

2026 자유전공학부 전공 나침반

디지털인문예술전공

사람과 사회에 대한 질문을 기술과 디자인의 언어로 풀어냅니다.

전공 소개

**인문학의 질문을 디지털로
확장합니다.**

핵심 질문

**앞으로는 한 전문 영역의 경계를 넘어 다방면의
지식을 통섭할 수 있어야 합니다.**

전공 소개

인문학의 질문을 디지털로 확장합니다.

전공의 정의

한림대학교 디지털인문예술전공은 AI와 디지털 트랜스포메이션과 같이 글로벌 혁신을 주도하는 디지털·정보통신기술, 인간을 위한 가치를 구현하는 디자인, 그리고 사람과 사회를 이해하는 인문사회학적 소양이 융합하여 미래의 주역이 될 인재를 양성하는 새로운 융합 프로그램입니다.

전공 소개

인문학의 질문을 디지털로
확장합니다.

전공의 비전

미래를 디자인하는 창의적 리더 양성

가치 기반의 융합 지식 창출

지속가능한 디지털 생태계 구축

교육과정

세 개의 트랙으로 나만의 전공을 설계합니다.

트랙 01

디자인 트랙

경험 디자인 · 사회혁신디자인 · AI디자인

트랙 02

AI 트랙

AI · 디지털 도구 · 인문학 연구 방법론

트랙 03

엔터컬쳐 트랙

콘텐츠 기획 · 문화예술 · 디지털 기술

교육과정

세 개의 트랙으로 나만의 전공을 설계합니다.

트랙 01

디자인 트랙

디자인 트랙은 인문사회학의 토대 위에 디지털 기술과 디자인을 결합하여 미래의 경험을 창안하는 미래 디자인을 추구합니다. 경험 디자인, 사회혁신디자인, AI디자인을 3대 미래 디자인으로 규정하여 중점적으로 다루며 디자인의 기초 역량을 다지는 차원에서 디지털 디자인 교육을 병행합니다.

핵심 키워드

경험 디자인 · 사회혁신디자인 · AI디자인

주요 교과목

UX 디자인 / 디지털 디자인 1 / 사회혁신디자인 / 서비스 디자인 / 디지털 디자인 2 / 경험 디자인의 고급 과정 1 / AI 디자인

교육과정

세 개의 트랙으로 나만의 전공을 설계합니다.

트랙 02

AI 트랙

AI 트랙은 디지털 및 인공지능 기술에 기반하여 인문학 연구에 새로운 관점과 통찰을 발굴하는 것을 추구합니다. 인문학 분야에 AI를 비롯한 디지털 도구를 적용하여 학문적 깊이와 범위를 확장하는 역량을 키우는 데 중점을 두며, 혁신적인 인문학 연구 방법론에 대한 이론적 지식과 실무적 역량을 키울 수 있습니다.

핵심 키워드

AI · 디지털 도구 · 인문학 연구 방법론

주요 교과목

빅데이터인문학 / AI 서비스와 DB / 지역혁신연구방법론 / 공간 인문학 / 인문데이터마이닝 / AI 활용
리서치 2 / AI 서비스 기획과 프로토타이핑

세 개의 트랙으로 나만의 전공을 설계합니다.

트랙 03

엔터컬처 트랙

엔터컬처 트랙은 디지털 기술과 문화예술의 융합을 기반으로 한 창의적인 콘텐츠의 기획과 개발을 추구합니다. 디지털 콘텐츠의 본질을 이해하고 디지털 기술을 활용한 혁신적인 문화·예술 콘텐츠를 창안하는데 중점을 두며, 콘텐츠 기획 및 분석에 있어 인문학적 기반의 견고한 이론 지식과 디지털 기술을 활용한 새로운 표현의 가능성을 탐구합니다.

핵심 키워드

콘텐츠 기획 · 문화예술 · 디지털 기술

주요 교과목

디지털문화콘텐츠마케팅 / 문화원형과 고전콘텐츠 / 플랫폼 콘텐츠 기획과 전략 / 한국문화와 콘텐츠개발 / 스토리텔링 창작실습 / AI 크리에이터 스튜디오 2 / 게임과 스포테인먼트 콘텐츠

코드쉐어링

다른 전공의 배움도 디인예의 역량으로 연결합니다.

타과 교과목 중 기준에 충족하는 과목에 한해서 디지털인문예술전공의 과목으로 인정하는 시스템을 말한다.

01

타과 교과목 이수

02

학점 취득

03

코드쉐어링 인정원
작성

04

학과행정실 제출
(통합스쿨 교학팀)

코드쉐어링

다른 전공의 배움도 디인예의 역량으로 연결합니다.

타과 교과목 중 기준에 충족하는 과목에 한해서 디지털인문예술전공의 과목으로 인정하는 시스템을 말한다.

