

◆ 교과과정 소개

[석/박사 공통교과과정]

구분	학수번호	과목명
학과공통 (석사/박사)	DIC7101	고전강독
	DIC7102	문화심리학
	DIC7103	감성학
	DIC7108	연구윤리와 논문 작성법 (문화콘텐츠학과 개설과목 x)
	CCC7002	문화콘텐츠론
	CCC8454	논문연구

[석사학위 교과과정]

전공	세부 분야	학수번호	과목명
공통	전공 공통	CCC6201	현대스토리이론
		CCC6402	세계의 문화와 신화
		CCC6204	문화콘텐츠와 스토리텔링
		CCC6102	문화연구
		CCC6139	매체론
		CCC7004	예술사회학
		CCC6301	문화콘텐츠산업론
		CCC6304	문화콘텐츠정책론
		CCC6401	콘텐츠저작권
		CCC6403	문화마케팅론
		CCC6205	스토리텔링연구
		CCC6206	문화콘텐츠와미래기술
콘텐츠 기획	기획	CCC6112	문화콘텐츠 기획론
		CCC6115	크리에이티브 플래닝(1)
		CCC6115	크리에이티브 플래닝(2)
		CCC6202	문화원형과 문화콘텐츠
		CCC6113	원천조사및개발
		CCC6117	프리젠테이션 방법론
		CCC6118	문화콘텐츠기획제작론
		CCC6412	영상콘텐츠분석및기획
	공간/공연	CCC6221	공간/공연 기획(1)
		CCC6321	공간/공연 기획(2)
		CCC6322	공연콘텐츠사례분석
		CCC6421	공간/공연 콘텐츠 분석
	영상	CCC6211	영상콘텐츠기획(1)
		CCC6311	영상콘텐츠기획(2)
		CCC6413	영상콘텐츠분석및기획

콘텐츠 시나리오	공연	CCC6131	극작법(1)
		CCC6231	극작법(2)
		CCC6331	극작법(3)
		CCC6431	극작법(4)
		CCC6343	희곡작법
		CCC6332	뮤지컬극작(1)
		CCC6333	뮤지컬극작(2)
	영상	CCC6133	TV드라마작법
		CCC6134	TV드라마분석
		CCC6242	애니메이션시나리오작법
		CCC6243	영화시나리오작법
		CCC6244	영화시나리오작법(1)
		CCC6245	영화시나리오작법(2)
		CCC6341	영상시나리오작법(2)
CCC6441	디지털 콘텐츠 시나리오		

[박사학위 교과과정]

전공	세부 분야	학수번호	과목명
공통	전공 공통	CCC8103	<시학> 연구
		CCC8202	서양신화연구
		CCC8102	동양신화연구
		CCC8203	세계의 문화
		CCC8303	문화와 커뮤니케이션
		CCC8101	대중문화연구
		CCC8301	문화콘텐츠산업연구
		CCC8305	문화콘텐츠정책연구
		CCC8401	콘텐츠저작권 연구
		CCC6303	현대명작강독
		CCC7006	콘텐츠연구기획론
		CCC7007	현대스토리이론
		CCC8312	문화마케팅연구
		CCC8313	스토리텔링과 인간경험
CCC8402	문화산업과 상법		
콘텐츠 기획	기획	CCC8112	문화콘텐츠 기획연구
		CCC8113	한국문화콘텐츠분석
		CCC8114	문화콘텐츠 연구
		CCC8211	OSMU기획론
	공간/공연	CCC8221	공간/공연 기획연구(1)
		CCC8321	공간/공연 기획연구(2)
	영상	CCC8311	영상콘텐츠 기획 연구
		CCC8411	영상콘텐츠 분석 연구

