의 박물관 테크놀로지 디지털 문화유산 연구 프로젝트1 디지털 문화유산 연구 프로젝트2	통과의례 특강 비교민속학Ⅱ 민간신앙특강 놀이민속학 특별연구 민속학연구방법 연구 전통놀이문화연구 물질민속연구Ⅰ 민간신앙연구	박물관 경영론 박물관 전시기획연구 박물관 현장 실습 박물관 교육 프로그램 연구 박물관 소장품 관리론 박물관 전시론 박물관 교육론
전공선택과목 (문화재 분석보존학, 디지털 문화유산학)	과학철학개론, 과학철학사, 한국과학철학특강, 기술철학개론, 과학철학연습, 과학기술과 사회변동, 물질문화연구, 문화재 조직학 특론, 고고지질학특론, 한국미술사 특론, 서양 미술사 특론, 유적지 연구 및 실습, 박물관학 및 현장실습, 고생물학 특론, 미생물학 특론, 문화유산과 데이터 시각화, 가상 현실 기술과 3D 모델링, 관람객과 문화유산수용, 디지털 이미지와 문화재 분석, 디지털 이미지와 디지털 복원, 실감콘텐츠 사용자 경험 설계, 디지털 트랜스미디어 스토리텔링, 인공지능 기반 디지털 에셋 품질 개선, 디지털 헤리티지 프로그램 개론, 디지털 전시 콘텐츠, 프로젝트 기획 특강			
전공선택과목 (민속학/박물관학)	유산 관광론, 한국 무속연구, 도시민속학 특강, 생태민속학, 박물관 콘텐츠 개발, 박물관 특론, 소장품 운영론, 박물관 소장품 관리론, 박물관 전시론, 박물관 교육론, 박물관 역사, 통과의례 연구, 전통놀이문화연구, 물질민속연구Ⅰ, 민간신앙연구, 민속학연구방법 연구, 비교민속학Ⅰ, 한국설화연구, 세계유산 특별연구, 민속연희론, 불교민속론, 민속예술론, 문화재 정책연구, 유산보호와 지역사회, 문화유산론			

※ 석사사 공통과목으로 개설된 필수과목을 석사과정에서 이미 이수한 경우, 박사과정에서는 이를 제외한 필수과목을 이수해야함.

3) 석박사학위 통합과정

① 졸업에 필요한 학점: 60학점, 전공연구 4학점

② 교과목 체계도:

(문화재 보존학/분석학) : 공통필수과목 1과목, 세부전공별 필수과목 2과목 이상 반드시 이수

(민속학/박물관학) : 세부전공별 필수과목 2과목 이상 반드시 이수

③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 6과목을 초과하여 수강할 수 없음

구분	문화재 분석보존학	디지털 문화유산학	민속학	박물관학
공통필수과목 [1과목 이상 이수]	문화재 과학 특론 박물관 특론 디지털 문화유산개론		민속학 특론 박물관 특론	
세부전공별 필수과목 [2과목 이상 이수]	기기분석 및 실험 문화재 보존과학특론 문화재 생물학 문화재 연구 및 실습 문화재 보존과학 및 실험 문화재분석연구 문화유산과 인공지능	문화재 분석연구 문화유산과 정책 문화유산과 실감콘텐츠 문화유산과 인공지능 디지털 시대의 박물관 테크놀로지 디지털 문화유산 연구 프로젝트1 디지털 문화유산 연구 프로젝트2	통과의례 특강 비교민속학 II 민간신앙특강 놀이민속학 특별연구 민속학연구방법 연구 전통놀이문화연구 물질민속연구 I 민간신앙연구	박물관 경영론 박물관 전시기획연구 박물관 현장 실습 박물관 교육 프로그램 연구 박물관 소장품 관리론 박물관 전시론 박물관 교육론
전공선택과목 (문화재 분석보존학, 디지털 문화유산학)	과학철학개론, 과학철학사, 한국과학철학특강, 기술철학개론, 과학철학연습, 서양과학기술사, 과학기술과 사회변동, 물질문화연구, 문화재화학, 문화재 보호법, 문화재 보존관리학, 문화재 수복과학 및 실험, 문화재 재료학, 문화재 미생물학, 환경 미생물 및 실습, 생물피해관리론, 기기분석 및 실험, 문화재 분석연구, 문화재 조직학 특론, 도자기연구 및 실습, 고급 유기화학, 고급 무기화학, 인류문화통학, 고고지질학특론, 매장문화재특론, 한국미술사 특론, 동양 미술사 특론, 서양 미술사 특론, 유적지 연구 및 실습, 고고화학, 미술사 특론, 박물관학 및 현장실습, 고생물학 특론, 미생물학 특론, 문화유산과 데이터 시각화, 가상 현실 기술과 3D 모델링, 관람객과 문화유산수용, 디지털 이미징과 문화재 분석, 디지털 이미징과 디지털 복원, 실감콘텐츠 사용자 경험 설계, 디지털 트랜스미디어 스토리텔링, 인공지능 기반 디지털 에셋 품질 개선, 디지털 헤리티지 프로그래밍 개론, 디지털 전시 콘텐츠, 프로젝트 기획 특강			
전공선택과목 (민속학/박물관학)	유산 관광론, 한국 무속연구, 도시민속학 특강, 생태민속학, 박물관 콘텐츠 개발, 박물관 특론, 소장품 운영론, 박물관 소장품 관리론, 박물관 전시론, 박물관 교육론, 박물관 역사, 통과의례 연구, 전통놀이문화연구, 물질민속연구 I, 민간신앙연구, 민속학연구방법 연구, 비교민속학 I, 한국설화연구, 세계유산 특별연구, 민속연희론, 불교민속론, 민속예술론, 문화재 정책연구, 유산보호와 지역사회, 문화유산론			

(3) 지도교수 배정 및 세부전공 선택

가. 지도교수 배정 및 전공연구

1) 석사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (※ 교과과정표 참조)

- ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 4차 학기 수강신청시 지도교수가 개설하는 전공연구 I (2학점)을 수강하여야 한다.

- ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

2) 박사학위과정

- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 하며, 지도교수의 최종선정은 학생의 의사를 최대한 반영하여 교수회의를 거쳐서 이루어진다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수 및 학생의 사정으로 인하여 이후에

변경할 수 있다. 단, 지도교수를 변경한 후 1학기 이상 지도를 받은 후에 논문제출 자격을 얻는다.

- ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (* 교과과정표 참조)
 - ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 학기 수강신청시부터는 지도교수가 개설하는 전공연구II(3차학기)-III(4차학기)를 수강하여야 한다.
 - ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.
- 3) 석박사학위 통합과정
- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
 - ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
 - ③ 지도교수는 교수 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다. 단, 지도교수를 변경한 후 1학기 이상 지도를 받은 후에 논문제출 자격을 얻는다.
 - ④ 본인의 세부전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과 과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (교과과정표 참조)
 - ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 수료 예정학기의 전년 학기에 전공연구 I을, 직전 학기에 전공연구 II를, 수료예정학기에 전공연구III을 이수하여야 한다.
 - ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 세부전공 선택

세부전공은 1차 학기말까지 선택하여, 세부전공배정요청서를 제출해야 한다.

(4) 학위논문 제출자격시험

가. 외국어(영어)시험

외국어시험의 성적은 계열별 상위 70% 내외에서 대학원위원회가 최종 합격자를 정한다. 또한 영어시험을 대체하고자 하는 자는 계절 학기에 개설되는 별도의 영어강좌를 수강하여 합격 하거나, TOEIC 780점, TOEFL 530점(CBT 233점, IBT 91점), TEPS 664점 이상, IELTS 6급 이상의 어학시험 대체인정서를 제출하면 합격한 것으로 한다.

나. 전공시험

1) 석사학위과정

총 3과목을 응시하되 2과목은 필수과목에서 응시하여야 함.

2) 박사학위과정

① 총 4과목을 응시하되 2과목은 필수과목에서 응시하여야 함.

② 석사과정 종합시험에서 이미 응시하였던 과목은 박사과정 종합시험 대상과목이 될 수 없음

다. 출제 및 평가

- 1) 종합시험 출제는 해당과목 담당교수가 함.
- 2) 종합시험 평가는 해당과목 담당교수 1인과 관련분야 교수 1인의 평가점수를 평균함.
- 3) 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번째 재시험의 기회를 부여함.
- 4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

가. 박사논문 프로포절 심사

1) 시기 및 장소

박사논문 프로포절 심사는 본 논문 심사 학기 이전에 중간고사 기간 중 하루를 지정하여 실시한다. 장소는 논문 프로포절 심사 일정이 확정된 이후에 추가로 홈페이지 및 학과사무실 게시판을 통해 공고한다.

2) 심사위원회의 구성

박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 4인 이상으로 구성하며, 심사위원장은 학과장이 맡도록 한다.

