

문화유산융합학부

과거와 현재를 담아 미래를 향해 발돋움하는 문화유산융합학부

학과소개

문화유산은 단순히 옛사람들이 남긴 흔적일까요? 그렇지 않습니다. 문화유산은 **인류가 쌓아온 지혜의 축적**입니다. 우리는 이 지혜를 활용해 미래를 설계하며 발전해왔습니다. 문화유산융합학부에서는 인류가 남긴 유적과 유물이라는 물질문화를 통하여 시대상과 문화상을 탐구하는 고고학과 미술사학을 배웁니다. 그리고 더 나아가 고고학, 미술사학을 통해 학습한 인문학적 소양을 바탕으로, 디지털 기술을 접목한 새로운 문화 콘텐츠의 창출을 목표로 합니다.

문화유산융합학부는 전공분야 최고의 교수진과 30년 동안 쌓아온 탄탄한 커리큘럼을 구축하고 있습니다. 또한 해외 학술 교류가 활발하게 이루어지고 있습니다. 최근에는 학생들을 선발하여 중국, 터키, 베트남 등에서 **답사 및 해외 유적 발굴** 프로그램을 진행하며 국제적 역량을 제고하는데 힘쓰고 있습니다. 다양한 실습 기관과 연계되어 있다는 것이 큰 장점입니다. 고고학 연구소, 미술관, 박물관, 전시 기획 업체 등과 협력관계를 맺고 현장실습을 정식 교과과정으로 운영하고 있습니다. 이렇게 학생들이 사회로 나아가기 전 업무 내용을 확인하고 진행 과정에 참여할 수 있는 기회를 마련하고 있습니다. 그뿐만 아니라 교과과정 외에도 강사를 초빙하여 외국어, 3D 맥스, 드론, 프리미어, 포토샵, 일러스트 등 실무에 필요한 자격증을 취득할 수 있는 비교과과정도 활발하게 진행하고 있습니다.

영국 글로벌 대학 평가 기관 QS(Quacquarelli Symonds)에서 발표한 '**2020 세계 대학 평가**'에서 문화유산융합학부가 고고학 분야에서 **세계 50위, 아시아 4위**를 기록했습니다. 이는 훌륭한 교과 과정과 더불어 학생 중심의 교육과 글로벌 교류 및 국제화 역량 강화를 위한 학과의 노력이 이룩한 결실이라고 할 수 있습니다. 과거와 현재를 담아 미래로 발돋움해나가는, 이곳은 고려대학교 문화유산융합학부입니다.

교육과정

구분	1학년	2학년	3학년	4학년
고고학 유물, 유적을 통해 과거의 문화를 복원하고 규명하는 학문	고고학이란무엇인가	한국고대문화 한국선사고고학 한국역사고고학 고고학실습 교류의고고학	한국의문화유산 고고학연구방법론	동아시아고고학 고고학특강 고고학과지형 환경고고학 일본고고학 중국고고학
미술사학 한국 및 동서양의 회화, 조각, 공예, 건축 등 미술작품을 통해서 사회문화상을 탐구하는 학문	미술사란무엇인가	한국미술사 동양미술사 서양미술사 세계의문화유산 박물관실습	한국회화사 한국공예사 한국불교미술사 미술사특강 동양도자사 미술사연습	한국도자사 중국회화사 중국불교미술사 동서미술교류사
문화CT융합 문화유산과 디지털 활용기술을 접목해 문화 콘텐츠를 창출하는 학문	문화CT란무엇인가 문화GIS개론	문화유산앱디자인 문화유산컴퓨터그래픽스 매스미디어시대의문화유산 디지털박물관의이해 문화유산영상실습	문화유산3D실측의이해 디지털아카이브개론 VR-AR의이해와문화유산 디지털융합전시론 홀로그램의이해와문화유산	문화ICT벤처스타트업 미술사콘텐츠응용실습 문화유산융복합기획론 3D프린터응용탐구

실습교육

문화유산융합학부는 다양한 실습 기관과 연계하여 학생들이 사회에 나가기 전 업무 내용을 파악하고 업무 과정에 참여할 수 있는 기회를 제공하고 있습니다. 학교에서 배우고 습득한 지식을 현장에서 어떻게 활용하는지 이해하는 것은 매우 중요합니다. 그뿐만 아니라 현장에서 업무를 보고 있는 사람들을 만나 이야기를 나눌 수 있다는 점도 큰 장점입니다. 문화유산융합학부는 고고학, 미술사학, 문화ICT 등 다양한 분야를 공부하는 만큼 다양한 실습 기관과 MOU협약을 맺고 있습니다.