		CCC7005	인터랙티브스토리텔링디자인
		CCC8111	디지털 문화콘텐츠 연구
콘텐츠 시나리오	공연	CCC8131	극작법연구(1)
		CCC8231	극작법연구(2)
		CCC8332	극작법연구(3)
		CCC8333	극작법연구(4)
		CCC8331	현대드라마연구
		CCC8431	극작가연구
		CCC8334	공연예술시나리오 연구
		CCC8244	뮤지컬극작연구(1)
		CCC8245	뮤지컬극작연구(2)
		영상	CCC8443
	CCC8441		디지털콘텐츠 시나리오 연구

◆ 교과목 설명

[석사/박사 통합 교과목]

영상대학원 문화콘텐츠학과 석/박사과정의 공통으로 이수해야 하는 과정으로, **인간 혹은 인간과 세계의 관계에 대한 탐구 / 문화욕구의 기본적인 메커니즘에 대한 탐구 / 그리고 인간의 마음을 움직일 수 있는 표현 양식에 대한 탐구** 등의 과목으로 구성되어 있다.

CCC7006 고전강독 (Reading Original Texts)

다양한 장르의 문학 작품 가운데 고전에 해당하는 작품을 엄선하여 강독함으로써 문화와 인간에 대한 통시적 이해를 습득한다. 아울러 그것을 바탕으로 새로운 희곡, TV드라마, 영화시나리오를 창작하거나 문화콘텐츠를 기획할 수 있는 능력을 키운다.

DIC7102 문화심리학 (Cultural psychology)

동시대의 문화현상과 사람들의 문화욕구를 심리학의 연구방법론을 통해 이해하고, 그 과정에서 숙지한 것을 다양한 문화콘텐츠의 기획과 제작에 활용할 수 있는 능력을 함양한다.

DIC7103 감성학 (Research on human Sensitivity)

문화/예술의 다양한 표현방식들과 그것이 촉발시키는 감정 충전의 메커니즘을 이해하고, 외부에서 주어지는 다양한 자극에 반응하는 인간의 상상력과 행동 원리를 습득하여 콘텐츠 기획과 제작에 활용하는 것을 목표로 삼는다.

CCC8454 논문연구 (A Study of Thesis)

졸업논문을 위한 논문 훈련 방식의 수업으로, 논문의 주제 선정부터 완성까지의 논문 작성 전반의 과정을 터득한다. 또한 소논문 작업을 통해 학술지에 기재 가능한 수준의 논문을 완성하도록 한다. 그 과정에서 자신이 말하려는 것의 내용과 양식을 체계적, 객관적, 합리적으로 표현하는 능력을 키워 이를 졸업 논문 작업의 기초로 삼는다.

CCC7002 문화콘텐츠론 (Theories of Cultural Contents)

문화콘텐츠 영역을 하나의 독립된 학문으로 정립시키기 위한 시도로 문화와 문화콘텐츠의 역사, 문화콘텐츠의 형성소, 타 영역과의 차별성 등을 습득한다.

[석사 공통 교과목]

CCC7007 현대스토리이론 (Theories of Contemporary Story)

드라마의 일반 이론 습득과 영상매체를 통해 나타나는 다양한 시나리오의 형식에 대해 비교 탐구한다. 공연예술, 영화, TV드라마 등의 형성원리와 특성을 구체적으로 터득한다.

CCC6402 세계의 문화와 신화 (World Culture and Myth)

세계 여러 나라의 문화와 신화에 대한 이해를 바탕으로 문화콘텐츠의 보편성을 확보하여 글로벌 문화콘텐츠의 창작과 제작에 활용하는 것을 목표로 삼는다. 또한 인류공통의 정신적, 문화적 자산을 발굴하여 창작의 원천소스로 삼는 능력을 함양한다.

CCC6206 문화콘텐츠와 미래기술 (Cultural Contents and Future Technology)

문화콘텐츠는 변하지 않는 요소와 변하는 요소로 이루어진다. 이 강좌는 변하는 요소인 테크놀로지와 문화콘텐츠의 연관 관계를 이해하는데 그 목적이 있다.

