



GMC

2024학년도 후기
글로벌미디어커뮤니케이션대학원
신입생 모집요강
[야간-석사과정]



한국외국어대학교
글로벌미디어커뮤니케이션대학원
GRADUATE SCHOOL of GLOBAL MEDIA COMMUNICATION

디지털 융합 인재를 양성하는

GMC

여러분 환영합니다!



GMC는 4차 산업혁명 시대의 미디어 산업이 요구하는 창의·융합형 리더 양성을 위해 2023년 설립된 특수대학원입니다. 1978년 창립된 한국외대 미디어커뮤니케이션학부의 깊은 역사와 전통을 기반으로, 시대적 변화에 조응하는 새로운 교육의 장을 펼치기 위해 시작된 GMC는 세 개의 전공 트랙으로 구성됩니다. 미디어 비즈니스·디지털 커머스, 데이터·커뮤니케이션 테크놀로지, 엔터테인먼트·K-컬처 전공은 각각 차별화된 교육 경험을 제공할 것입니다. 또한 GMC의 온·오프 병행 하이브리드 교육 시스템은 효율적인 학위과정 이수를 도울 것입니다.

우리 대학원의 우수한 교·강사진과 전문적인 커리큘럼은 디지털 미디어 진로를 준비하는 학생에게는 선제적으로 직무 역량을 강화할 기회를 제공하고, 경력 변화와 성장을 도모하는 학생에게는 전문성과 리더십 배양의 기회를 제공할 것입니다. 그리고, 우리 GMC 졸업생들은 이미 언론 및 방송인, 광고, PR 등 다양한 분야에 포진해 있는 한국외대 동문과의 연계를 통해, 새로운 기회 창출과 네트워크 확장을 기할 수 있을 것입니다.

여러분의 도전을 응원하는 HUFS GMC 대학원의 문은 활짝 열려 있습니다!

GMC 대학원장 이유나

교육목표

- ◆ 커리어 시작을 준비하는 학생에게는 미디어 관련 기업과 산업 분야 탐색 및 미디어 관련 실용적 지식과 기술 등을 전달하여 미디어 산업에 필요한 직무역량 강화
- ◆ 커리어 성장을 도모하는 학생에게는 미디어 산업 트렌드 이해를 바탕으로 커리어 비전 설계를 도와 미디어 산업 분야 리더로서 핵심역량 강화

교육과정

- ◆ 단순 지식 전달을 넘어 능동적인 산학 협업과 연계, 프로젝트 기반 교육 등으로 미디어 관련 솔루션을 탐색하는 역동적이고 혁신적인 과정
- ◆ 4차 산업혁명시대 미디어 산업이 요구하는 창의·융합형 혁신인재의 필수역량인 창의적 사고, 비판적 사고를 함양시키는 과정

전공소개

디지털 미디어, 데이터 및 정보 기술, 플랫폼 미디어로 진화하는 4차 산업혁명 변혁기에 미디어 산업 분야의 필요에 조응하는 실용적인 지식, 기술, 관점 및 태도를 교육하는 글로벌 미디어 커뮤니케이션 (Global Media Communication) 프로그램은 '**미디어 비즈니스·디지털 커머스**', '**데이터·커뮤니케이션 테크놀로지**', '**엔터테인먼트·K-컬처**' 전공으로 구성되어 있습니다

미디어 비즈니스·디지털 커머스 Media Business & Digital Commerce

미디어 관련 산업과 기업들의 전략적 운영 및 고객가치 창출, 전달 과정 고찰을 목표로 함. 특히 **디지털 커머스**가 상품과 서비스의 중요 채널이 됨에 따라, 다양한 **디지털 플랫폼**에 대한 깊이 있는 이해를 제공해 관련 분야에 진출하고자 하는 학생들과 커리어 개발을 원하는 현직자들에게 필요한 학문적·실무적 기틀을 다지도록 함

데이터·커뮤니케이션 테크놀로지 Data & Communication Technology

데이터 및 **커뮤니케이션 테크놀로지**의 특성과 기능의 이해를 통해 커뮤니케이션 및 미디어 산업 환경의 변화 고찰을 목표로 함. 테크 플랫폼, 디지털 플랫폼 등과 같이 데이터와 커뮤니케이션 기술이 중요한 역할을 하는 관련 기업 및 기관 등에 진출하고자 하는 학생들과 커리어 개발을 원하는 현직자들에게 학문적·실무적 기틀을 제공함