실습 기관은 유적 조사 및 발굴을 하는 연구조사기관, 전시를 기획하고 소장품을 관리하는 미술관, 박물관, IT기술과 예술을 융합하는 ICT 전시 기획 업체 등이 있습니다. 학생들은 지정된 실습기관 중에서 희망하는 기관을 3순위까지 기입하고 학과회의에서 학점, 학생의 지원 신청서 등을 고려하여 실습 학생을 선발합니다. 재학 중 최대 4개월 즉, 12학점까지 신청할 수 있고, 학년에 대한 제한은 없으나 주로 3, 4학년 학생들의 지원율이 높습니다. 지정된 팀에 들어가 업무를 보조하고, 주 5일 하루 8시간 근무를 기본으로 합니다. 현장실습을 하는 학기에는 월 40만 원이 지원금으로 지급되며, 방학 중 실시하는 계절학기에는 월 40만 원의 지원금과 수업료 전액을 장학금으로 지급합니다.

졸업 후 진로

대학원	대학원	학부 과정을 마치고 더욱 전문적이고 심화된 전공과정을 공부하기 위해 대학원에 진학할 수 있습니다. 세부 전공 분야를 선택한 후 담당 교수님 지도 아래 선택한 전공분야를 심도 있게 연구합니다.
대학원	국립립박물관, 미술관 학예사	국립립박물관, 미술관에서 소장품의 수집·관리·연구·보존·전시 등의 관련 업무를 총괄하는 전문적인 업무를 담당합니다.
	문화재청 학예사	문화유산 정책 및 조사 연구, 보존 관리, 활용방안과 관련된 폭넓은 업무를 담당합니다.
학예사	각 시도 지방직 학예사	지방직 공무원으로 각 시·도에 산재한 문화재를 관리, 보존하고 시·도의 박물관, 미술관에서 전시 및 학예 업무를 담당합니다.
	기업 내 문화재단 및 사립 미술관·박물관	기업 내 문화재단 및 사립 미술관·박물관의 소장품을 관리하고 전시를 기획하여 설치, 운영합니다.
	갤러리	갤러리를 운영하고 전시를 기획하며 작품을 판매합니다.
연구원	발굴 조사 전문 기관	발굴 조사를 의뢰 받고 조사를 진행합니다. 조사가 마무리 된 후 발굴 진행 과정 및 결과를 보고서로 간행합니다.
	문화재 조사 및 연구 기관	문화유산의 현황을 파악하고 문화재를 조사, 연구, 관리하고 조사 진행 과정 및 결과를 보고서로 간행합니다.
기획자	전시 기획 및 문화 기획 업체	전시 및 문화 행사를 기획, 설치, 관리합니다.
	디지털큐레이터	디지털 시스템을 이용하여 전시하고, IT기술과 예술을 융합시킨 전시를 기획합니다.

진로/취업 관련 자격 및 시험

박물관및미술관 정·준학예사 / 인증기관: 국립중앙박물관

학예사 자격증 제도는 박물관의 전시와 운영, 자료 연구까지 전반적인 관리를 담당하는 학예사로서의 자격을 충족하는 전문 인력을 선발하는 제도입니다. 준학예사, 3급 정학예사, 2급 정학예사, 1급 정학예사 4개의 등급으로 나누어지며, 등급별 자격 기준은 학력과 실무 경력으로 이루어져 있습니다. 준학예사 자격을 통과하고 등급별 실무 경력을 충족하면 정학예사 자격증을 취득할 수 있습니다. 그 외에도 박사 학위를 취득하고 실무경력이 1년 이상인 자, 석사 학위를 취득하고 실무경력이 2년 이상인 자에게는 3급 정학예사 자격이 주어집니다. 박물관 및 미술관은 물론, 공무원 시험을 통해 문화재청이나 지자체 기관 혹은 관련 연구소 진출에도 활용이 됩니다.

CURT 프로그램

전공과 관련된 독창적이고 새로운 연구주제를 선정하여 연구 결과물을 제출하는 프로그램입니다. 전공 수업에서는 고고학·미술사학의 연구자료나 ICT기술을 활용한 콘텐츠 등 완성된 결과물을 위주로 학습했다면, CURT 프로그램에서는 계획부터 과정까지 스스로 구성해 연구를 진행하게 됩니다.