CCC6204 문화콘텐츠와 스토리텔링 (Cultural Contents and Storytelling)

스토리가 배제된 탁월한 문화콘텐츠는 없다. 공연/공간 콘텐츠, 영상 콘텐츠 등 다양한 장르와 매체에 따른 스토리텔링 기법을 탐구하고, 그것에 내재된 원리를 습득하여 문화콘텐츠를 기획/제작하는데 토대로 삼는 능력을 함양한다.

CCC6102 문화연구 (Research on the Cultural Studies)

동시대인들의 문화욕구에 대한 이해를 높이고 아울러 문화욕구의 심층적 내면을 파악하여 문화콘텐츠 제작에 활용하는 능력을 키운다.

CCC6139 매체론 (Theories of Media)

영상, 공간, 방송, 인쇄, 디지털 등 다양한 문화콘텐츠 매체에 대한 원론적인 접근을 통하여 각 매체의 발전과정과 특성 및 기능에 대하여 살펴보고, 매체의 문화적 영향력과 그 의미를 연구한다. 또한 이를 통하여 매체와 수용자 사이의 커뮤니케이션 전략을 연구한다.

CCC7004 예술사회학 (Sociology of the Arts)

예술과 사회의 연관성 및 상호 작용에 대하여 연구한다. 예술의 범주와 정의에 대한 연구 및 예술이 어떻게 형성되고 소비되는지를 이해하고, 예술의 산업화를 탐색한다.

CCC6301 문화콘텐츠 산업론 (Theories of Cultural Contents Industry)

문화콘텐츠 상품의 의의와 중요성 및 다양한 방법으로 전개되고 있는 문화콘텐츠 산업의 생성, 유통 및 발전방향에 대해 연구한다.

CCC6302 문화콘텐츠 정책론 (Theories of Cultural Contents Policy)

문화정책의 성립 배경 및 정책 이론을 숙지한다. 또한 국내의 문화정책을 정밀 분석함으로써 국내 문화정책의 올바른 방향을 모색한다.

CCC6401 콘텐츠저작권 (Copyright of Contents)

문화콘텐츠의 접근성과 활용성을 강화하고 투명한 유통질서를 조성하기 위해서는 디지털매체 환경 변화에 대응하는 저작권 관리가 중요하다. 이에 다양한 실제 사례를 통해 현재 유통되고 있는 콘텐츠의 저작권에 대해 이해를 습득한다.

CCC6403 문화마케팅론 (Introduction to the Culture Marketing)

문화콘텐츠라는 상품에 대한 마케팅 방법과 그 과정을 연구한다. 다양한 문화콘텐츠 상품이 생산되고 소비되는 방식을 연구하여 문화콘텐츠의 효율적이고도 바람직한 유통 경로를 모색한다.

CCC6205 스토리텔링연구 (A Study of storytelling)

CT의 핵심이라고 일컬어지는 스토리텔링에 대한 개념을 이해하고 스토리텔링이라는 용어가 실제 현장에서 어떠한 기능과 범주로 사용되는지를 알아 본다. 이를 위해 드라마, 영화, 뮤지컬, 공간 등 매체별 장르별 스토리텔링 사례를 조사 분석하고 실제 자료 접근 및 콘텐츠화 과정을 실습, 결과물을 만들도록 한다.

[석사 콘텐츠기획 전공 교과목]

CCC6118 문화콘텐츠 기획 제작론 (Theories Planning Producing Cultural Contents)

문화콘텐츠 기획의 의미와 구성요소 및 양식에 대해 논리적, 조직적으로 탐구한다. 또한 창의적인 콘텐츠를 기획하는 실무 능력을 습득하기 위해 문화콘텐츠 기획 및 문화 마케팅 관련 산업체에서 실무경험을 하거나 지도교수가 수행하고 있는 연구과제에 참여하여 실질적인 현장 경험을 익힌다.