01 교과목 대체형 코드쉐어링 (교과목 1:1 매칭)

해당 없음

02 타과교과목 인정형 코드쉐어링

아래 교과목을 최대 9학점 이내에서 전공으로 인정합니다.

03 학점인정형 코드쉐어링 교과목

해당 학과의 교과목을 최대 9학점 이내에서 전공으로 인정합니다.

나노디그리

현장 실무 중심의 나노디그리

디지털인문예술에서는 전공 심화역량 함양과 전공별 현장 실무 중심의 역량 배양을 위하여 운영하는 집중 교육과정인 4개의 나노디그리 과정이 운영되고 있습니다. 각 과정별 인정 교과목 9학점 취득 시 이수증 발급

01	02	03	04
AI 디자인	UX 디자인	디지털 디자인	AI와 길 정보 구축 (HUSS)
9학점 · 파이미디어	9학점 · H9	9학점 · 루아흐 스튜디오	9학점 · 파이미디어

나노디그리

현장 실무 중심의 나노디그리

디지털인문예술에서는 전공 심화역량 함양과 전공별 현장 실무 중심의 역량 배양을 위하여 운영하는 집중 교육과정인 4개의 나노디그리 과정이 운영되고 있습니다. 각 과정별 인정 교과목 9학점 취득 시 이수증 발급

01	02	03	04
AI 디자인	UX 디자인	디지털 디자인	AI와 길 정보 구축 (HUSS)
9학점 · 파이미디어	9학점 · H9	9학점 · 루아흐 스튜디오	9학점 · 파이미디어
UX디자인 / AI디자인 / 서비스디자인 / AI 이해의 기초			

현장 실무 중심의 나노디그리

디지털인문예술에서는 전공 심화역량 함양과 전공별 현장 실무 중심의 역량 배양을 위하여 운영하는 집중 교육과정인 4개의 나노디그리 과정이 운영되고 있습니다. 각 과정별 인정 교과목 9학점 취득 시 이수증 발급

01	02	03	04
AI 디자인	UX 디자인	디지털 디자인	AI와 길 정보 구축 (HUSS)
9학점 · 파이미디어	9학점 · H9	9학점 · 루아흐 스튜디오	9학점 · 파이미디어
	UX디자인 / 경험디자인의 고급과정1 / 서비스디자인 / 경험디자인의 고급과정2		

현장 실무 중심의 나노디그리

디지털인문예술에서는 전공 심화역량 함양과 전공별 현장 실무 중심의 역량 배양을 위하여 운영하는 집중 교육과정인 4개의 나노디그리 과정이 운영되고 있습니다. 각 과정별 인정 교과목 9학점 취득 시 이수증 발급

01	02	03	04
AI 디자인	UX 디자인	디지털 디자인	AI와 길 정보 구축 (HUSS)
9학점 · 파이미디어	9학점 · H9	9학점 · 루아흐 스튜디오	9학점 · 파이미디어
		디지털디자인1 / 디지털디자인2 / 디지털디자인3 / 디지털디자인4	

현장 실무 중심의 나노디그리

디지털인문예술에서는 전공 심화역량 함양과 전공별 현장 실무 중심의 역량 배양을 위하여 운영하는 집중 교육과정인 4개의 나노디그리 과정이 운영되고 있습니다. 각 과정별 인정 교과목 9학점 취득 시 이수증 발급

01	02	03	04
AI 디자인	UX 디자인	디지털 디자인	AI와 길 정보 구축 (HUSS)
9학점 · 파이미디어	9학점 · H9	9학점 · 루아흐 스튜디오	9학점 · 파이미디어
			도시의 탄생과 인간 삶의 이해 / AI 이해의 기초 / 생성형AI와 지역문화데이터

교수진

서로 다른 전문성이 하나의 융합 교육을 만듭니다.



한수미

Soomi Han

디지털인문예술전공 주임교수



김용수

Yongsoo Kim

디지털인문예술전공 교수



김성우

Sungwoo Kim

디지털인문예술전공 교수



유인선

Inseon Yoo

디지털인문예술전공 교수



송인재

Injae Song

디지털인문예술전공 교수



양태근

Taegeun Yang

디지털인문예술전공 교수

교수진

서로 다른 전문성이 하나의 융합 교육을 만듭니다.



이정근

Junggeun Lee

디지털인문예술전공 교수



김지현

Jeehyun Kim

디지털인문예술전공



서주희

Joohee Seo

디지털인문예술전공 겸임교수



이은솔

Eunsol Lee

디지털인문예술전공 겸임교수



송한나

Hanna Song

디지털인문예술전공

전시

수업의 결과를 전시로 공개합니다.

프로젝트는 매 학기 전시를 통해 관객을 만나고, 다음 작업의
출발점이 됩니다.