3) 심사과정

① 박사논문 프로포절 심사 대상자는 박사과정 재학생 및 수료생이 이에 해당된다.

② 박사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기초에 학과 담당자에게 통보를 하며, 안내를 받도록 해야 한다.

③ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 일주일 전까지 발표자료를 지도교수를 포함한 전체 교수 및 학과 담당자에게 직접, 또는 이메일, 우편 등을 통하여 전달하여야 한다.

④ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표 자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며, 개인별로 20~30분간 논문내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정·보완이 필요한 사항을 지적한다.

⑤ 박사논문 프로포절 심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여 평균 80점 이상, 심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과되며, 프로포절 심사에 합격하여야만 학위논문심사를 받을 수 있다.

⑥ 박사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학

기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

(6) 학위논문 제출자격

가. 석사과정

- 1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 또는 수료 예정자
- 2) 석사학위 논문제출자격시험에 합격한 자
- 3) 연구윤리 및 논문작성법 특강 이수 후 연구윤리서약서를 제출한 자
- 4) 학과에서 지정한 필수과목 및 선수과목(해당되는 경우)을 이수한 자
- 5) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자. 다만, 휴학기간은 재학연한에 산입하지 않으며 외국인은 재학연한을 두지 않는다.
- 6) 논문 제출시한 최종학기에 지도교수의 해외연수, 신분변동, 공공성을 띤 학생의 해외연수, 해외유학, 해외근무 또는 3개월 이상의 입원 치료 등의 사유가 발생한 경우에는 최장 1년간 그 기간을 연장 할 수 있으며 수료 후 군 입대로 논문제출기한이 초과하였을 경우에도 군복무기간만큼 연장할 수 있다.
- 7) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사과정

- 1) 본 대학원 박사학위과정 수료자 및 수료 예정자
- 2) 박사학위 논문제출자격시험에 합격한 자
- 3) 연구윤리 및 논문작성법 특강 이수 후 연구윤리서약서를 제출한 자
- 4) 논문제출 이전학기에 박사논문 프로포절 심사를 통과한 자
- 5) 학과에서 지정한 필수과목 및 선수과목(해당되는 경우)을 이수한 자
- 6) 입학 후 8년을 초과하지 아니한 자. 다만, 휴학기간은 재학연한에 산입하지 않으며, 외국인은 재학연한을 두지 않는다.
- 7) 논문 제출시한 최종학기에 지도교수의 해외연수, 신분변동, 공공성을 띤 학생의 해외연수, 해외유학, 해외근무 또는 3개월 이상의 입원 치료 등의 사유가 발생한 경우에는 최장 1년간 그 기간을 연장 할 수 있으며 수료 후 군입대로 논문제출기한이 초과하였을 경우에도 군복무기간만큼 연장할 수 있다.
- 9) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(7) 학위논문 본심사

가. 석사논문심사

- 1) 심사위원회의 구성
 - ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비전임

교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.

- ② 외부심사위원은 1인까지 위촉가능함
 - ③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함
- 2) 심사과정
 - ① 석사논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함
 - ② 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함
 - 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사논문심사

- 1) 심사위원회의 구성
 - ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비전임 교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함
 - ② 외부심사위원은 최소 1인을 위촉하되 2인을 초과할 수 없음. **다만, 대학원장의 승인을 얻은 경우에는 예외로 한다.**
 - ③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함
 - ④ 심사위원은 학기당 2편을 초과하여 논문심사 불가함
 - ⑤ 박사논문 심사위원에는 해당 논문 프로포절 심사위원 중 반드시 2인이 포함되어야 함
- 2) 심사과정
 - ① 박사논문심사는 2회 이상이어야 하며, 심사위원 5분의 4이상의 출석으로 진행함
 - ② 박사논문심사는 공개발표(1차심사의 경우)와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함
 - ③ 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 5분의 4 이상의 찬성으로 통과함
 - ④ 박사논문 심사위원회는 논문심사 개시 후 8주 이내에 심사를 완료해야 함
- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(8) 부칙

문화재과학과로의 변경 전인 과학학과, 과학문화학과와 유물과학 전공자들에 한하여 문화재보존학전공에 해당하는

과목을 9학점 이상 이수하였을 경우 문화재보존학 전공으로의 변경을 허용한다.

유물과학, 과학철학, 기술사전공을 가진 2007년 이전(문화재과학과로의 변경 이전)입학자의 전공을 2007년 이후(문화재과학과로의 변경 이후) 현재 문화재과학과의 전공인 문화재보존학, 문화재분석학으로의 명칭 변경을 허용한다.

3. 전공별 교과목

가. 공통필수과목

1) 석사과정 공통필수과목

문화재 과학 특론 (Special Lectures of Science of Cultural Properties) 3학점

문화 유물 및 시료로부터 문화정보를 습득할 수 있는 과학적 방법들에 대한 전반적인 이론 및 실험방법들에 대하여 강의한다..

박물관 특론(Introduction to Museum Studies)

박물관 미술관 분야에 대한 총체적 이해를 돕기 위하여 일반이론을 전반적으로 고찰한다. 박물관과 박물관 자료 및 연구문헌 소개, 박물관의 역사와 유형, 박물관을 움직이고 이용하는 사람들, 박물관의 성립요소, 박물관의 사회적 기능과 역할, 조직 등에 대해 살펴보고, 박물관 전문 인력으로서 갖추어야 할 이론과 실무를 습득하도록 한다.

민속학 특론(Introduction to Folklore)

한국 민속학의 독자적인 시점 설정과 해독, 비교연구 방법에 대하여 구체적 주제를 들어 강의한다.

디지털 문화유산개론(Digital Heritage Theory and Practice)

디지털 문화유산의 개념과 유형을 논하고, 구글 아트 앤 컬처(Google Arts & Culture) 프로젝트등 국내외의 대표적인 프로젝트 및 사례 연구를 통해 각 디지털 문화유산의 발전 동향 및 현황에 대한 이해를 함양한다.

나. 세부전공별 필수과목

1) 석사과정 세부전공별 필수과목

기기분석 및 실험 (Instrumental Analysis and Experiments) 3학점

유물 분석의 성분과 미세구조의 분석에 필요한 최신 실험

장치들의 배경 이론을 이해하고 실험 실습을 통하여 사용 능력을 기른다.

문화재보존과학 특론

(Special Lectures of Conservation Science) 3학점

기존의 문화재와 현재 각지에서 발굴되고 있는 문화재의 진단과 처방을 위해 과학적 조사와 연구를 병행하여 문화재 수명연장 방법을 모색해 본다.

문화재 생물학 (Biology of Cultural Properties) 3학점

문화재(목재류, 섬유류, 지류, 석조물 등)에 서식하는 생물의 생물학적 특성을 강의하고 이들의 생물화학적, 화학적 제거방법 및 문화재 피해 예방 및 방지를 위한 여러 방법을 강의한다.

문화재분석화학 특론 (Special Lectures of Analytical chemistry of Cultural Properties) 3학점

한국 문화재의 분석에 필요한 화학적지식을 습득한다.

분자인류학 (Molecular Anthropology) 3학점

고인골이나 혈액을 포함하는 사람 조직을 연구재료로 하는 분자 유전학적 방법들에 관한 내용을 다룰 것이며, 이 방법들에는 질량유전자의 연관연구, 유기전 병이 및 인종간, 민족간, 성간 다양성에 대한 평가를 가능케 하는 다양한 연대별, 지역별, 문화별에 따른 인간 유전체의 해산과 아미노산 서열 분석 등이 포함될 것이다.

문화재 분석연구 (Studies on Analysis of Cultural Properties) 3학점

문화재의 성분과 미세구조 등의 과학적 특성을 분석, 이해하는 이론과 응용 방법들을 터득한다.

박물관 경영론(Museum management)

박물관과 미술관의 형성, 경영 이론의 발전과 경영에 대한 다각적 접근을 통해 박물관과 미술관의 조직과 운영 전반 사항을 습득한다. 이사회, 전문요원, 건물과 공간, 장비 및 설비, 자원과 예산집행 등을 현실적 시각에서 접근하여 박물관의 사회적 기능 활성화를 목표로 한 경영 방식을 연구한다.

전통놀이문화연구(Studies on Culture of traditional play & game)

놀이를 문화의 문제로써 민속학 연구방법론에 의거하여 연구할 수 있도록 지도한다. 본 강의에

서 다루는 놀이는 시대와 사회를 특정하지 않지만, 전통적인 놀이를 주된 대상으로 다룬다. 한국과 세계 각국에서 전승되는 전통적 놀이에 대해 이것을 전파, 변용, 구조기능론, 상징론, 관광화, 신체기법 등 다양한 관점에서 접근한다. 지도 내용 중에는 현장실습도 포함되고 년 1회 국내 놀이조사를 실시하고 있다.