CCC6115 크리에이티브 플래닝(1) (Creative Planning (1))

창의적 발상 및 표현의 방식을 탐구하여 문화콘텐츠 기획 능력을 키운다. 또한 실제 적용 가능한 보고서, 기획안, 경쟁안의 프레젠테이션 실습을 통해 실무 능력을 향상시킨다.

CCC6116 크리에이티브 플래닝(2) (Creative Planning (2))

크리에이티브 플래닝(1)에서 습득했던 플래닝의 기초과정을 분야별 실무 제 영역에 접목해 볼 수 있는 심화과정이다.

CCC6202 문화원형과 문화콘텐츠 (Cultural Archetype and Cultural Contents)

인류 공통의, 혹은 동일 문화권에 거주하는 사람들이 가지고 있는 문화원형을 연구하여 콘텐츠 기획과 제작에 적용하는 능력을 키운다.

CCC6117 프레젠테이션 방법론 (A Study of Presentation and Pitching)

콘텐츠 기획에서 기획안 작성과 프레젠테이션, 피칭은 필수적이다. 이 과목은 프레젠테이션과 피칭에 대한 이론과 실무를 습득한다.

CCC6221 공간/ 공연 기획(1) (Planning of Space & Performance (1))

연극, 이벤트, 축제, 전시회, 테마파크 등의 분야에 대한 기획 및 제작과정을 이해하고, 이러한 프로세스에서 기획이 담당하는 역할을 구체적으로 검토하여 실제 기획이 가능하도록 연습한다.

CCC6321 공간/공연 기획(2) (Planning of Space & Performance (2))

공간/공연 기획1을 통해 익힌 이해를 토대로 공연 및 전시기획 관련 산업체의 전문가 통해 실질적인 업무를 익힌다. 또는 지도교수가 수행하고 있는 연구과제에 참여하여 실무를 경험한다.

CCC6421 공간/공연콘텐츠분석 (Analysis of Space & Performance Content)

공간/공연 콘텐츠에 대한 Pre-production, Production, Post-production 각 단계별 기획 및 진행 사항을 분석, 평가하는 능력을 익힌다. 이를 통해 기획자로서 갖추어야 할 콘텐츠에 대한 안목을 배양한다.

CCC6211 영상 콘텐츠 기획(1) (Planning of Visual Content (1))

영화, 컴퓨터 게임, 애니메이션 등 분야에 대한 기획 및 제작과정을 이해하고, 이러한 프로세스에서 기획이 담당하는 역할을 구체적으로 검토하여 실제 기획이 가능하도록 연습한다. 이를 통해 개별 장르들의 차이점과 공통점을 인지하고 콘텐츠를 기획함에 있어서 개별 장르들의 특성을 적극적으로 반영할 수 있도록 한다.

CCC6311 영상 콘텐츠 기획(2) (Planning of Visual Content (2))

영상 콘텐츠 기획1 을 통해 익힌 이해를 토대로 공연 및 전시기획 관련 산업체의 전문가 통해 실질적인 업무를 익힌다. 또는 지도교수가 수행하고 있는 연구과제에 참여하여 실무를 경험한다.

CCC6322 공연콘텐츠사례분석 (Studying The Case of performance Content)

탁월한 공연콘텐츠의 다양한 사례를 분석하는 과정을 통하여 공연콘텐츠 기획 능력을 함양한다.

CCC6413 영상콘텐츠분석및기획 (Analysis and Planning of Visual Content)

의미 있거나 부가가치를 창출한 영상콘텐츠를 분석하는 과정을 통해 새로운 콘텐츠 기획 능력을 함양한다.

[석사 콘텐츠시나리오 전공 교과목]

CCC6131 극작법(1) (Technique of the dramaturgy (1))

희곡, 시나리오, TV드라마 대본 등을 비롯하여 공연예술과 관련한 텍스트 창작의 기본을 익힌다. 이를 위해 공연예술의 형성원리와 과정에 대한 기초 이론을 습득하고, 이를 토대로 다양하고 세부적인 창작 기초 훈련을 실시한다.