학기 초에 선발해 한 학기에 걸쳐 진행되며, 지도교수와 대학원생 멘토가 올바른 방향으로 연구가 진행되도록 이끌어 주기 때문에 자신의 관심 전공분야를 위주로 심도 있는 연구 활동을 경험할 수 있습니다. 프로그램 종료 후, 월 1회 이상 지도 교수 면담과 중간 및 최종 연구 결과 제출 조건을 충족한 학생에게는 장학금이 지급됩니다.

전공 관련 자격증 취득 프로그램

본 프로그램에서는 문화유산 콘텐츠 기획 활동에서 활용할 수 있는 프리미어, 포토샵, 일러스트, 3D 맥스 등 프로그래밍 기술을 배우고 자격증을 취득하는 수업이 진행됩니다. 한 학기 동안 두 프로그램이 진행되며, 수업 종료 후에는 자격증 시험을 모두 응시하여야 합니다.

문화유산 콘텐츠 교육 및 기획 프로그램

전공 수업에서 배운 내용을 바탕으로 문화유산을 주제로 콘텐츠를 직접 기획하고 개발할 수 있도록 지원하는 프로그램입니다. 한 학기에 한 번씩 프로그램 기획서를 바탕으로 선발되며, 교육 프로그램부터 전시 기획, 게임 제작, 공모전 활동까지 창의적인 아이디어만 있다면 다양한 방향의 기획으로 참여할 수 있습니다. 수업 시간에 배우는 고고학이나 미술사의 전문 지식에 다양한 디지털 기술을 융합하여 교육 프로그램을 제작하는 경우, 세종시 소재의 중·고등학교에서 직접 프로그램을 진행하는 기회도 주어집니다.

이런 실질적 기획 작업을 통해 '문화유산과 새로운 디지털 기술의 융합'에 대해 직접 체감하고 고민하면서 구체적인 목표를 바탕으로 한 경험을 할 수 있습니다. 프로그램 종료 후에는 결과 보고서와 완성도에 따라 장학금이 지급됩니다.

국제문화재산업전 부스 기획 프로그램

국제문화재산업전은 문화유산의 보존과 활용 등에 대해 논의하는 자리로 경주화백컨벤션센터에서 개최됩니다. 본 프로그램에서는 문화유산융합학부의 소개와 연구 결과물을 전시하는 부스 운영에 대한 기획과 진행을 지원합니다. 학교 외로 운영되는 연구소와 함께 협업하여 진행되며, 문화유산융합학부에서 'ICT기술과 융합한 문화유산'에 대해 어떤 연구와 수업을 진행하고 있는지에 대한 총체적인 결과물을 전시합니다. 프로그램 종료 후에는 결과 보고서와 부스 운영 결과물에 따라 장학금이 지급됩니다.

발굴 조사 프로그램

문화유산융합학부에서는 고고학 인재 양성을 위해 직접 발굴조사를 경험할 수 있는 프로그램이 진행되고 있습니다. 정기적으로 운영되는 발굴조사 프로그램은 터키 발굴조사 프로그램으로, 터키 앙카라 대학 근동고고학과와 체결한 MOU에 따라 매년 하계 방학을 이용하여 앙카라 대학에서 조사 중인 히타이트 관련 유적 발굴에 참여할 수 있습니다. 학부 학생이라면 누구나 참여가 가능하며, 지원자의 학업 성적, 전공 관련 경력 사항에 따라 면접을 거친 후 선발됩니다. 유적에 따라 터키의 차낙칼레, 콘야, 초를 등의 지역으로 배치되며, 개인 소요비를 제외한 터키 왕복 항공료, 숙박비 등이 지원됩니다.

올:림

“좋은 전시는 무엇일까”에 대해 탐구하는 전시·기획 소모임입니다. 정기적인 전시회 탐방과 전시 관련 서적 발제 스터디를 통해 다양한 방식과 주제로 '전시'에 접근하는 활동을 합니다. 이 외에도 효율적인 기획과 홍보에 도움 될 수 있는 다양한 편집 프로그램을 활용하는 스터디를 진행합니다. 이렇게 터득한 배움을 바탕으로 매 학기 직접 정기 전시를 기획하고 구성하는 활동을 통해 오랜 기간, 오랜 노력을 통해 완성되는 전시의 구성 과정과 큐레이터의 역할에 대해 이해할 수 있습니다.