민속학연구방법 연구 (Researches on Folkloristic Methodology)

문화를 연구하는 문화인류학적인 이론과 민속 문화를 연구하는 민속학적인 이론을 접목하여 한국의 전통사회와 현대사회를 이론적으로 접근할 수 있는 여러 가지 방법론을 체계적으로 이해하고, 이것을 바탕으로 다양한 민속문화 현상을 분석할 수 있는 안목을 제시한다. 이러한 이론적 배경을 기초로 하여 학위 논문의 구체적인 틀을 형성한다.

물질민속연구 I (Studies on Material Folklore)

일상적인 생활문화의 소산인 민구, 농기구, 어구 등을 통하여 민중들의 삶과 생활방식을 체계적으로 접근한다. 또한, 물질민속의 기능, 형태, 분포사항, 전승 양상 등에 대해서도 심층적으로 접근한다.

민간신앙연구 (Studies of Folk Belief)

민중에 의해서 믿음의 대상으로 전승되어 온 무속과 마을공동체신앙, 가신신앙, 풍수와 점복 등을 어떻게 연구하고 논의대상으로 삼을 것인지 살펴본다.

박물관 특론(Introduction to Museum Studies)

박물관 미술관 분야에 대한 총체적 이해를 돕기 위하여 일반이론을 전반적으로 고찰한다. 박물관과 박물관 자료 및 연구문헌 소개, 박물관의 역사와 유형, 박물관을 움직이고 이용하는 사람들, 박물관의 성립요소, 박물관의 사회적 기능과 역할, 조직 등에 대해 살펴보고, 박물관 전문 인력으로서 갖추어야 할 이론과 실무를 습득하도록 한다.

박물관 소장품 관리론(Acquisition and Registration)

박물관 미술관의 소장품을 수집정책, 취득, 보

관, 기록, 관리 등 다양한 측면에서 연구한다. 기본적인 관리 기법뿐만 아니라 실무적 관리기법을 포괄적으로 연구한 후 다양한 운영방법을 습득하도록 한다.

박물관 전시론(Museum Exhibition)

박물관 특별전시의 기획 단계부터 유물 섭외, 유물 평가와 보험, 전시 동선, 전시 디자인, 전시 조명 및 전시기법, 도록의 제작과 홍보 등 전시 제반 업무의 진행사항을 함께 연구, 토론하고 기존 특별전시의 견학과 실습을 통하여 새로운 전시 이론과 방법을 모색한다.

박물관 교육론(Museum Education)

박물관 교육이론과 교수법 등을 익혀 문화 교육자로서 학예사의 역할을 증대시킨다. 박물관 교육 종류와 영역 그리고 프로그램 등에 대해 연구 한다.

디지털 시대의 박물관 테크놀로지(Museum Technology in Digital era)

박물관을 경영하기 위해서는 소장품의 정보관리, 전시기법, 관람객과의 커뮤니케이션 등, 다방면에서의 첨단기술사용이 필수적이다. 특히 21세기 문화가 중시되는 지식산업시대의 도래와 더불어 박물관의 역할과 기능이 변모하면서 사용되는 테크놀로지의 종류 및 활용범위도 비약적으로 변화하고 있다. 이 수업에서는 학생들로 하여금 21세기 박물관에 대한 이해를 바탕으로 새로운 박물관 테크놀로지의 양상을 분석, 연구함으로써 미래의 박물관이 필요로 하는 전문적인 소양을 갖추도록 하는 것을 목적으로 한다.

문화유산과 정책 (Cultural heritage and polices)

문화유산의 관리, 보호, 발전이라는 관점에서 문화재청, 유네스코 등 국내외 관련 기관의 정책에 대한 이해를 습득하고, 문화유산의 지속 가능한 보전을 위한 다양한 정책적 노력 및 향후 중요하게 다루어지게 될 이슈를 선정해서 이에 대해 논의한다.

문화유산과 실감콘텐츠 (Cultural heritage and immersive content)

4차산업혁명과 함께 다양한 테크놀로지가 문화유산과 융합되면서 실감콘텐츠 개발이 활성화되고 있다. 본 교과목은 문화유산 데이터 기반의 실감콘텐츠에 대한 사례 연구 및 국립박물관 현장 학습을 통해, 학술적 이슈와 기술적 문제점을 도출하고, 이에 대한 문화유산 소비의 다양성 확대를 위한 방안에 제시한다.

문화유산과 인공지능 (Cultural heritage and artificial intelligence)

기존의 문화유산을 원형 그대로 보존하는 관리 정책의 관점에서 전통문화 원형 보존이라는 기존의 접근법을 넘어서 문화유산 지식 자원의 아카이빙을 통한 빅데이터 구축, 인공지능 기반의 관광객 연구, 디지털 트윈 등 문화유산과 테크놀로지와의 융합을 통해 문화유산을 미래 혁신의 동력으로 활용할 수 있는 새로운 가치를 구체적으로 개발한다

2) 박사과정 세부전공별 필수과목

문화재 생물학 (Biology of Cultural Properties) 3학점

문화재(목재류, 섬유류, 지류, 석조물 등)에 서식하는 생물의 생물학적 특성을 강의하고 이들의 생물화학적, 화학적 제거방법 및 문화재 피해 예방 및 방지를 위한 여러 방법을 강의한다.

분자인류학 (Molecular Anthropology) 3학점

고인골이나 혈액을 포함하는 사람 조직을 연구재료로 하는 분자 유전학적 방법들에 관한 내용을 다룰 것이며, 이 방법들에는 질환유전자의 연관연구, 유기전 병이 및 인종간, 민족간, 성간 다양성에 대한 평가를 가능케 하는 다양한 연대법, 지역별, 문화별에 따른 인간 유전체의 해산과 아미노산 서열 분석 등이 포함될 것이다.

문화재 연구 및 실험 (Studies & Experiments of Cultural Properties) 3학점

문화재의 과학적 분석과 보존처리의 과정을 연구하고 실습하여 실제 문화재를 처리할 수 있도록 한다.

문화재 보존과학 및 실험 (Conservation Science & Experiments of Cultural Properties) 3학점

문화재의 상태를 이해하고 변하지 않도록 보존하는 데 필요한 과학적 방법들의 이론과 실험을 통하여 터득한다.

문화재 분석화학 및 실험 (Analytical Chemistry & Experiments of Cultural Properties) 3학점

유물 분석의 방법들을 이론적으로 이해하고 실험, 실습을 통하여 실제 분석 능력을 키운다.

통과의례 특강 (Special Lectures on Rites of Passage)

현대 한국사회에서 보여지는 전통적인 관혼상제와 출생의례는 물론이고 일상적인 다양한 생활의례 속에 내재되어 있는 통과의례의 이론과 의미를 서구 학계의 이론적인 접근에서부터 국내 학계의 풍부한 사례와 이론까지 종합적으로 분석한다. 또한 현대사회의 사례연구를 통하여 한국문화를 이해하는 새로운 이론적인 시각을 제시한다.

비교민속학 II (Comparative Folklore)

특정 주제를 통해 한국과 아시아 국가 또는 민족과의 구조적 비교 연구하여 우리문화의 특성을 객관적으로 살펴보고 연구방법을 모색한다.

민간신앙특강 (Special Lectures on Folk Belief)

민중에 의해서 믿음의 대상으로 전승되어 온 무속과 마을공동체신앙, 가신신앙, 풍수와 점복 등을 어떻게 연구하고, 논의대상으로 삼을 것인지 살펴봄에 연구 방법을 심층적으로 모색한다.

박물관 전시기획연구 (Study of Exhibition Planning)

전시의 기획에서 실행에 이르는 이론과 방법을 학술적 견지에서 접근한다. 다양한 유형의 전시기획 사례를 연구하고 보다 바람직한 전시기법에 대한 대안을 모색하도록 한다.

박물관 교육 프로그램 연구 (Research on Museum Education Program)

박물관 교육이론 고찰과 기관의 철학, 교육이념 이해를 기반으로 기관별 정체성을 반영한 대상별 프로그램 개발, 교육프로그램의 평가지표 개발, 교육프로그램의 구성과 설계 및 평가에 대한 학습을 시도한다.

박물관 현장 실습 (Museum Internships)

박물관 미술관 현장에서의 실습을 통해 박물관의 조직, 소장품관리, 전시 기획, 교육, 자료실 운영, 정보자료의 제작과 배포 등의 실무를 파악한다.

놀이민속학 특별연구(Professional Training for Folklore of traditional play & game)

놀이의 민속학적 연구방법 중 최근 이슈가 되고 있는 논의를 심층적으로 분석할 수 있도록 지도하고 관련 사례연구를 통해 논문을 작성할 수 있도록 지도한다.