CCC6231 극작법(2) (Technique of the dramaturgy (2))

극작법1을 통해 구축된 지식과 이해를 토대로 다양한 극작술을 연습한다. 이를 통해 작품성과 상품성을 지닌 텍스트를 창작할 수 있도록 한다.

CCC6331 극작법(3) (Technique of the dramaturgy (3))

매체별 특성을 적극적으로 활용할 수 있도록 극작술을 연습한다. 특히 OSMU를 염두에 두어 극작술을 익힘으로써 산업적 파급력이 높은 작품을 창작할 수 있도록 한다.

CCC6431 극작법(4) (Technique of the dramaturgy (4))

극작법에 따른 대중성과 예술성의 차이를 인지하고, 그러한 인자가 습합된 작품을 창작할 수 있는 능력을 키운다.

CCC6243 희곡작법 (Craft of Drama)

희곡 창작을 위해 극작술을 터득하고 실전 연습을 하는 과목이다. 본 강좌를 통해 수강생은 희곡에 적합한 소재를 개발하고, 그에 맞는 줄거리 및 매력적인 인물을 창조할 수 있는 능력을 배양한다.

CCC6332 뮤지컬극작1 (Musical Script Writing (1))

뮤지컬의 중요한 양식들을 조망하고 실제작품들을 분석적으로 접근한다. 실제 작품들의 악보, 대사 분석을 바탕으로 뮤지컬 시나리오를 창작한다.

CCC6241 애니메이션시나리오작법 (Animation Script Writing)

애니메이션 시나리오 작가라는 분야에 대한 이해를 바탕으로 시나리오 전공자는 또 하나의 분야에 대한 가능성을 알아보는 계기가, 기획전공자는 애니메이션이라는 콘텐츠 산업의 국내 현황과 기획 흐름을 인지한다. 또한 과거나 미래, 외국이 아닌, 현재 한국에 적용할 수 있는 국내 애니메이션 시나리오 창작 기술을 습득한다.

CCC6341 영화시나리오작법 (Movie Scenario Writing)

극작법을 통해 구축된 창작 능력을 토대로, 매체와 기술에 대한 이해를 심화시킨다. 또한 장편 시나리오에 대한 창작 훈련을 병행함으로써 영상콘텐츠 분야에서 요구하는 시나리오 작가를 양성한다.

CCC6441 디지털 콘텐츠 시나리오 (Digital Contents Scenario)

영화영상, 게임, 애니메이션, 웹, 모바일 등 디지털 콘텐츠의 스토리텔링의 특징을 파악하고 디지털 콘텐츠와 관련된 시나리오 창작을 목적으로 한다. 아울러 뉴미디어에 대한 심도 깊은 이해를 토대로 실제 제작과 유통이 가능한 시나리오를 창작한다.

[박사 공통 교과목]

CCC8103 <시학> 연구 (A Study of <Poetias>)

아리스토텔레스의 <시학>에 대한 자세히 읽기와 분석을 통해 문학과 희곡, TV드라마, 영화시나리오 등의 텍스트의 근본 구조와 미학을 익힌다. 이를 토대로 실제 텍스트를 분석한다.

CCC8202 서양신화연구 (Research on Western Myth)

서양 문화의 원형이면서도 자산인 신화 속의 상징과 비유, 인간과 세계와의 관계, 고대인의 우주적 상상력 등을 연구하여 현대를 해독하는 능력을 키움과 동시에 현대인들의 문화욕구를 파악할 수 있는 능력을 키운다.