답사준비위원회

답사준비위원회는 매년 과에서 진행되는 정기답사의 기획과 진행을 수행하는 부서입니다. 답사지 선정과 관련 문화유산 조사, 일정 조율 등 정기답사의 효율적인 진행을 위한 전반적인 관리를 담당합니다. 문화유산융합학부 학생이라면 누구에게나 정기답사에 참여할 수 있습니다. 선후배가 한 팀을 이뤄 답사지에 관련된 자료를 조사하고, 이를 토대로 답사지를 제작한 후 답사를 진행합니다. 단순히 서적이거나 인터넷을 통한 자료조사에 그치는 것이 아니라 조사한 내용을 바탕으로 직접 답사하기 때문에 문화유산에 대한 가치를 이해하고 연구하는 본질적인 과정에 대한 경험의 기회를 제공합니다.

고고학스터디

고고학의 역할에 대한 본질적인 탐구를 바탕으로 고고학자의 시선에 관해 연구하는 소모임입니다. KOCW(대학 강의 사이트)와 고고학 관련 서적을 통해 고고학 연구에 대한 기본 지식을 터득합니다. 고고학적 의미가 깊은 유적지 답사와 함께 고고학적 연구 방향에 대한 가치와 역할에 대해 실감할 수 있습니다. 사수, 부사수 제도로 진행이 되기 때문에 고고학이 낯선 학우도 쉽게 고고학에 대한 기초적인 지식을 쌓는 것은 물론, 고고학에 대해 탐구하는 근본적인 방법에 대해 터득할 수 있습니다.

미술사스터디

미술사에 대한 큰 흐름과 미술사적으로 가치가 있는 작품 연구 방법에 대해 탐구하는 소모임입니다. 미술사에서 관심 있는 분야를 위주로 KOCW(대학 강의 사이트) 수업을 선택해 학습하고, 각 주제에 대한 조사와 서적 발제를 바탕으로 학술 발표를 진행합니다. 사수, 부사수 제도로 진행되기 때문에 미술사가 어려운 학생도 사수의 도움을 받아 미술사에 대한 심도 있는 학습이 가능합니다.

그 외

문화유산융합학부에서는 전공의 특성을 살릴 수 있는 소모임 외에도 다양한 경험을 공유할 수 있는 소모임이 구성되어 있습니다. 밴드 동아리 '시나브로',댄스 동아리 'AOM' 축구 동아리 '트리플 A'와 농구 동아리 '스쿼' 등이 있으며, 관심사를 공유하며 선후배가 함께 어울릴 수 있습니다.

미리보는 문화유산융합학부

문화유산융합학부 진학에 관심이 있는 친구들이라면 국립박물관·미술관 및 문화재 담당 기관에서의 다양한 강연과 세미나에 참여해 볼 것을 추천합니다. 문화재 기관에서의 세미나에 참여하고 다양한 전시들을 관람하며 전공 지식을 쌓을 뿐만 아니라 전시 기획에 대한 생각의 폭을 넓혀보면 좋을 것 같습니다. 디지털 시스템을 이용한 전시, IT기술과 예술을 융합시킨 전시 등 다양한 전시 기획 방식에 대한 시야를 넓히고 더불어 문화콘텐츠 기획 분야도 생각해보면 좋을 것 같습니다.

[추천도서]

『한국 고고학 강의』, 한국고고학회

이 책은 한국고고학회가 한반도와 중국 동북지방을 아우르는 한국 고고학의 전반적인 내용을 담고 있는 입문서입니다. 시대에 따라 구석기시대, 신석기시대, 청동기시대, 초기철기시대, 원삼국시대, 삼국시대 및 통일신라와 발해를 항목에 따라 나누어 소개하였으며, 아울러 고려~조선시대에 해당하는 한국 중·근세고고학의 현황까지도 살필 수 있게 하였습니다. 문화유산융합학부 진학에 관심이 있는 학생들은 이 책을 통해 한국 고고학의 현황과 쟁점을 파악하고, 이 땅에서 이루어진 문화내용을 좀 더 객관적으로 이해할 수 있게 될 것입니다.

『도자기로 보는 조선왕실문화』, 방병선

이 책은 본교 고고미술사학과 방병선 교수님이 저술하신 책으로 '2017 대한민국학술원 우수학술도서'에 선정된 바 있습니다. 조선왕실의 도자기를 통해 왕실의 문화를 살펴보는 책으로, 왕실용 도자기의 제작과 배경, 왕실의 혼례와 연회에 사용된 도자기와 왕실의 기원을 담은 태항아리, 조선 왕실용 도자기의 고유성과 독창성 등에 대해 자세하게 다루고 있습니다.