디지털 시대의 박물관 테크놀로지(Museum Technology in Digital era)

박물관을 경영하기 위해서는 소장품의 정보관리, 전시기법, 관람객과의 커뮤니케이션 등, 다방면에서의 첨단기술사용이 필수적이다. 특히 21세기 문화가 중시되는 지식산업시대의 도래와 더불어 박물관의 역할과 기능이 변모하면서 사용되는 테크놀로지의 종류 및 활용범위도 비약적으로 변화하고 있다. 이 수업에서는 학생들로 하여금 21세기 박물관에 대한 이해를 바탕으로 새로운 박물관 테크놀로지의 양상을 분석, 연구함으로써 미래의 박물관이 필요로 하는 전문적인 소양을 갖추도록 하는 것을 목적으로 한다.

문화유산과 정책 (Cultural heritage and polices)

문화유산의 관리, 보호, 발전이라는 관점에서 문화재청, 유네스코 등 국내외 관련 기관의 정책에 대한 이해를 습득하고, 문화유산의 지속 가능한 보전을 위한 다양한 정책적 노력 및 향후 중요하게 다루어지게 될 이슈를 선정해서 이에 대해 논의한다.

문화유산과 실감콘텐츠 (Cultural heritage and immersive content)

4차산업혁명과 함께 다양한 테크놀로지가 문화유산과 융합되면서 실감콘텐츠 개발이 활성화되고 있다. 본 교과목은 문화유산 데이터 기반의 실감콘텐츠에 대한 사례 연구 및 국립박물관 현장 학습을 통해, 학술적 이슈와 기술적 문제점을 도출하고, 이에 대한 문화유산 소비의 다양성 확대를 위한 방안을 제시한다.

문화유산과 인공지능 (Cultural heritage and artificial intelligence)

기존의 문화유산을 원형 그대로 보존하는 관리 정책의 관점에서 전통문화 원형 보존이라는 기존의 접근법을 넘어서 문화유산 지식 자원의 아카이빙을 통한 빅데이터 구축, 인공지능 기반의 관람객 연구, 디지털 트윈 등 문화유산과 테크놀로지와의 융합을 통해 문화유산을 미래 혁신의 동력으로 활용할 수 있는 새로운 가치를 구체적으로 개발한다

디지털 문화유산 연구 프로젝트 1(Digital heritage supervised research project 1)

연구 주제와 관련된 이슈를 중심으로 한 심화 세미나를 통해, 학습자의 연구에 대한 접근을 유도하고, 연구 이슈를 매 수업마다 특성화하여 심도있게 다루어 석박사 논문 연구로 연계하고자 한다. 또한 문화기술분야와 관련된 최근의 연구활동 및 향후 연구방향에 대해 내외부의 전문가들을 초청해서 특강을 진행하고 토론한다

디지털 문화유산 연구 프로젝트 2(Digital heritage supervised research project 2)

연구 주제와 관련된 이슈를 중심으로 한 심화 세미나를 통해, 학습자의 연구에 대한 접근을 유도하고, 연구 이슈를 매 수업마다 특성화하여 심도있게 다루어 석박사 논문 연구로 연계하고자 한다. 또한 문화기술분야와 관련된 최근의 연구활동 및 향후 연구방향에 대해 내외부의 전문가들을 초청해서 특강을 진행하고 토론한다

다. 전공선택과목

1) 석사과정 전공선택과목

과학철학 개론 (Introduction to the Philosophy of Science) 3학점

과학 철학의 학문적 방법과 취급되는 문제들을 대표적인 과학철학자들의 이론을 중심으로 공부한다.

서양과학기술사 (History of Western Science and Technology) 3학점

고대 그리스의 과학으로부터 20세기 현대 과학에 이르기까지의 서양 과학사를 몇 가지의 주제로 나누어 세미나 형식으로 공부한다.

문화재 화학 (Chemistry of Cultural Properties) 3학점

문화재에 적용되는 화학적 원리들을 이해하고 연구한다.

문화재 보호법 (Studies in Cultural Properties Protection Law) 3학점

문화재를 다룸에 있어 필요한 문화재 보호법에 대한 지식을 터득한다.

문화재 미생물학 (Cultural Properties Microorganism) 3학점

각종 문화재에 피해를 주는 미생물에 대하여 생물학적 특성을 강의하며, 이들 피해에 대한 문화재 보호 및 피해 예방을 위한 생물학적, 화학적 방법에 대하여 강의한다

문화재 재료학 (Studies on Cultural Property Materials) 3학점

유물을 만들 때 필요한 재료와 방법들의 과학적 특성을 비교 검토하고 동시에 각 분야의 변천 과정을 연구한다.

문화재 보존 관리학 (Control & Conservation of Cultural Properties) 3학점

문화재의 예방보존에 필요한 과학적 방법들을 이론과 실험을 통해 터득한다.

문화재 수복과학 및 실험 (Reservation Science & Experiments of Cultural Properties) 3학점

훼손된 유물들의 상태를 수복하는 데 필요한 과학적 방법들의 이론과 실험들을 터득한다.

도자기연구 및 실습 (Research & Experiments in Ceramic Cultural Properties) 3학점

도자기의 과학적 분석과 보존처리의 과정을 연구하고 실

습하여 실제 도자기를 처리할 수 있도록 한다.

고급 유기화학 (Advanced Organic Chemistry) 3학점

유기물 문화재의 화학적 특성을 이해하기 위해 물질의 구조, 화학 결합, Chemical Force 등에 관한 기초 지식을 터득한다.

고급 무기화학 (Advanced inorganic Chemistry) 3학점

무기물 문화재의 화학적 특성을 이해하기 위해 물질의 구조, 화학 결합, Chemical Force 등에 관한 기초 지식을 터득한다.

고고화학 (Archaeological Chemistry) 3학점

유물의 화학적 특성을 분석하는 방법론과 특성들을 비교, 검토한다.

매장문화재특론 (Special Lectures of Excavated Cultural Properties) 3학점

땅속이나 물 밑에 있거나 그 밖의 사람 눈에 띄지 아니하는 곳에 묻혀 있는 유형의 문화적 유물이나 유적에 관한 발굴, 관리, 보존에 대한 지식을 터득한다.

미술사특론 (Special Lectures of Art History) 3학점

고대에서부터 현대에 이르는 미술사의 전반적인 경향을 고찰, 분석하여 현대적인 시각으로 재해석하고 연구한다.

동양미술사특론 (Special Lectures Oriental Art History) 3학점

동양 미술의 흐름을 거시적으로 개관하여 인간 미술의 특성을 역사적인 시각에서 이해하고, 지리적·역사적으로 우리와 관계를 지닌 중국, 인도 등의 아시아 미술이 어떻게 형성, 발전되어 오늘에 이르게 되었는가를 이해하는 데 중점을 둔다. 각국이 나름대로의 특수성을 지니고 고유한 미술을 형성시켜 왔음은 물론이지만 대체적으로 중국이 주도적인 역할을 하였다. 그러므로 중국 미술과 인도 미술의 흐름을 개괄적으로 정리하고 그들 사이의 특징을 비교하여 각 미술 문화 발전의 보편성과 특수성을 인식하도록 한다.

인류분자계통학 (Human Molecular Phylogenetics) 3학점

연대별, 지역별, 나라별 인간 계통의 염기 서열이나 발현 단백질의 아미노산 서열 분석을 통한 문화재로서의 발굴 인골의 연대추정이나 대립 유전자의 변화 및 질병 관련 연구 방법에 대하여 강의한다.

생물피해 관리론 (Control of Biological Damage) 3학점

각종 생물에 의해 문화재 피해에 대한 예방 및 보존을 위한 총체적 관리 체계에 관하여 강의한다.

환경 미생물 및 실험 (Environmental Microorganism & Experiments) 3학점

문화재에 피해를 주는 각종 미생물의 환경과학적 이론을 강의하여 이들 미생물에 대한 환경과학적 감염 및 오염을 예방하고 제거하는 방법에 대하여 강의하고 실험을 실시한다.

미생물학 특론 (Special Lectures of Microorganism) 3학점

문화재 미생물학 강의를 위한 일반적인 미생물의 생리, 생태, 배양 등을 강의한다.

유산보호와 지역사회(Heritage Conservation and Local Society)

유산의 범위와 분포, 기능 및 가치, 법과 규제, 보전 및 관리, 위협, 유실 및 퇴화 등 다양한 시점을 통해 유산보호와 지역사회의 관계성을 탐색한다.

유산 관광론(Heritage Tourism)

관광에 관한 용어, 의의, 과제 등에 관하여 개략적 설명을 한다. 활용과 보전이 동시에 요구되는 자연유산 및 문화유산을 지속 발전 가능하게 하는 관광형태에 대해 탐색한다.