엔터테인먼트·K-컬처 Entertainment & K-Culture

엔터테인먼트 분야의 산업적 이해와 **한국 문화(K-Culture)**의 감성, 표현, 글로벌 성장에 대한 고찰을 목표로 함. 다양한 OTT의 등장, 콘텐츠 시장의 경쟁 심화, Z세대 및 팬덤의 부상 등 엔터테인먼트 시장의 이슈들에 대한 깊이 있는 이해를 통해 관련 분야에 진출하고자 하는 학생들과 커리어 개발을 원하는 현직자들의 학문적·실무적 역량 강화를 목표로 함

교과과정

■ 공통필수

미디어커뮤니케이션의 이론적 토대 (Theoretical Foundations of Media Communication)

미디어커뮤니케이션의 데이터 과학적 토대 (Data Science Foundations for Media Communication)

■ 미디어 비즈니스·디지털 커머스

미디어산업 및 경영론 (Media Industries and Management)

미디어산업의 경제적 구조 (Economic structure of Media Industries)

미디어산업의 밸류체인과 기업전략 (Media Industry Value Chain and Strategies)

사례연구: 글로벌 미디어 기업 (Case Studies: Global Media Companies)

통합 마케팅 커뮤니케이션 (Integrated Marketing Communications)

미디어 기업의 쟁점 및 위기 관리 (Issue & Crisis Management for Media Businesses)

디지털 시대의 광고 법제 (Advertising Laws in Digital Age)

디지털 커머스: 공유와 협력 (Digital Commerce: Sharing & Cooperation)

1인 미디어 크리에이터와 인플루언서 (Media Content Creators & Influencers)

미디어 산업을 위한 재무 & 회계 (Finance & Accounting for Media Industry)

디지털 커머스 심리학 (Digital Commerce Psychology)

미디어 오디언스 분석 (Media Audience Analysis)

■ 데이터·커뮤니케이션 테크놀로지

커뮤니케이션 기술의 소셜 다이내믹스 (Social Dynamics of Communication Technologies)

미디어 산업 정보 매니지먼트 (Information Management for Media Industry)

하이브리드 미디어 환경과 정보의 확산 (Hybrid Media Environment & Information Spreading)

메타버스와 HCI (Metaverse and Human-Computer Interaction)

알고리즘 문화 (Algorithmic Culture)

블록체인 문화 (Blockchain Culture)

빅데이터와 인공지능 시대의 윤리 (Big Data, Artificial Intelligence, and Ethics)

데이터와 커뮤니케이션 테크놀로지 워크숍 (Data & Communication Technology Workshop)

사물인터넷과 미디어 (Internet of Things & Media)

디지털 트랜스포메이션과 통합 설득 커뮤니케이션 (Integrated Persuasive Communication for Digital Transformation)

데이터 마이닝과 지식 발견 (Data Mining and Knowledge Discovery)

빅데이터와 미디어커뮤니케이션 생태학 (Big Data and Media Communication Ecology)

■ 엔터테인먼트·K-컬처

엔터테인먼트, K-컬처와 팬덤 (Entertainment, K-Culture & Fandom)

글로벌 미디어·엔터테인먼트 산업과 문화 (Global Media Entertainment Industries and Culture)

글로벌 엔터테인먼트 시장과 한류 (Global Entertainment Industry and Korean Wave)

미디어 엔터테인먼트 콘텐츠 분석 (Media Entertainment Contents Analysis)

사례연구: 한국의 엔터테인먼트 기업 (Case Studies: Korean Entertainment Companies)

엔터테인먼트 마케팅 커뮤니케이션 (Entertainment Marketing Communication)

미디어 엔터테인먼트 심리학 (Media Entertainment Psychology)

엔터테인먼트 트렌드 분석 (Entertainment Trends Analysis)

미디어 콘텐츠와 OTT (Media Contents & OTT)

트랜스미디어와 오디언스 (Transmedia Audience)