CCC8102 동양신화연구 (Research on Oriental Myth)

동양문화의 원형이면서도 자산인 신화 속의 상징과 비유, 인간과 세계와의 관계, 고대인의 우주적 상상력 등을 연구하여 현대를 해독하는 능력을 키움과 동시에 현대인들의 문화욕구를 파악할 수 있는 능력을 키운다.

CCC8203 세계의 문화 (Culture of World)

세계 각 나라의 문화에 내재된 보편성과 특수성을 연구, 분석한다. 또한 거기에 필요한 다양한 분석방법론을 익힌다.

CCC8303 문화와 커뮤니케이션 (Culture and Communication)

TV, 영화, 애니메이션, 만화 등의 콘텐츠를 매체의 특성을 고려한 연구방법론으로 탐구한다. 특히 커뮤니케이션의 중요성을 인식하여 그에 대한 기본이론과 메커니즘을 연구한다.

CCC8101 대중문화연구 (Research on Mass Culture)

대중문화의 발생과 확산에 대한 기본 이론을 익히고, 하나의 문화현상에 대한 다양한 연구방법론을 습득한다. 또한 문화현상에 대한 대중의 일반적 속성과 그들의 욕망을 탐구한다.

CCC8301 문화콘텐츠산업연구 (Research in Cultural Contents Industry)

문화가 산업이 되는 과정과 그에 필요한 제반 환경과 요소를 탐구한다. 또한 문화콘텐츠의 제작, 유통, 소비의 메커니즘을 심도 있게 연구한다.

CCC8305 문화콘텐츠정책연구 (Research in Cultural Contents Policy)

문화콘텐츠 정책의 배경과 그 영향을 파악하고, 문화콘텐츠 산업과의 관계를 이해함으로써 바람직한 문화콘텐츠 정책을 모색한다. 또한 시대별 문화콘텐츠 정책에 걸맞는 콘텐츠 기획을 모색한다.

CCC8401 콘텐츠저작권연구 (A Study of Copyright of Contents)

기본적인 법 이론을 바탕으로 문화콘텐츠의 저작권이 지닌 보편성과 특수성을 연구한다. 또한 다양한 저작권 침해 사례와 그에 대한 판례를 중심으로 저작권의 보호를 받을 수 있는 방안과 현재 저작권의 문제점 등을 연구한다.

CCC8313 스토리텔링과 인간경험 (Storytelling and Human Experience)

오늘날 스토리텔링은 콘텐츠의 내용이라는 전통적 개념과 적용 영역에서 나아가 인간중심 혁신을 구상하고 실현하기 위한 새로운 방법론으로 주목받고 있다. 본 과정은 콘텐츠 창작가와 연구자들이 새로운 제품과 서비스의 창안 과정에서 스토리텔링 기법을 인간 경험 변화와 습관 형성 디자인에 활용할 수 있도록 개념과 이론, 실습을 병행한다. 특히, 본 교과는 Creative Culture Industry에서 지속 가능한 비즈니스에 관심이 있는 학생들을 위해 문화적 기업가정신을 토대로 학습을 진행한다.

CCC8402 문화산업과 상법 (Cultural Industry and Commercial Law)

문화산업과 연관되는 상법의 기본 법리를 익히고, 그것에 토대를 둔 실무 해결 능력을 함양한다. 또한 일반 상품과 차별성을 지니는 문화콘텐츠의 제작, 유통과 관련된 법에 대해 연구한다.

CCC8312 문화마케팅 연구 (Research on Culture Marketing)

일반 마케팅 이론을 토대로 특수 상품에 해당하는 문화콘텐츠의 현실적 유통을 위한 효율적인 마케팅 전략을 세울 수 있는 능력을 키운다. 또한 문화콘텐츠의 고유 마케팅 방안을 연구한다.