한국 무속 연구 (Studies on Korea Shamanism)

무속은 무당이라는 종교적 사제자에 의해서 의례행위가 전개되는 한국의 대표적인 신앙이다. 크게 강신무와 세습무로 나누어지며, 전라도의 단골이나 충청도의 법사, 제주도의 심함 등 다양한 명칭이 있다. 이들은 한국민들의 심성을 그대로 지닌 종교적 믿음이라는 점에서 매우 주목할 필요가 있는 학문 대상이다.

생태민속학 (Studies on Folk Ecology)

자연적인 생태 환경에서 형성된 민속을 이해하기 위해 산촌, 어촌, 농촌, 강촌 등지의 민속을 집중적으로 연구하여 이들의 삶을 체계적으로 이해한다.

통과의례 연구 (Researches on Rites of Passage)

한국인들의 일상적인 생활문화 속에서 개인이 태어나서 죽을 때까지 경험하게 되는 중요한 인생의 전환기에 행하여지는 다양한 의례를 중심으로 개인 및 사회구성원들의 삶과 죽음 그리고 생활방식 등을 문화상징론적인 시각에서 총체론적으로 고찰한다.

비교민속학 I (Comparative Folklore)

주제를 선정하여 한국과 주변 국가 또는 민족과의 사회 문화적인 구조에서 비교함으로써 한국문화의 특성을 객관적으로 연구한다.

한국설화연구 (Studies on Korea Folktales)

한국에서 전승되는 설화의 유형과 내용이 담고 있는 의미, 그리고 설화의 연구 방법과 함께 문화 콘텐츠로 어떻게 현대와 되고 있는 지를 살펴본다.

박물관 전시기획연구(Study of Exhibition Planning)

전시의 기획에서 실행에 이르는 이론과 방법을 학술적 견지에서 접근한다. 다양한 유형의 전시기획 사례를 연구하고 보다 바람직한 전시기법에 대한 대안을 모색하도록 한다.

소장품 운영론(Collection Management)

박물관 미술관의 소장품을 수집정책, 취득, 보관, 기록, 관리 등 다양한 측면에서 연구한다. 물질적 자료와 문화의 개념과 그 관리체계를 실무적 차원에서 다룬다.

박물관 교육 프로그램 연구(Research on Museum Education Program)

박물관 교육이론 고찰과 기관의 철학, 교육 이념 이해를 기반으로 기관별 정체성을 반영한 대상별 프로그램 개발, 교육프로그램의 평가지표 개발, 교육프로그램의 구성과 설계 및 평가에 대한 학습을 시도한다.

도시민속학 특강(Special Lectures on Urban Folkloristics)

현대의 도시공간 속에서 여전히 전승되고 있거나 새롭게 만들어지는 다양한 민속 문화에 초점을 두고 도시와 도시민이 공유하고 있는 일상

적인 생활문화를 민속학적인 이론과 현지조사방법론을 통하여 생동감 있게 고찰한다. 또한 다문화 사회와 유네스코(UNESCO)의 세계의 무형문화유산 지정이라는 대내외적인 도시환경과 국제적인 여건 속에서 한국 민속 문화 예술의 과제와 방향을 모색한다.

박물관 경영론(Museum management)

박물관과 미술관의 형성, 경영 이론의 발전과 경영에 대한 다각적 접근을 통해 박물관과 미술관의 조직과 운영 전반 사항을 습득한다. 이사회, 전문요원, 건물과 공간, 장비 및 설비, 자원과 예산집행 등을 현실적 시각에서 접근하여 박물관의 사회적 기능 활성화를 목표로 한 경영 방식을 연구한다.

박물관 콘텐츠 개발 (Museum contents development)

국내외의 다양한 방면의 박물관 경영 사례를 통해 다양한 심층적 고찰과 21세기 박물관의 사회적 기능의 활성화를 위한 새로운 운영방식을 도출한다.

박물관 역사 (History of museum)

박물관의 기원과 과정을 역사적 단계에 따라 심층적으로 분석한다. 19세기 근대적 개념의 박물관 출현과 이후 현대적 개념의 박물관 형성 과정을 조사하고 연구한다.

박물관 현장 실습 (Museum Internships)

박물관 미술관 현장에서의 실습을 통해 박물관의 조직, 소장품관리, 전시 기획, 교육, 자료실 운영, 정보자료의 제작과 배포 등의 실무를 파악한다.

문화유산론(Cultural Heritage Theory and Policy Studies)

문화유산보호에 대하여 유산의 개념, 보호 이념, 한국 및 외국의 보호제도 소개, 나아가 그러한 제도의 역사적 경위에 대한 이해를 통해 현대사회에서의 역할, 현황, 미래에 대해 고찰한다.

놀이민속학 특별연구(Professional Training for Folklore of traditional play & game)

놀이의 민속학적 연구방법 중 최근 이슈가 되

고 있는 논의를 심층적으로 분석할 수 있도록 지도하고 관련 사례연구를 통해 논문을 작성할 수 있도록 지도한다.

세계유산 특별 연구 (Special research for Cultural Heritage)

세계유산을 둘러싼 다양한 이론에 대해 지도하고 최근에 논의되고 있는 쟁점들을 심층적으로 분석하여 독자적인 방법론을 모색한다.

민속연희론 (Theories on Folk Dramatic Performances)

한국에서 전승되는 가면극, 인형극 등의 연극과 민속놀이, 세시풍속, 무속 등의 의례 등에서 행해지는 다양한 재주와 연행행위를 학문적 대상으로 삼는다. 특히 민속연희들이 무형문화재로 지정되면서 민속문화의 비중이 강조되고 있어 이에 대한 전승력과 의미를 학문적으로 연구하고자 한다.

불교민속론 (Theories on Folklore of Buddhism)

불교민속론은 민속학을 불교문화에 초점을 두고 심도 있게 분석함으로써 한국의 민속문화를 체계적으로 접근할 수 있는 하나의 중요한 시각을 제시해 준다. 특히 불교와 관련한 의례, 세시풍속, 민간신앙, 민속놀이, 음식, 구비문학 등 다양한 영역에서 불교민속을 고찰한다.

민속예술론(Theories on Folk Art)

민중에 의해 전승되는 예술은 음악, 무용, 연극 등에 의해 실현되는 종합예술이다. 역사 속에 지역적으로 발전하여온 민속예술은 독자적으로 장르를 형성하며 전문적 전승자로 예술인을 양성하였다. 민속예술의 역사적 지역적 특성을 민속학의 연구방법으로 접근한다.

문화재 정책연구(Researches on Cultural Heritage Policy)

문화재정책은 문화재관련 법률에 의거하여 사회적 변화를 수용하여 정책을 개발한다.

따라서 문화재보호법을 비롯한 관련 법률을 이해하고 이를 기반으로 정책의 변화를 비판적 시각에서 분석하고 정책개

발에 필요한 지식과 이론을 갖추도록 한다.

운영, 정보자료의 제작과 배포 등의 실무를 파악한다.

통과의례 특강 (Special Lectures on Rites of Passage)

현대 한국사회에서 보여지는 전통적인 관혼상제와 출생의례는 물론이고 일상적인 다양한 생활의례 속에 내재되어 있는 통과의례의 이론과 의미를 서구 학계의 이론적인 접근에서부터 국내 학계의 풍부한 사례와 이론까지 종합적으로 분석한다. 또한 현대사회의 사례연구를 통하여 한국문화를 이해하는 새로운 이론적인 시각을 제시한다.

비교민속학 II (Comparative Folklore)

특정 주제를 통해 한국과 아시아 국가 또는 민족과의 구조적 비교 연구하여 우리문화의 특성을 객관적으로 살펴보고 연구방법을 모색한다.

민간신앙특강 (Special Lectures on Folk Belief)

민중에 의해서 믿음의 대상으로 전승되어 온 무속과 마을공동체신앙, 가신신앙, 풍수와 정복 등을 어떻게 연구하고, 논의대상으로 삼을 것인지 살펴보고 연구 방법을 심층적으로 모색한다.

놀이민속학 특별연구(Professional Training for Folklore of traditional play & game)

놀이의 민속학적 연구방법 중 최근 이슈가 되고 있는 논의를 심층적으로 분석할 수 있도록 지도하고 관련 사례연구를 통해 논문을 작성할 수 있도록 지도한다.

박물관 전시기획연구(Study of Exhibition Planning)

전시의 기획에서 실행에 이르는 이론과 방법을 학술적 견지에서 접근한다. 다양한 유형의 전시기획 사례를 연구하고 보다 바람직한 전시기법에 대한 대안을 모색하도록 한다.

박물관 현장 실습 (Museum Internships)

박물관 미술관 현장에서의 실습을 통해 박물관의 조직, 소장품관리, 전시 기획, 교육, 자료실

박물관 교육 프로그램 연구(Research on Museum Education Program)

박물관 교육이론 고찰과 기관의 철학, 교육이념 이해를 기반으로 기관별 정체성을 반영한 대상별 프로그램 개발, 교육프로그램의 평가지표 개발, 교육프로그램의 구성과 설계 및 평가에 대한 학습을 시도한다.