오디언스 인게이지먼트 커뮤니케이션 전략 (Audience Engagement Communication Strategies)

엔터테인먼트, 문화와 게임산업 (Entertainment, Culture & Gaming Industry)

입시일정

1. 특별전형

구분	일정	장소	
원서접수	2024.03.29(금)~2024.04.24(수)	대학원 홈페이지 <인터넷 원서작성 바로가기> http://gsgmc.hufs.ac.kr	우편제출은 04.24(수) 도착에 한하여 유효함
서류제출	2024.03.29(금)~2024.04.24(수)	글로벌미디어커뮤니케이션대학원 (대학원 111호)	
고사장발표	2024.04.24(수) 15:00	홈페이지 공지사항 참조	
면접전형	2024.04.27(토) 10:00	해당 고사장	
합격자발표	2024.05.03(금) 15:00	홈페이지에서 확인	
합격자등록	2024.05.13(월)~2024.05.17(금)	우리은행 전국 지점 가상계좌 납부가능	

2. 일반전형

구분	일정	장소	
원서접수	2024.05.03(금)~2024.05.27(월)	대학원 홈페이지 <인터넷 원서작성 바로가기> http://gsgmc.hufs.ac.kr	우편제출은 05.27(월) 도착에 한하여 유효함
서류제출	2024.05.03(금)~2024.05.27(월)	글로벌미디어커뮤니케이션대학원 (대학원 111호)	
고사장발표	2024.06.05(수) 15:00	홈페이지 공지사항 참조	
면접전형	2024.06.08(토) 10:00	해당 고사장	
합격자발표	2024.06.21(금) 15:00	홈페이지에서 확인	
합격자등록	2024.06.24(월)~2024.06.28(금)	우리은행 전국 지점 가상계좌 납부가능	

전형방법

1. 서류심사 및 구술면접

서류심사(30%), 구술면접(70%)

2. 지원서류

<p>공통제출서류(필수)</p>	<p>1) 입학원서 1부(홈페이지에서 출력가능) http://gsgmc.hufs.ac.kr/ 2) 학업계획서 1부 3) 대학졸업(예정)증명서 1부(원본) 4) 대학 전학년 성적증명서 1부(원본) 5) 학력조회동의서 1부(원본)</p>
<p>외국대학 학위취득자</p>	<p>6) 졸업(예정)증명서, 성적증명서 등 증빙서류 제출시 아포스티유(Apostille) 확인 또는 영사확인 된 번역 공증본 제출 필요 7) 중국 소재 대학 졸업(예정)자의 경우 졸업증명서를 아래의 두 서류로 갈음함 (두 서류 모두 필요) - 중국교육부학력인증보고(http://www.chsi.com.cn) 에서 급한 영문 학력 인증서 1부(Online Verification Report of Higher Education Qualification Certificate) - 중국교육부학력인증보고(http://www.chsi.com.cn) 에서 발급한 영문 학위 인증서 1부(Online Verification Report of Higher Education Degree)</p>
<p>외국 국적 지원자</p>	<p>8) 여권사본, 외국인등록증(소지자에 한함) 사본 각 1부 9) 재정보증확인서 1부 (KRW 20,000,000 이상 금액의 영문 은행 잔고증명서 첨부필요) 10) TOPIK(한국어능력검증시험) 성적표(원서접수마감일 기준 2년 이내 취득한 성적) : 소지자에 한함</p>

3. 지원자격

가. 국내, 외 대학에서 학사학위를 취득한 자 또는 2024년 8월 졸업예정자

나. 독학사 및 학점은행제는 접수일 기준 학위 취득자에 한함

다. 기타 법령에 의하여 위와 동등 이상의 학력이 있다고 교육부장관이 인정하는 자
 라. 외국인의 경우 한국어능력시험 TOPIK 3급 이상 우대

수업형태 및 연한

학위과정	전공	수업형태	수업연한
석사과정	미디어 비즈니스·디지털 커머스 (Media Business & Digital Commerce)	야간제	2년(4학기)
	데이터·커뮤니케이션 테크놀로지 (Data & Communication Technology)		
	엔터테인먼트·K-컬처 (Entertainment & K-Culture)		

