

전공 교육과정 개설 총괄표

학 년	학 기	교과 구분	교과목명	학 점	시수		핵심역량						전공능력			비고
					이 론	실 습/ 실 기	의 사 소 통	글 로 벌	자 기 관 리	논 리 적 사 고	협 력	창 의 성	기초 창 작 능 력	장 르 표 현 과 학 력	문화 콘 텐 츠 기 획 개 발 능 력	
1	1	전필	문학의이해	3	3		○			○			○	○		
		전필	전공진로설계와상담(1)	0.5	1				○		○		○			P/NP
		전선	이미지발상법	3	2	1				○		○	○	○		
		전선	세계원형서사	3	3		○					○	○		○	
	2	전필	감각과이미지	3	2	1	○					○		○	○	
		전선	픽션기초	3	3					○		○	○	○		
		전선	영화스토리분석	3	3			○				○		○	○	
		전선	문화콘텐츠의이해	3	3			○			○		○		○	
2	1	전필	스토리텔링론	3	3			○				○	○		○	
		전선	시창작의이해	3	3		○				○		○	○		
		전선	웹툰·웹소설의이해	3	3	0				○		○		○	○	마이크로디그 리 교육과정
		전선	아동문학론	3	3						○	○	○	○		
	2	전선	현대작가론	3	3					○		○	○	○		
		전선	시창작방법론	3	2	1	○			○			○	○		
		전선	픽션창작	3	2	1	○					○	○	○		
		전선	드라마작법	3	1	2		○			○			○	○	
	2	전선	게임기획론	3	3			○			○			○	○	마이크로디그 리 교육과정
		전선	문화콘텐츠소재개발론	3	3			○				○		○	○	
3	1	전필	전공진로설계와상담(2)	0.5	1				○		○		○	○		P/NP
		전필	문예비평론	3	3			○		○			○		○	
		전선	세계문학읽기	3	3			○				○		○	○	
		전선	서정의인문학	3	3		○			○				○	○	
		전선	시나리오작법	3	2	1		○				○		○	○	
	2	전선	아동문학창작세미나	3	2	1	○					○	○		○	
		전필	픽션특강	3	2	1	○					○		○	○	
		전선	현대시의미학	3	3		○					○	○	○		
		전선	게임스토리텔링	3	3			○				○		○	○	마이크로디그 리 교육과정
		전선	방송구성작법	3	1	2		○			○			○	○	
		전선	서브컬처워크숍	3	2	1		○				○		○	○	
		전선	문화콘텐츠서사전환전략론	3	3			○		○				○	○	
		전필	전공진로설계와상담(2)	0.5	1				○		○		○	○		P/NP

4	1	전선	스토리공동창작	3	1	2	○					○		○	○	
		전선	시창작특강	3	2	1	○					○	○	○		
		전선	비평창작실습	3	1	2		○		○			○	○		
		전필	전공진로설계와상담(1)	0.5	1				○		○		○	○		P/NP
		전필	전공진로설계와상담	1	1								○	○		P/NP 2018학번 포함 이전 학번 학생중 전공 진로설계 또는 상담 미이수자에 한해 수강 가능
	2	전선	창작스튜디오	3	1	2	○			○			○	○		
		전선	스토리세미나	3	2	1	○				○			○	○	
		전선	문화콘텐츠스토리텔링창작실습	3	1	2		○				○		○	○	
		전선	장르서사기획	3	3			○				○		○	○	마이크로디그리 교육과정
		전선	캡스톤디자인	3	1	2			○		○		○	○		
		전필	전공진로설계와상담	1	1								○	○		P/NP 2018학번 포함 이전 학번 학생중 전공 진로설계 또는 상담 미이수자에 한해 수강 가능

교과목 개요

문학의이해 (Principles of Literature) / 3학점 / 3시간

문학의 다양한 갈래에 대한 원리와 원론적 이해를 습득할 수 있도록 하는 과목으로, 이 강좌를 통하여 문학적, 문학적 소양을 함양할 수 있도록 한다.

이미지발상법 (Conception of Image) / 3학점 / 3시간

대상에 대한 기계적 사고와 인식에서 벗어나, 신선한 영감과 표현을 얻는 연습을 통해 창조적 발상의 기초를 습득할 수 있도록 한다.

세계원형서사 (Archetype Narrative of World) / 3학점 / 3시간

우리 옛이야기나 그림 형제의 옛이야기뿐만 아니라 아시아 여러 나라의 옛이야기들까지 살펴 원형서사의 의미와 가치를 이해하고 오늘날의 서사로 활용할 방법도 찾는다.

감각과이미지 (Sense and Image) / 3학점 / 3시간

감각과 이미지의 관계를 이해하고, 감각에 의해 재생되는 이미지의 다양한 방식과 정서적 반응을 살펴 창작의 토대로 활용한다.

픽션기초 (Basics of Fiction) / 3학점 / 3시간

발상에서부터 탈고에 이르는 창작의 전 과정을 이해하고 캐릭터 창조 및 서사와 묘사 등의 여러 표현 방식에 대한 기초적인 기교를 연습함으로써 소설 작품 창작의 기반을 마련한다.