문화유산과 데이터 시각화 (Cultural Heritage and data visualization)

디지털 기기와 고용량 통신 기술의 저변 확대에 힘입어 활발하게 축적되고 있는 문화재 관련 데이터에는 회화 작품의 색 스펙트럼 따위의 작품 특성부터 시작하여 사조의 계보학(genealogy), 지리적 분포 등이 포함되는데, 이 수업은 다양한 데이터들을 융합적으로 분석, 시각화, 모형화하는 이론과 실습으로 구성된다.

가상 현실 기술과 3D 모델링 (Virtual Reality and 3D Modelling)

실감콘텐츠를 제작하기 위해 요구되는 디자인 기초 이론과 원리 및 조형 언어에 대한 이해를 함양하는 것을 목표로 한다. 강의를 통해 시각적 표현에 의한 창의적 아이디어 전개 방법을 습득하며 이를 바탕으로 디지털 콘텐츠를 구상하고 제작해가는 일련의 기초과정을 경험한다.

관람객과 문화유산수용(Cultural Heritage Management: Museums, Audiences and Interpretation)

본 교과목은 문화유산 및 실감콘텐츠를 이용하는 관람객에 대한 이해를 함양하는데 목적을 두고 있으며, 다양한 관람객 연구 방법론에 대한 이론 뿐만 아니라 실제로 연구 방법론을 실행해 봄으로써 관람객 연구에 대한 역량을 강화한다.

디지털 이미징과 문화재 분석 (Digital imaging and cultural property analysis)

현재 문화재 분석 및 연구 분야에서 적외선 반사(Infrared ray), 매크로 X-선 분석(Macro X-ray fluorescence), 라만 분광법(Raman spectroscopy), 에너지 분산형분광 분석법(Energy Dispersive X-ray Spectroscopy) 등 다양한 디지털 기술 기반의 비침습적 분석방법론이 미술사 영역에서 응

용되고 있다. 본 교과목에서는 3차원 디지털 이미징 기술 기반의 문화재 분석 방법론에 대한 이해를 함양하고, 실제 문화재를 분석하는 기회를 가짐으로써 문화재 분석 전문가로서의 실무 역량을 강화한다.

디지털 이미징과 디지털 복원 (Digital imaging and digital restoration)

디지털 이미징 기술을 기반으로 문화재 원형의 디지털 복원 방법에 대한 이론을 습득하며, 실제로 원색 취득 기술 및 고밀도 색상 정보 기술, 전역 스펙스럼 영상 취득 기술을 통해 생성된 문화재의 분석 데이터를 활용해서 회화의 색 복원을 시도하고 이를 새로운 영상 콘텐츠로 개발한다.

실감콘텐츠 사용자 경험 설계 (User-Design Experience in Heritage)

인간과 컴퓨터의 상호작용을 분석, 설계, 응용하는 전 과정에 걸친 관련 지식과 적용 능력을 배양한다. 특히 문화적 맥락과 사용자 요구의 반영으로부터 시작하여 태스크의 분석, 인터페이스의 설계, 사용성 평가, 최근 연구 동향 등을 다룬다. 또한 본 교과목은 팀 프로젝트를 통해 학생들은 3D 인터랙션 디자인 설계 및 기본적인 연구 수행 방법을 학습한다.

디지털 트랜스미디어 스토리텔링(Digital transmedia storytelling)

본 교과목은 문화유산과 관련 이야기 가치 높은 잘 말해진 좋은 이야기(Good Story Well Told)를 만들 수 있는 이론과 기법을 소개한다. 이에 다양한 문화 원형 데이터를 활용, 문화유산에 대한 스토리텔링을 개발하고, 이를 VR, AR 등의 실감미디어로 전환시키는 작업을 통해 문화유산에 대한 창의적 적용 능력과 실무 경험을 함양한다

인공지능 기반 디지털 에셋 품질 개선 (Digital asset quality improvement using AI)

디지털 에셋의 정의에 대해서 배우고 대표적인 예시를 살펴보고, 인공지능 학습을 위한 기초 지식을 함양한다. 또한 인공지능 기반의 디지털 에셋 품질 개선 알고리즘을 학습하고, 실제로 인공지능 기반의 디지털 에셋 품질 개선 알고리즘을 개발한다.

디지털 헤리티지 프로그래밍 개론 (Programming for digital heritage content)

문화기술 분야의 수업 및 연구에 필요로 하는 최소한의 컴퓨팅 능력을 배양하기 위해 컴퓨터 및 컴퓨팅에 관한 기본적인 지식을 습득하게 하고 프로그래밍의 실재를 체험하게

한다. 최근 인공지능 분야에서 활발하게 이용되는 파이썬의 기초 문법 및 프로그래밍의 기초적인 구성에 대해서 학습한다. 또한 파이썬을 활용해 간단한 영상처리 및 자료구조론 알고리즘을 구현하는 기회를 갖고, 타 학생의 코드를 활용해 디버깅 및 개선 작업을 거치는 방법을 습득한다.

디지털 전시콘텐츠(Digital exhibition content)

디지털미디어 시대의 전시는 더 이상 유물이나 예술품을 전시하는 것으로 그치지 않는다. 전시하고자 하는 내용과 의도를 파악하고, 전시기법 및 연출방법, 메시지 소통방법 등을 디지털 테크놀로지의 가능성과 더불어 기획하고 제작해야만 성공적인 전시를 만들 수 있다. 이 과목에서는 실제적인 전시기획 상황에서 전시콘텐츠와 전시 커뮤니케이션 내용과 방법을 총괄적으로 기획, 디자인하기 위한 이론을 습득하고 실제 실습을 하게 된다. 학생들은 이 과목을 통해 전시산업의 이슈를 발견, 연구함으로써 전시산업계가 필요로 하는 전문인력의 자질을 갖추게 될 것이다.

프로젝트 기획 특강 (Topics in Culture Technology project planning)

문화기술 관련 프로젝트를 실제로 기획하고 디자인하는 프로젝트 과목으로, 다양한 디지털미디어의 특성을 파악하고 여러 관련 분야의 대한 이해를 바탕으로 새로운 아이디어를 제시한다. 실제의 문화기술 관련 프로젝트 실무 담당자의 참여로 진행되며, 이를 통해 이러한 프로젝트의 진행 및 운영에 대한 실제의 경험을 습득한다

2)박사과정 전공선택과목

과학철학 개론 (Introduction to the Philosophy of Science) 3학점

과학 철학의 학문적 방법과 취급되는 문제들을 대표적인 과학철학자들의 이론을 중심으로 공부한다.

과학철학사 (History of the Philosophy of Science) 3학점

고대 그리스 이래 과학에 대한 철학적 견해의 변화 과정을 각 시대의 대표적인 이론을 중심으로 공부한다.

한국과학철학특강 (Special Lectures on the Korean Philosophy of Science) 3학점

한국 고대, 중세, 근세의 과학철학의 전개과정을 다룬다.

기술철학 개론 (Introduction of Philosophy of Technology) 3학점

기술에 관한 철학을 몇 가지 중요한 쟁점을 추출하여 세미나 형식으로 공부한다.

과학철학 연습 (Practice of the Philosophy of Science) 3학점

논리적 경험론자들로 대표되는 근세기 초의 과학 철학 대상으로 신경형론적 과학 철학의 성립과 발달 과정, 그리고 그에 대한 과인과 비트겐슈타인 등의 비판에 관해 공부하고, 논리적 경험론 이후 포퍼와 쿤, 피아아벤트와 라우든에 이르기까지 새로운 과학철학의 발전 과정을 과학의 진보와 객관성의 문제에 초점을 맞추어 탐구한다.

과학기술과 사회변동 (Scientific Technology and Social Change) 3학점

과학기술과 불가분의 관계를 가지는 사회를 지배하고 있는 과학, 그리고 과학에 밀접하게 관련이 있는 기술의 관계에 대한 사회적, 역사적 논의들을 살펴본다.

물질문화연구 (Studies on Material Culture) 3학점

문화의 표상으로서의 물건인 물질 유물에 대하여 과학적, 철학적, 사회학적으로 이해하고 물질문화학적 연구방법론에 대하여 공부한다.

문화재 조직학 특론 (Special Lectures of Structure of Cultural Properties) 3학점

다양한 재질의 유물들의 성분분석 자료를 토대로 광학 현미경과 전자 현미경을 이용한 유물들 조직의 특성에 대해 연구한다.

고고지질학특론 (Special Lectures of Geoarchaeology) 3학점

고대 기후, 지형, 지질, 및 구성암석 등의 특징을 명확히 규명할 수 있는 방법을 터득한다.