[박사 콘텐츠기획 전공 교과목]

CCC8112 문화콘텐츠 기획연구 (A Study of Planning on Cultural Contents)

다양한 문화콘텐츠의 전통적인 기획 매뉴얼을 비교, 분석하여 현재 문화산업 실정에 적합한 기획서 매뉴얼을 모색한다. 아울러 개발된 기획 매뉴얼을 각 문화콘텐츠 장르별 콘텐츠에 적용해 작품성과 대중성을 함께 아우를 수 있는 기획 방법을 익힌다.

CCC8113 한국문화콘텐츠 분석 (Analysis of Korean Cultural Contents)

현재 유통되고 있는 문화콘텐츠에 대한 비판적인 분석을 통해 새로운 콘텐츠 개발을 도모하며 특히, 영상, 애니메이션, 음반, 캐릭터, TV, 게임 등의 문화콘텐츠를 중심으로 그 변별적 특성과 미학을 연구한다.

CCC8114 문화콘텐츠 연구 (A Study of Cultural Contents)

문화콘텐츠는 장르별, 매체별로 다양한 형식과 내용을 포괄하는 학문인만큼, 문화콘텐츠 전문가로 활동하기 위해서는 문화콘텐츠 전반에 관한 지식과 이해력이 필요하다. 학생들은 문화콘텐츠 전반에서 자유로이 주제 선택을 하며, 연구를 진행하고 프레젠테이션을 한다. 또한 프레젠테이션 내용을 토대로 자유로이 토론을 진행한다. 이 과정을 통해 학생들은 문화콘텐츠에 대한 기본적인 지식 외에 기획능력, 발표능력, 문제 분석 및 해결 능력을 배양한다.

CCC8211 OSMU기획론 (Theories of One Source Multi-Use Planning)

하나의 소스를 다양한 방식으로 활용하는 OSMU 기획의 다양한 방법론을 연구한다. 또한 다양한 예술양식을 문화생산의 과정에 구체적으로 활용할 수 있는 기획론을 연구한다.

CCC8221 공간/공연 기획연구(1) (A Study of Planning on Space & Performance (1))

국내외의 연극, 이벤트, 축제, 전시회 등의 분야에 대한 기획 및 제작 과정의 다양한 사례분석을 통해 해당 콘텐츠가 높은 대중성을 가지게 된 요인을 면밀하게 분석한다. 이를 통해 공간/공연 콘텐츠의 새로운 이론과 기획 매뉴얼을 모색한다.

CCC8321 공간/공연 기획연구(2) (A Study of Planning on Space & Performance (2))

국내외의 성공한 콘텐츠들의 다양한 사례 분석을 통해 흥행 요인을 분석하고 콘텐츠 제작의 기획에서 마케팅에 이르기까지의 과정에서 이를 적용할 수 있는 능력을 함양한다. 또한 국내의 문화적 특수성을 반영한 콘텐츠 기획 모델을 산출할 수 있도록 한다.

CCC8321 영상 콘텐츠 기획 연구 (A Study of Planning on Visual Content)

현재 유통되고 있는 영상문화콘텐츠에 대한 비판적인 분석을 통해 새로운 콘텐츠 개발을 도모한다. 특히 영상, 애니메이션, 음반, 캐릭터, TV, 게임 등의 문화콘텐츠를 중심으로 그 변별적 특성과 미학을 연구한다.

CCC8411 영상 콘텐츠 분석 연구 (A Study of Analysis on Visual Content)

영화, 컴퓨터게임, 애니메이션과 같은 영상 매체에 표현되는 문화적, 미학적, 철학적 함의를 살펴본다. 또한 디지털 매체의 특성에 따른 콘텐츠 기획 양식을 비판적으로 분석하여, 제작 과정을 통한 프로세스에서 기획이 담당하는 역할을 구체적으로 습득한다.

CCC8111 디지털 문화콘텐츠 연구 (Analysis of Digital Cultural Contents)

문화콘텐츠를 디지털화하는 다양한 과정을 종합적으로 다루고 콘텐츠 유형별로 가장 적합한 CT 적용 기법 및 유형을 연구한다. 특히, 디지털 매체의 특성에 따른 콘텐츠 기획 양식을 비판적으로 분석하여, 제작 과정을 통한 프로세스에서 기획이 담당하는 역할을 구체적으로 습득하고, 실제 기획이 가능하도록 연구한다.