영화스토리분석 (Analysis of Movie Story) / 3학점 / 3시간

영화 역사상의 시대별 대표작들의 스토리 구조와 장르별 트렌드의 변화 과정을 살펴 영화 시나리오를 물론 다양한 픽션 작품 창작에 아이디어뱅크로 활용할 수 있도록 한다.

문화콘텐츠의이해(Culture Contents Comprehension) / 3학점 / 3시간

문화콘텐츠의 개념과 탄생 배경을 이해하고 인문학 상상력과 문화적 가치를 살펴, 산업적 전략으로 활용할 수 있는 방법에 대한 기반을 마련한다.

스토리텔링 (Storytelling) / 3학점 / 3시간

문학이나 영화에서 쓰이는 내러티브 혹은 플롯 등의 스토리텔링의 방법을 이해하고 이를 바탕으로 소설, 영화, 애니메이션, 만화, 게임, 광고 등의 원천적 콘텐츠로 활용하는 방법을 탐구한다.

시창작의이해 (Poetry Writing Comprehension) / 3학점 / 3시간

작상에서 탈고에 이르는 시창작의 전 과정을 이해하고 실제 창작의 축적을 통해 우수한 시창

작품을 완성할 수 있게 한다.

웹툰·웹소설의 이해 (Webtoon and Web Novel Planning) / 3학점 / 3시간

디지털 플랫폼을 기반으로 장르문화의 문법과 웹의 상호작용성 그리고 MZ 세대의 감수성이 만나 탄생한 웹툰과 웹소설이 보여주는 새로운 모습과 산업적 가치를 폭넓게 이해한다.

아동문학론 (Theories of Juvenile Literature) / 3학점 / 3시간

동시, 동요, 동화 등 아동문학 장르의 기능과 본질을 익히고 그 이론적 토대를 살피는 한편 아동을 대상으로 하는 독서지도의 방법론 등을 파악하고 이를 습득하도록 한다.

현대작가론(Theories of Modern Writer) / 3학점 / 3시간

한국 문학의 대표적 작가 작품을 집중 검토하여 작가에 대한 포괄적 이해는 물론 서사전략을 습득하게 하여 작품 창작에 활용할 수 있도록 한다.

시창작방법론 (Methodology of Poetry Writing) / 3학점 / 3시간

시에 대한 전반적 이론을 살펴보고 기성 시인들의 개별적 작품 탐구를 기반으로 시창작의 효율적 방법론을 살펴보도록 한다.

픽션창작 (Fiction Writing) / 3학점 / 3시간

소설의 소재 발굴에서부터 주제 구현까지 작품화 과정 전반을 여러모로 실습하며 단편소설을 완성하여 토론 분석함으로써 작품 창작 능력을 계발한다.

드라마작법 (Composition of Drama) / 3학점 / 3시간

텔레비전 드라마의 특성과 구조에 대한 심도 있는 이해를 바탕으로 우수한 드라마 극본의 요소들을 참조하며 단막극의 극본을 창작하고 발표하여 평가받는다.

게임기획론 (Planning Theories of Game) / 3학점 / 3시간

게임산업 전반과 다양한 장르의 게임들 각각의 특성에 대한 이해를 바탕으로 폭넓은 사용자를 유치할 수 있는 게임 개발을 위한 기획서 작성을 팀별로 실습하며 완성한다.

문화콘텐츠소재개발론 (The Theory of Material for Culture Contents Development) / 3학점 / 3시간

본 강좌는 문화콘텐츠를 활용하기 위한 소재를 개발하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있는 방안을 탐구하는 과목으로 창작 소재를 개발하기 위한 요건과 개발 방향 그리고 효과적 활용 전략 등을 학습한다.

문예비평론 (Principles of Literary Criticism) / 3학점 / 3시간

예술로서의 문학작품을 분석하고 객관적으로 평가할 수 있도록 비평의 본질과 주요 비평이론을 이해하도록 한다.

세계문학읽기 (Reading World Literature) / 3학점 / 3시간

무라카미 하루키와 같은 세계적인 작가들의 최신 소설을 읽으며 고전 세계문학과 비교 등을 통해 문학의 근원과 새로운 트렌드를 함께 이해한다.

서정의인문학 (Humanities of Lyric) / 3학점 / 3시간

인간이 느끼는 다양한 정서와 감정에 연관된 근본적 문제나 사상을 살피고, 특히 서정과 관련된 철학, 예술, 문화 등의 본질적 관계를 탐구한다.

시나리오작법 (Composition of Scenario) / 3학점 / 3시간

서사 장르로서의 영화의 특성과 구조에 대한 심도 있는 이해를 바탕으로 우수한 시나리오의 요소들을 참조하며 단편영화의 시나리오를 창작하고 발표하여 평가받는다.

아동문학창작세미나 (Seminar in Juvenile Literature) / 3학점 / 3시간

동시, 동요, 동화 등 아동문학 여러 장르의 특성에 따른 글쓰기 기법을 실제 창작을 통해 터득하고 효율적인 창작방법론을 마련한다.