한국미술사특론 (Special Lectures of Korean Art History) 3학점

한국 미술의 흐름을 거시적으로 개관하여, 한국 미술이 지니고 있는 양식적 특색이 무엇이며, 그것이 시대의 변천에 따라 어떻게 변모되었으며, 또 변화를 가능케 한 원인을 찾아보고, 역사적인 시각에서 이해하도록 한다. 또한 각 시대의 성격과 사상, 작가의 표현 방법과 내용, 작품의 시대적 배경을 중심으로 한국 미술의 전개 과정을 이해한다.

서양미술사특론 (Special Lectures Western Art History) 3학점

서양 미술의 이론과 실재를 문헌과 작품을 중심으로 연구한다. 미술작품을 조사하고, 그 역사적 발전을 추적하는 학문으로 회화, 조각, 건축, 공예 등의 작품의 역사와 작가의 전기, 기법과 표현내용의 연구 등도 포함된다. 기술적으로 개선된 일러스트레이션의 확대와 함께, 서구 이외의 국가 및 원시 미술에 대한 미적 재발견은 미술에 대한 정보와 이해를 새로이 요구하는 계기를 만들었다.

유적지 연구 및 실습 (Studies & Experiments of Historic Site) 3학점

유적지의 발굴보존에 대한 자세한 연구와 함께 실습을 통하여 실제 현장에서 필요한 지식을 터득한다.

박물관학 및 현장실습 (Practice of Museology) 3학점

박물관학의 기초 이론을 토대로 박물관학의 정의와 유형, 역사와 기능, 박물관학 관련 법규와 사례에서부터 박물관 경영 기획, 전시 및 교육 프로그램의 개발과 실행, 박물관 마케팅까지 분석·연구한다.

고생물학 특론 (Special Lectures Paleontology)3학점

고생물의 유해와 화석에 대한 이해를 통하여 시대에 따른 생물의 진화 및 고생태의 변화 등을 비교, 분석한다.에

미생물학 특론 (Special Lectures of Microorganism) 3학점

문화재 미생물학 강의를 위한 일반적인 미생물의 생리, 생태, 배양 등을 강의한다.

유산 관광론(Heritage Tourism)

관광에 관한 용어, 의미, 과제 등에 관하여 개

략적 설명을 한다. 활용과 보전이 동시에 요구되는 자연유산 및 문화유산을 지속 발전 가능하게 하는 관광형태에 대해 탐색한다.

도시민속학 특강(Special Lectures on Urban Folkloristics)

현대의 도시공간 속에서 여전히 전승되고 있거나 새롭게 만들어지는 다양한 민속 문화에 초점을 두고 도시와 도시민이 공유하고 있는 일상적인 생활문화를 민속학적인 이론과 현지조사방법론을 통하여 생동감 있게 고찰한다. 또한 다문화 사회와 유네스코(UNESCO)의 세계의 무형문화유산 지정이라는 대내외적인 도시환경과 국제적인 여건 속에서 한국 민속 문화 예술의 과제와 방향을 모색한다.

한국 무속연구 (Studies on Korea Shamanism)

무속은 무당이라는 종교적 사제자에 의해서 의례행위가 전개되는 한국의 대표적인 신앙이다. 크게 강신무와 세습무로 나누어지며, 전라도의 단골이나 충청도의 법사, 제주도의 심함 등 다양한 명칭이 있다. 이들은 한국인들의 심성을 그대로 지닌 종교적 믿음이라는 점에서 매우 주목할 필요가 있는 학문 대상이다.

생태민속학 (Studies on Folk Ecology)

자연적인 생태 환경에서 형성된 민속을 이해하기 위해 산촌, 어촌, 농촌, 강촌 등지의 민속을 집중적으로 연구하여 이들의 삶을 체계적으로 이해한다.

박물관 콘텐츠 개발 (Museum contents deveopment)

국내외의 다양한 방면의 박물관 경영 사례를 통해 다양한 심층적 고찰과 21세기 박물관의 사회적 기능의 활성화를 위한 새로운 운영방식을 도출한다.

박물관 특론(Introduction to Museum Studies)

박물관 미술관 분야에 대한 총체적 이해를 돕기 위하여 일반이론을 전반적으로 고찰한다. 박물관과 박물관 자료 및 연구문헌 소개, 박물관의 역사와 유형, 박물관을 움직이고 이용하는 사람

들, 박물관의 성립요소, 박물관의 사회적 기능과 역할, 조직 등에 대해 살펴보고, 박물관 전문 인력으로서 갖추어야 할 이론과 실무를 습득하도록 한다.

소장품 운영론(Collection Management)

박물관 미술관의 소장품을 수집정책, 취득, 보관, 기록, 관리 등 다양한 측면에서 연구한다. 물질적 자료와 문화의 개념과 그 관리체계를 실무적 차원에서 다룬다.

박물관 소장품 관리론(Acquisition and Registration)

박물관 미술관의 소장품을 수집정책, 취득, 보관, 기록, 관리 등 다양한 측면에서 연구한다. 기본적인 관리 기법뿐만 아니라 실무적 관리기법을 포괄적으로 연구한 후 다양한 운영방법을 습득하도록 한다.

박물관 전시론(Museum Exhibition)

박물관 특별전시의 기획 단계부터 유물 섭외, 유물 평가와 보험, 전시 동선, 전시 디자인, 전시 조명 및 전시기법, 도록의 제작과 홍보 등 전시 제반 업무의 진행사항을 함께 연구, 토론하고 기존 특별전시의 견학과 실습을 통하여 새로운 전시 이론과 방법을 모색한다.

박물관 교육론(Museum Education)

박물관 교육이론과 교수법 등을 익혀 문화 교육자로서 학예사의 역할을 증대시킨다. 박물관 교육 종류와 영역 그리고 프로그램 등에 대해 연구 한다.

박물관 역사 (History of museum)

박물관의 기원과 과정을 역사적 단계에 따라 심층적으로 분석한다. 19세기 근대적 개념의 박물관 출현과 이후 현대적 개념의 박물관 형성 과정을 조사하고 연구한다.

통과의례 연구 (Researches on Rites of Passage)

한국인들의 일상적인 생활문화 속에서 개인이 태어나서 죽을 때까지 경험하게 되는 중요한 인생의 전환기에 행하여지는 다양한 의례를 중심으로 개인 및 사회구성원들의 삶과 죽음 그리고

생활방식 등을 문화상징론적인 시각에서 총체론적으로 고찰한다.

전통놀이문화연구(Studies on Culture of traditional play & game)

놀이를 문화의 문제로써 민속학 연구방법론에 의거하여 연구할 수 있도록 지도한다. 본 강의에서 다루는 놀이는 시대와 사회를 특정하지 않지만, 전통적인 놀이를 주된 대상으로 다룬다. 한국과 세계 각국에서 전승되는 전통적 놀이에 대해 이것을 전파, 변용, 구조기능론, 상징론, 관광화, 신체기법 등 다양한 관점에서 접근한다. 지도 내용 중에는 현장실습도 포함되고 년 1회 국내 놀이조사를 실시하고 있다.

물질민속연구 I (Studies on Material Folklore)

일상적인 생활문화의 소산인 민구, 농기구., 어구 등을 통하여 민중들의 삶과 생활방식을 체계적으로 접근한다. 또한, 물질민속의 기능, 형태, 분포사항, 전승 양상 등에 대해서도 심층적으로 접근한다.

민간신앙연구 (Studies of Folk Belief)

민중에 의해서 믿음의 대상으로 전승되어 온 무속과 마을공동체신앙, 가신신앙, 풍수와 정복 등을 어떻게 연구하고 논의대상으로 삼을 것인지 살펴본다.

민속학연구방법 연구 (Researches on Folkloristic Methodology)

문화를 연구하는 문화인류학적인 이론과 민속 문화를 연구하는 민속학적인 이론을 접목하여 한국의 전통사회와 현대사회를 이론적으로 접근할 수 있는 여러 가지 방법론을 체계적으로 이해하고, 이것을 바탕으로 다양한 민속문화 현상을 분석할 수 있는 안목을 제시한다. 이러한 이론적 배경을 기초로 하여 학위 논문의 구체적인 틀을 형성한다.

비교민속학 I (Comparative Folklore)

주제를 선정하여 한국과 주변 국가 또는 민족과의 사회 문화적인 구조에서 비교함으로써 한국문화의 특성을 객관적으로 연구한다.

한국설화연구 (Studies on Korea Folktales)

한국에서 전승되는 설화의 유형과 내용이 담고 있는 의미, 그리고 설화의 연구 방법과 함께 문화 콘텐츠로 어떻게 현대와 되고 있는지를 살펴본다.

유산보호와 지역사회(Heritage Conservation and Local Society)

유산의 범위와 분포, 기능 및 가치, 법과 규제, 보전 및 관리, 위협, 유실 및 퇴화 등 다양한 시점을 통해 유산보호와 지역사회의 관계성을 탐색한다.