졸업요건

1. 석사학위 논문 대체제도 시행(논문트랙 또는 비논문트랙 중 선택가능): 연구보고서 제출 또는 추가학점 이수를 통해 논문면제 가능

논문제출	보고서 제출	추가학점 이수
24학점	26학점	28학점

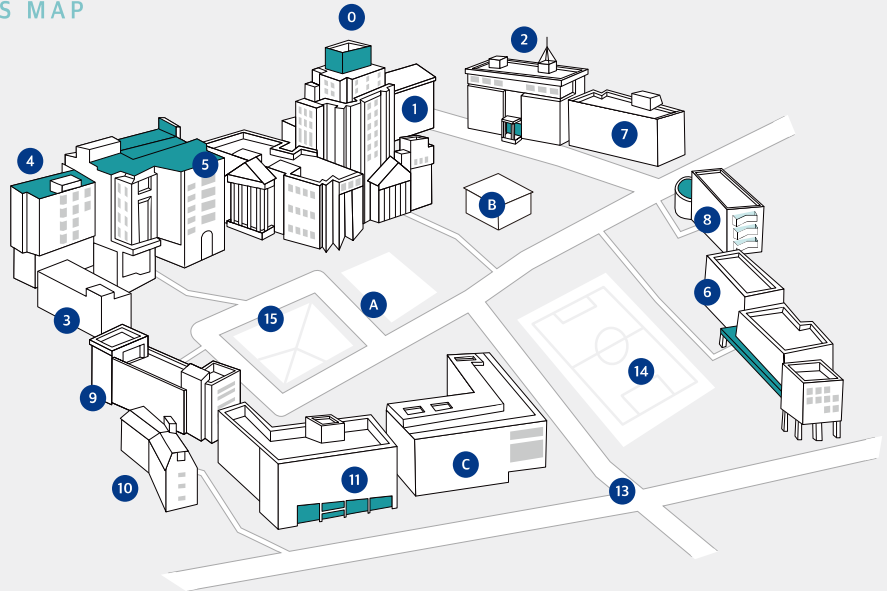
2. 관련 규정에 의거하여 1개 학기 단축하여 졸업 가능
3. 학위자격시험 (종합시험)
4. 외국어 시험 (영어), 단 외국인인 TOPIK 4급 취득 시 면제

기타사항

1. 장학금 : 신입생 성적우수 장학금, 성적우수자 장학금, 홍보장학금, 학비감면 장학금, 원우회 임원 장학금 지급
2. 온/오프 하이브리드 수업 진행, 평일 수업 19시 시작
3. 합격자는 개별통지 하지 않으며 홈페이지에서 합격 여부 확인한 후, 합격자인 경우 등록금 고지서를 출력하여 납부하기 바랍니다
4. 전형료 : 85,000원(인터넷 접수 수수료 5,000원 포함), 접수 마감일까지 제출서류가 도착하지 않을 경우 접수 취소됨
5. 기타 자세한 사항은 홈페이지 및 모집 요강 참조

캠퍼스 맵 CAMPAS MAP

- 0 본관
- 1 인문과학관
- 2 교수학습개발원
- 3 사회과학관
- 4 학생회관 및 기숙사
- 5 법학관
- 6 대학원
- 7 외국어연수평가원
- 8 국제관
- 9 도서관
- 10 교수연구동
- 11 교수회관
- 12 출판부
- 13 정문&진입광장
- 14 대운동장
- 15 잔디광장
- A Minerva Square
- B Obama Hall(Minerva Complex)
- C 사이버관



한국외국어대학교
글로벌미디어커뮤니케이션대학원
GRADUATE SCHOOL of GLOBAL MEDIA COMMUNICATION

입 학 문 의 : 글로벌미디어커뮤니케이션대학원 교학처

TEL) 02-2173-3282 FAX) 02-2173-3358

주 소 : 02450 서울특별시 동대문구 이문로 107 한국외국어대학교 대학원 건물 1층 111호실

찾아오는 길 : 지하철 1호선 외대앞역(1번 출구) 걸어서 5분 거리

홈 페이지 : gsgmc.hufs.ac.kr

이 메 일 : gsgmc@hufs.ac.kr