픽션특강 (Topics in Fiction) / 3학점 / 3시간

비교적 최근의 주요한 몇몇 작품이 창작된 배경과 창작과정을 집중적으로 탐구하고 그것을 참조하며 한 편의 단편소설을 완성하여 토론 분석함으로써 실제적 창작 능력을 향상한다.

현대시의미학 (Esthetics of Modern Poem) / 3학점 / 3시간

해방 이후의 현대시에 대한 감성적 인식을 통해 작품에 내재된 다양한 조화와 질서의 근원을 살피고 작품의 아름다움을 성립시키는 주관적 원리와 미적 대상의 특질을 동시에 살펴보고자 한다.

게임스토리텔링 (Game Storytelling) / 3학점 / 3시간 / A, I

게임 개발의 구체적 과정으로서 준비한 기획서를 점검하고 장르별 스토리텔링 방법을 익혀 게임 시나리오 작업을 시작할 수 있게 한다.

방송구성작법 (Manners of Broadcasting Composition) / 3학점 / 3시간

구성작가로서 섭외 방법, 기획안 쓰기, 구성안 쓰기, 아이템 잡기 등의 기초 활동의 내용을 익히고 이를 바탕으로 다양한 장르별 프로그램 구성 및 실제 대본 쓰기 등을 직접 익힌다.

서브컬처워크숍 (Subculture Workshop) / 3학점 / 3시간

다양한 서브컬처의 개별적 특성과 함께 문화적 배경을 살피며 향후 서브컬처 토대의 창작에 도움이 될 만한 지식과 정보와 기술을 습득한다.

문화콘텐츠서사전환전략론 (The Theory of Strategy for Culture Contents Narrative Adaptation) / 3학점 / 3시간

문화콘텐츠의 장르와 매체 전환 과정에서 요구되는 서사 전환 전략을 체계적으로 학습하기 위한 과목으로, 문화콘텐츠의 무한한 가능성을 새로운 이야기로 재창조하기 위한 체계적 과정과 이에 수반되는 방법을 학습한다.

스토리공동창작 (Collaborative Creation of Story) / 3학점 / 3시간

학생들이 팀을 이뤄 각각의 역할을 수행하면서 소설이나 시나리오 등의 콘텐츠 소재가 될 수 있는 완성도 높은 스토리를 창작한다.

시창작특강 (Topics in Poetry Writing) / 3학점 / 3시간

현장에서 왕성하게 활동하고 있는 시인들과 그들의 작품을 통해 기성시인들의 고유한 창작기법을 살피고, 학생 개개인의 습작활동을 통해 시창작 능력을 향상시키도록 한다.

비평창작실습(Practice in Creative Criticism) / 3학점 / 3시간

다양한 비평 이론을 실제 작품에 적용하여 비평문학 창작의 과정을 이해하고 이를 바탕으로 한 편의 비평을 완성하는 실제적 능력을 계발시킨다.

스토리세미나 (Story Seminar) / 3학점 / 3시간

스토리가 있는 장르의 졸업작품 완성 등 수강생 각자가 설정한 목표에 따라 창작하고 이를 방법론 중심의 작품노트와 함께 발표하며 그동안 탐구한 스토리텔링의 이론과 실제 기술을 심화한다.

문화콘텐츠스토리텔링창작실습 (Practice in Culture Contents Storytelling) / 3학점 / 3시간

원천적 문화콘텐츠를 통해 소설, 영화, 애니메이션, 만화, 게임, 광고 등에 활용될 수 있는 다양한 스토리의 내러티브 혹은 플롯 등을 실제 구성해본다.

장르서사기획 (Genre Narrative Planning) / 3학점 / 3시간

대중적인 미디어 및 콘텐츠에서 형성된 여러 장르물의 특징과 문화적 배경을 살피며 향후 장르물 창작의 기획전략을 수립할 수 있는 지식과 정보와 기술을 습득한다.

캡스톤 디자인 (Capstone Design) / 3학점 / 3시간

실제 문학작품 창작과정에서 발생하는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 과목으로, 졸업 작품 등을 기획 집필하는 전 과정을 통해 다양한 공모전 등에 출품할 수 있는 완

성작을 만들어 내도록 한다.

창작스튜디오 (Studio of Creation) / 3학점 / 3시간

개인의 관심과 흥미를 통해 창작에 대한 성취를 느낄 수 있도록, 다양한 방식으로 시를 창작하고 완성시키는 일련의 과정을 체계적으로 종합하는 과목이다.

전공진로설계와상담(1) (Major Career Exploration & Counseling(1)) (0.5학점 / 1시간)

전공진로설계와상담(1)은 신입생의 대학생활 적응과 진로준비를 체계적으로 돕는 것을 목적으로 한다. 또한 4학년의 취업 및 진로를 위한 미래설계를 돕는 것을 목적으로 한다.

전공진로설계와상담(2) (Major Career Exploration & Counseling(2)) (0.5학점 / 1시간)

전공진로설계와상담(2)은 2, 3학년 학생들이 자신에게 적합한 진로를 모색하고 자아성찰 및 다양한 경험을 할 수 있도록 지원한다.