[박사 콘텐츠시나리오 전공 교과목]

CCC8131 극작법연구(1) (A Study of Drama Writing Theory (1))

동서양의 극작법에 대한 다양한 이론들을 연구·검토하고, 이에 기초하여 희곡, 시나리오, TV드라마 대본 등 다양한 매체의 공연 텍스트를 창작한다.

CCC8231 극작법연구(2) (A Study of Drama Writing Theory (2))

극작법연구 1을 통해 구축한 극작 기법에 의거하여 매체별 특성에 맞는 공연 텍스트를 창작한다. 완성된 창작물은 매체별 전문가를 초빙하여 보다 완성도 높은 창작물로 개작할 수 있도록 창작 피드백을 진행한다.

CCC8332 극작법연구(3) (A Study of Drama Writing Theory (3))

공연예술에 대한 총체적인 이해를 토대로 세부 전공 분야의 공연 텍스트를 창작한다. 창작된 텍스트에 대한 토론과 지도교수의 조언을 통해 완성도를 높인다.

CCC8333 극작법연구(4) (A Study of Drama Writing Theory (4))

극작법연구3을 통해 구축된 극작법과 극작술을 토대로 현장에서 직접 활용 가능한 작품을 완성시킨다. 또한 타 장르로의 발전이 가능한 OSMU 소재 개발을 위해 다양한 방법을 연구한다.

CCC8331 현대드라마 연구 (A Study of Modern Drama)

드라마이론에 대한 통시적, 공시적 탐구로 현대드라마의 여러 이론들을 체계적으로 연구한다. 이를 통해 매체별로 다양하게 표현되는 드라마의 특성을 유기적·통합적으로 이해할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

CCC8431 극작가 연구 (A Study of Drama Writers)

대중성과 작품성이 뛰어난 작가의 텍스트를 연구하여 논문으로 완성할 수 있는 능력을 키운다. 아울러 그 과정에서 익힌 것을 졸업 논문 작성의 기초로 삼는다.

CCC8334 공연 예술 시나리오 연구 (A Study of Performing Art Scenario)

서사이론을 통시적으로 검토하여 현대의 다양한 형태의 공연 예술에 공통적으로 적용되는 스토리텔링 이론을 탐구한다.

CCC8244 뮤지컬극작 연구1 (Musical Script Writing Study 1)

극작법연구를 바탕으로 뮤지컬을 위한 흥미롭고 대중적인 소재를 개발하고, 탄탄한 줄거리와 매력적인 인물, 가슴에 울리는 가사를 창작할 수 있는 능력을 배양, 습득한다.

CCC8245 뮤지컬극작 연구2 (Musical Script Writing Study 2)

뮤지컬극작연구(1)을 통해 구축한 창작 기법에 의거하여 현장에서 직접 활용 가능한 작품으로 완성시킨다.

CCC8443 영화시나리오작법연구 (A Story of Movie Scenario Writing)

극작법을 통해 구축된 창작 능력을 토대로, 매체와 기술에 대한 이해를 좀 더 심화할 수 있도록 한다. 장편 시나리오에 대한 창작 훈련을 심화 시켜 시나리오 작가를 양성한다.

CCC8441 디지털 콘텐츠 시나리오 연구 (Research on Digital Cultural Contents Scenario)

애니메이션, 캐릭터, 디지털 영화, 웹 콘텐츠, 모바일 콘텐츠의 시나리오, 온라인 게임 서사, 판타지 소설의 서사 등 구체적인 디지털문화콘텐츠의 서사 분석을 통해 새로운 디지털문화콘텐츠 시나리오를 창작한다.