[추천 드라마]

『빛을 그린 사람들』

영국 BBC TV에서 3부작으로 방송되었던 드라마로 과거 프랑스 출신 인상파 화가들에 대해서 그들의 그림과 삶을 소개한 드라마입니다. 문화와 예술에 관심이 많은 학생들이라면, 분명 많은 것을 느끼고 배울 수 있을 것입니다.

Q&A

Q. 다른 문화유산 관련 학과와 다른 점이 무엇인가요?

A. 문화유산융합학부는 고고학, 미술사학, 문화ICT융합 전공 분야가 합쳐진 학부입니다. 문화유산의 중심축을 이루는 고고학과 미술사학 분야를 연구·교육하며, 이러한 학문 분야에 ICT플랫폼을 융합하여 문화유산의 새로운 콘텐츠 생산을 도모하고 있습니다. 그렇기 때문에 문화유산을 연구하는 일반 학과와는 달리, 디지털 기반의 ICT와 관련된 교육을 하고 있습니다.

Q. 전공 수업에서 컴퓨터를 많이 다루나요?

A. 컴퓨터를 활용하는 전공 수업들이 있기는 하지만 전공필수 과목이 아닐뿐더러 수업에서 기초부터 차근차근 배우기 때문에 입학 전부터 크게 요구하지는 않습니다.

Q. 역사를 잘 모르는 이과생도 지원할 수 있나요?

A. 역사에 대한 기초적인 지식이 있으면 좋지만 입학 이후부터 충분히 공부할 수 있는 정도이므로 역사를 잘 몰라도 관심만 있다면 지원할 수 있습니다. 이과생의 경우 ICT 관련 플랫폼에 익숙하다면 더욱 새로운 콘텐츠 생산을 도모하는 데 유리할 수 있습니다.

Q. 문화유산과 ICT를 어떻게 접목하나요?

A. 문화유산과 관련한 4차 산업 기술은 가상현실(VR/AR/MR), 디지털 복원/콘텐츠, 디지털 아카이브 및 데이터베이스, 인공지능(로봇) 등이 있습니다. 이러한 다양한 과학기술 및 ICT 분야에서 문화유산의 새로운 가치를 창출하고 있으며, 타 분야 산업과 연계를 통한 신규 사업이 생겨나고 있습니다. 이처럼 날이 발전하는 기술들을 활용하기 위한 인프라 구축이 요구되고 있으며, 문화유산 및 전시 관련 서비스의 수요를 고려한 기술의 패러다임이 변화하고 있습니다.

Q. 문화ICT란 무엇인가요?

A. 컴퓨터, 통신, 인터넷 기술의 급속한 발전과 보급은 일상생활, 학문, 산업 등 여러 분야에 영향을 미치고 있습니다. 이와 같은 디지털 기술의 발전은 문화유산에서도 활용되고 있습니다.

ICT(Information Communication and Technology)란 IT와 Communication의 합성어 개념으로, 전기통신설비 또는 컴퓨터 등을 이용하거나 활용한 정보의 수집·가공·저장·처리·검색·송신·수신 및 서비스 제공 등과 관련되는 기기·기술·서비스 및 산업 등 일련의 활동과 수단을 의미합니다. 즉 가상(VR)·증강(AR)·혼합현실(MR), 스마트 헬스케어, 핀테크, 스마트카, 3D 프린터 등 다양한 IT 시스템 관련 기술이 포함됩니다.

문화ICT는 이러한 ICT를 활용하여 문화유산의 새로운 가치를 창출하는 학문입니다. 대표적인 예로는 토털 스테이션, GPR(Ground Penetration:지중탐사), GPS 등 각종 디지털 측량 장비가 도입되고 있으며, 캐드, 일러스트레이터 등 그래픽 프로그램을 이용한 전자도면의 작성에서도 활용되고 있습니다. 뿐만 아니라 3D 스캐너, 사진측량 등 3D 측량장비 도입을 통한 고고자료의 3D 모델링 또한 활용되고 있으며, 고고학 연구에 있어 각종 통계학적 분석 및 GIS 분석을 활용하고 있습니다.

문화유산융합학부에서는 3D 스캐너와 GIS 프로그램을 활용한 전공 수업 과정을 구축하고 있으며, 다양한 디지털 기술과 문화유산을 접목하여 문화ICT 관련 교육을 진행하고 있습니다.

고려대학교 문화유산융합학부를 준비하는 후배님들께,

안녕하세요. 문화유산융합학부 예비 신입생 여러분.