2026-1

2025-2

2025-1

전시

수업의 결과를 전시로 공개합니다.

프로젝트는 매 학기 전시를 통해 관객을 만나고, 다음 작업의
출발점이 됩니다.



2024-2



2024-1



2023-2

공모전

공모전에서 기획과 제작의 결과를 남깁니다.

포스터와 장서표 공모전은 학생이 직접 주제를 해석하고 시각화한
결과를 공유하는 자리입니다.



2026-1



2026-1

공모전

공모전에서 기획과 제작의 결과를 남깁니다.

포스터와 장서표 공모전은 학생이 직접 주제를 해석하고 시각화한
결과를 공유하는 자리입니다.



2025-2



2025-2

학생 성과

배움은 공모전·디자인·연구 성과로 이어집니다.

디자인 역량, AI 프로젝트, 학술 연구로 확장된 디인예의 대표 성과입니다.

01 / 2026

2026 세계일류 디자이너 양성사업(KDM+) 선발

Korea Design Membership Plus(KDM+)에 주현호, 허준희 학생이 선발되었습니다. 4년 연속 KDM+ 프로그램에 합격하는 성과이며, 두 명이 동시에 선발된 쾌거입니다.

주현호, 허준희

02 / 2025

2025 AI 에듀테크 소프트랩 해커톤 대상 수상

김도희, 감주희, 박근영, 홍지윤 학생이 2025년 개최된 AI 에듀테크 소프트랩 해커톤에서 대상을 수상했습니다. 「AI 저수율 알리미 : 실시간 저수율 데이터로 하는 강릉 가뭄 대비」 김도희, 감주희, 박근영, 홍지윤

김도희, 감주희, 박근영, 홍지윤

03 / 2025

2025 한국디지털콘텐츠학회 하계종합학술대회 대학생 논문경진대회 동상 수상

이도희 학생이 2025년 개최된 한국디지털콘텐츠학회 하계종합학술대회 대학생 논문경진대회 발표논문 부문에서 동상을 수상했습니다. 「뉴스 빅데이터를 활용한 한국 게임산업 동향 분석: 1991년부터 2024년까지」 이도희

이도희

졸업 후 진로

졸업 이후의 진로

UX 디자인, AI 연구, 비주얼 디자인, 대학원까지—전공에서 시작한 역량은 서로 다른 현장으로 이어집니다.

01	02	03	04
H9	뉴로핏	OSCART Contents	포항공대 대학원
UX 디자인 컨설팅, UX 디자이너	인공지능 연구원	비주얼 디자이너	박사과정, 자연어처리 연구실
손정민	김기연	송채원	김도경

운영위원회

제1대 운영위원회 LUCID

물감은 섞일수록 어두워지지만, 빛은 섞일수록 밝고 투명해집니다. LUCID는 인문과 기술, 다양한 전공이 모인 이곳에서 나다움을 잃지 않으면서도 서로를 빛내주는 시너지를 만들고자 합니다. 다양한 색이 모여 만드는 가장 눈부신 가능성을 마음껏 펼칠 수 있도록 2026년 한 해 동안 여러분의 길잡이가 되겠습니다.

위원장

주현호

Digital Arts & Humanities 22

부위원장

윤현아

Digital Arts & Humanities 23

동아리

네 개의 동아리가 각자의 방식으로 전공을 확장합니다.

01 / UX·UI

더 인스튜디오

더 인스튜디오는 경험디자인(UX·UI) 직무를 희망하는 학우들의 전공 역량 강화를 위한 다양한 활동을 합니다.

— 정기 킥오프를 통해 UX 스터디 & 아티클 공유

— UX 프로젝트 디자인 대회 참가 & 팀 프로젝트 진행

— HCI 논문 투고 & 학술회 참여 & 자격증 준비

02 / 시각디자인

I-SO

I-SO는 Isometric Design을 모티브로, 시각적 관점을 확장해 다양한 방면에서 시각디자인 활동을 진행합니다.

— 다양한 디자인 툴 학습 및 기초 역량 강화

— 장서표·전시회 포스터 공모전 & 교외 공모전 참가

— 개인·팀 단위 다양한 프로젝트 진행

동아리

네 개의 동아리가 각자의 방식으로 전공을 확장합니다.

03 / 콘텐츠

CON:NECT

CON:NECT는 콘텐츠 매체를 통해 사람과 문화, 문화와 예술을 이어주는 연결점이 되는 활동을 합니다.

— 창의적인 팀 프로젝트 기획 & 실행

— 인스타그램 매거진 제작

— 지역 축제 부스 기획 & 운영

04 / 데이터

DS4H

디지털인문예술전공

당신의 질문에서
다음 프로젝트가 시작됩니다.

한림대학교 디지털인문예술전공