문화유산론(Cultural Heritage Theory and Policy Studies)

문화유산보호에 대하여 유산의 개념, 보호 이념, 한국 및 외국의 보호제도 소개, 나아가 그러한 제도의 역사적 경위에 대한 이해를 통해 현대사회에서의 역할, 현황, 미래에 대해 고찰한다.

세계유산 특별 연구(Special research for Cultural Heritage)

세계유산을 둘러싼 다양한 이론에 대해 지도하고 최근에 논의되고 있는 쟁점들을 심층적으로 분석하여 독자적인 방법론을 모색한다.

민속연희론 (Theories on Folk Dramatic Performances)

한국에서 전승되는 가면극, 인형극 등의 연극과 민속놀이, 세시풍속, 무속 등의 의례 등에서 행해지는 다양한 재주와 연행행위를 학문적 대상으로 삼는다. 특히 민속연희들이 무형문화재로 지정되면서 민속문화의 비중이 강조되고 있어 이에 대한 전승력과 의미를 학문적으로 연구하고자 한다.

불교민속론(Theories on Folklore of Buddhism)

불교민속론은 민속학을 불교문화에 초점을 두고 심도 있게 분석함으로써 한국의 민속문화를 체계적으로 접근할 수 있는 하나의 중요한 시각을 제시해 준다. 특히 불교와 관련한 의례, 세시풍속, 민간신앙, 민속놀이, 음식, 구비문학 등 다양한 영역에서 불교민속을 고찰한다.

민속예술론(Theories on Folk Art)

민중에 의해 전승되는 예술은 음악, 무용, 연극 등에 의해 실현되는 종합예술이다. 역사 속에 지역적으로 발전하여온 민속예술은 독자적으로 장르를 형성하며 전문적 전승자로 예술인을 양성하였다. 민속예술의 역사적 지역적 특성을 민속학의 연구방법으로 접근한다.

문화재 정책연구(Researches on Cultural Heritage Policy)

문화재정책은 문화재관련 법률에 의거하여 사회적 변화를 수용하여 정책을 개발한다.

따라서 문화재보호법을 비롯한 관련 법률을 이해하고 이를 기반으로 정책의 변화를 비판적 시각에서 분석하고 정책개발에 필요한 지식과 이론을 갖추도록 한다.

문화유산과 데이터 시각화 (Cultural Heritage and data visualization)

디지털 기기와 고용량 통신 기술의 저변 확대에 힘입어 활발하게 축적되고 있는 문화재 관련 데이터에는 회화 작품의 색 스펙트럼 따위의 작품 특성부터 시작하여 사조의 계보학 (genealogy), 지리적 분포 등이 포함되는데, 이 수업은 다양한 데이터들을 융합적으로 분석, 시각화, 모형화하는 이론과 실습으로 구성된다.

가상 현실 기술과 3D 모델링 (Virtual Reality and 3D Modelling)

실감콘텐츠를 제작하기 위해 요구되는 디자인 기초 이론과 원리 및 조형 언어에 대한 이해를 함양하는 것을 목표로 한다. 강의의 통해 시각적 표현에 의한 창의적 아이디어 전개 방법을 습득하며 이를 바탕으로 디지털 콘텐츠를 구상하고 제작해가는 일련의 기초과정을 경험한다.

관람객과 문화유산수용(Cultural Heritage Management: Museums, Audiences and Interpretation)

본 교과목은 문화유산 및 실감콘텐츠를 이용하는 관람객에 대한 이해를 함양하는데 목적을 두고 있으며, 다양한 관람객 연구 방법론에 대한 이론 뿐만 아니라 실제로 연구 방법론을 실행해 봄으로써 관람객 연구에 대한 역량을 강화한다.

디지털 이미징과 문화재 분석 (Digital imaging and cultural property analysis)

현재 문화재 분석 및 연구 분야에서 적외선 반사(Infrared ray), 매크로 X-선 분석(Macro X-ray fluorescence), 라만 분광법(Raman spectroscopy), 에너지 분산형분광 분석법(Energy Dispersive X-ray Spectroscopy) 등 다양한 디지털 기술 기반의 비침습적 분석방법론이 미술사 영역에서 응용되고 있다. 본 교과목에서는 3차원 디지털 이미징 기술 기반의 문화재 분석 방법론에 대한 이해를 함양하고, 실제 문화재를 분석하는 기회를 가지므로써 문화재 분석 전문가로서의 실무 역량을 강화한다.

디지털 이미징과 디지털 복원 (Digital imaging and digital restoration)

디지털 이미징 기술을 기반으로 문화재 원형의 디지털 복원 방법에 대한 이론을 습득하며, 실제로 원색 취득 기술 및 고밀도 색상 정보 기술, 전역 스펙트럼 영상 취득 기술 등을 통해 생성된 문화재의 분석 데이터를 활용해서 회화의 색 복원을 시도하고 이를 새로운 영상 콘텐츠로 개발한다.

실감콘텐츠 사용자 경험 설계 (User-Design Experience in Heritage)

인간과 컴퓨터의 상호작용을 분석, 설계, 응용하는 전 과정에 걸친 관련 지식과 적용 능력을 배양한다. 특히 문화적 맥락과 사용자 요구의 반영으로부터 시작하여 태스크의 분석, 인터페이스의 설계, 사용성 평가, 최근 연구 동향 등을 다룬다. 또한 본 교과목은 팀 프로젝트를 통해 학생들은 3D 인터랙션 디자인 설계 및 기본적인 연구 수행 방법을 학습한다.

디지털 트랜스미디어 스토리텔링(Digital transmedia storytelling)

본 교과목은 문화유산과 관련 이야기 가치 높은 잘 말해진 좋은 이야기(Good Story Well Told)를 만들 수 있는 이론과 기법을 소개한다. 이에 다양한 문화 원형 데이터를 활용, 문화유산에 대한 스토리텔링을 개발하고, 이를 VR, AR 등의 실감미디어로 전환시키는 작업을 통해 문화유산에 대한 창의적 적용 능력과 실무 경험을 함양한다

인공지능 기반 디지털 에셋 품질 개선 (Digital asset quality improvement using AI)

디지털 에셋의 정의에 대해서 배우고 대표적인 예시를 살펴보고, 인공지능 학습을 위한 기초 지식을 함양한다. 또한 인공지능 기반의 디지털 에셋 품질 개선 알고리즘을 학습하고, 실제로 인공지능 기반의 디지털 에셋 품질 개선 알고리즘을 개발한다.

디지털 헤리티지 프로그래밍 개론 (Programming for digital heritage content)

문화기술 분야의 수업 및 연구에 필요로 하는 최소한의 컴퓨팅 능력을 배양하기 위해 컴퓨터 및 컴퓨팅에 관한 기본적인 지식을 습득하게 하고 프로그래밍의 실재를 체험하게 한다. 최근 인공지능 분야에서 활발하게 이용되는 파이썬의 기초 문법 및 프로그래밍의 기초적인 구성에 대해서 학습한다. 또한 파이썬을 활용해 간단한 영상처리 및 자료구조론 알고리즘을 구현하는 기회를 갖고, 타 학생의 코드를 활용해 디버깅 및 개선 작업을 거치는 방법을 습득한다.

디지털 전시콘텐츠(Digital exhibition content)

디지털미디어 시대의 전시는 더 이상 유물이나 예술품을 전시하는 것으로 그치지 않는다. 전시하고자 하는 내용과 의도를 파악하고, 전시기법 및 연출방법, 메시지 소통방법 등을 디지털 테크놀로지의 가능성과 더불어 기획하고 제작해야만 성공적인 전시를 만들 수 있다. 이 과목에서는 실제적인 전시기획 상황에서 전시콘텐츠와 전시 커뮤니케이션 내용과 방법을 총괄적으로 기획, 디자인하기 위한 이론을 습득하고 실제 실습을 하게 된다. 학생들은 이 과목을 통해 전시산업의 이슈를 발견, 연구함으로써 전시산업계가 필요로 하는 전문인력의 자질을 갖추게 될 것이다.

프로젝트 기획 특강 (Topics in Culture Technology project planning)

문화기술 관련 프로젝트를 실제로 기획하고 디자인하는 프로젝트 과목으로, 다양한 디지털미디어의 특성을 파악하고 여러 관련 분야의 대한 이해를 바탕으로 새로운 아이디어를 제시한다. 실제의 문화기술 관련 프로젝트 실무 담당자의 참여로 진행되며, 이를 통해 이러한 프로젝트의 진행 및 운영에 대한 실제의 경험을 습득한다

라. 전공연구

전공연구 I (Studies in Major Field I) 2학점

전공연구 II (Studies in Major Field II) 2학점

전공연구 III (Studies in Major Field III) 2학점