고려대학교 문화유산융합학부는 기존의 고고학, 미술사학을 가르치던 고고미술사학과에서 더 나아가 현재 각광받는 ICT기술을 접목하여 문화유산 분야에서 최고의 입지를 다져나가고 있습니다. 학교에서의 교과과정뿐만 아니라 방학에 진행되는 터키 히타이트 발굴 현장 참가를 비롯한 다양한 비교과 프로그램들, 그리고 이 분야 최고라 할 수 있는 교수님들의 아낌없는 격려와 지원은 여러분이 한 단계 더 성장하는데 커다란 밑거름이 될 것입니다.

더불어 고려대학교만의 끈끈한 선후배 관계와 고연전, 입실렌티 등 뜨거운 응원문화를 통해 여러분이 최고의 대학생활을 즐길 수 있을 것이라고 믿어 의심치 않습니다. 우리 문화유산융합학부에서 여러분의 꿈을 마음껏 펼쳐보시길 바랍니다.

-고려대학교 문화유산융합학부 제4대 학생회장 장주석(15학번)

특별취재

문화유산융합학부 김윤정 교수님 인터뷰

고고미술학과 91학번, 문화유산융합학부 교수 김윤정입니다. 이 학과를 졸업한 후 학생을 가르치는 사람으로 다시 돌아와 느꼈던 바가 있습니다. 사회와 시스템이 변하고 사람들의 생각이 바뀌어도 대학은 잘 바뀌지 않지만 우리 학과는 변화하고 있다는 것입니다.

우리 학과는 1989년에 창립되어 2019년에 30년이 되었습니다. 30년 동안 많은 것들을 쌓아왔지만 과감하게 버려야 할 것은 버리며 시대에 발맞추어 변화해 왔습니다. 2017년에 고고미술사학과에 문화ICT융합전공을 새로 개설하여 문화유산융합학부로 개편했습니다. 고고학과 미술사학의 커리큘럼을 일부 양보하고 문화ICT융합전공의 커리큘럼을 새로 만들었습니다. 고고학, 미술사학이라고 하면 사람들은 옛날 학문, 비실용적인 학문으로 생각하는데, 우리 학과는 시대의 요구에 맞게 문화유산과 ICT기술을 융합하는 과정을 신설하여 실용적인 융합교육을 시행하고 있습니다. 이렇게 우리 문화유산융합학부는 더 좋은 방향을 모색하며 적극적으로 변화하려는 의지를 가지고 있습니다.

문화유산융합학부는 고려대학교 세종캠퍼스 전체에서 대학원 진학률이 가장 높습니다. 특히 50% 이상이 자교에서 진학하고 있습니다. 이는 문화유산융합학부가 공부하고 연구할 수 있는 분위기를 잘 형성하고 있다는 것을 보여주는 것입니다. 학과의 분위기는 교수와 학생이 함께 만들어가는 것입니다. 교수들은 학생들과 이야기를 자주 나누며 독려하고, 많은 프로그램을 진행하고 있습니다. 학생들도 학과의 운영을 잘 따라오려는 의지를 보여주고 있습니다. 또한 문화유산융합학부는 학교 내에서 단독 건물을 사용하고 있습니다. 교수 연구실, 강의실, 대학원생 연구실이 한 공간에 모여 있어서 서로 공부하고 연구하는 모습을 자주 접할 수 있기 때문에 특유의 학구적인 분위기가 형성된 것 같습니다.

2019년에 우리 학과가 창립 30주년을 맞이하였는데, 학과 창립자이신 윤세영 선생님을 필두로 학과 교수, 졸업생들께서 1억 5천만원의 학과발전기금을 모아주셨습니다. 윤세영 선생님께서는 우리 학과를 창립하신 만큼 학과에 대한 애정이 크시고 후학들이 더욱 발전하기를 바라는 마음이 가득하십니다. 문화유산융합학부는 교수, 학생, 졸업생 간의 원활한 상호작용을 이루며 학과 발전을 도모하고 있습니다. 더 나은 방향으로 발전하려는 의지, 우리 문화유산융합학부만의 특유한 학구적인 분위기, 재학생들에 대한 학과 교수진과 졸업생들의 애정과 지원 등이 잠재된 학생들의 가능성을 끄집어낼 것이라고 생각합니다. 앞으로도 학생들을 중심으로 하는 우리 학과의 열의가 잘 유지될 수 있도록 노력하겠습니다.

-고려대학교 문화유산융합학부 교수 김윤정