

2023학년도 한국문화산업전문대학원 교과과정

석사

구분	교과목명
공통	공간콘텐츠론, 공간스토리텔링 문화예술기업 사례연구, 문화산업과 지식재산권 공연이벤트의 이해, 뮤지컬 기획과 제작 스토리텔링 개론, 발상의 전환 질적연구방법론, 문화현장 실행연구
융합콘텐츠 전공	문화산업과 문화권리사, 문화산업정책과 법제도, 문화산업 창업과 경영 지방소멸과 문화도시경영, 문화예술경영실습 Courses offered in foreign languages 문화산업과 권리활용 문화영향평가와 가치평가, 문화산업 세계화 전략 Courses offered in foreign languages 권리활용 계약과 협상, 문화예술경영 세미나 미디어표현기법(English lecture) Courses offered in foreign languages 전시기획캡스톤디자인 (前전시기획론), 공간콘텐츠캡스톤디자인 (前공간콘텐츠디자인스튜디오) 스페이스마케팅, 미디어와 공간, 미디어콘텐츠론, 문화공간분석 디지털영상미디어, 복합문화공간디자인, 영화와 공간콘텐츠 지역문화정책, 문화이론, 문화예술교육, 문화외교, 교육콘텐츠개발 문화콘텐츠 비평론, 문화21, 문화변동과 이주, 사례연구 기초, 사례연구 실습 현대공연예술세미나, 창의적 영어읽기 Courses offered in foreign languages 공연이벤트 기획과 연출, 극장경영, 예술정책세미나, 공연홍보마케팅 공연이벤트의 기술 매커니즘, 축제기획과 실무 공연콘텐츠 국제교류실무 Courses offered in foreign languages 글로벌한류이슈강독 Courses offered in foreign language 발상과 스토리구성, 창의적 사고와 논리적 표현, 플롯과 캐릭터, 영상 스토리텔링, 디지털 스토리텔링, 방송 스토리텔링, 대중문화콘텐츠 스토리텔링분석, 문화원형과 스토리텔링, 다큐멘터리 스토리텔링, 신화와 스토리텔링
논문연구	석사논문연구
산학실습	산학실습

◎ 교과 해설 [공통]

F01226 공간콘텐츠론 (Theory of Space Contents)(신설)

공간과 콘텐츠에 대한 도시, 건축, 인문, 사회적 이론을 토대로 공간콘텐츠에 대한 개념을 정립하고 관련 사례를 조사, 분석, 유형화하는 과정을 통해 공간콘텐츠를 이해하고, 기획할 수 있는 이론적 기초를 다진다.

F01187 공간스토리텔링 (Spacial Storytelling)

장소 기반의 문화공간인 박물관, 도서관, 테마파크, 축제장, 공원, 쇼핑몰 등 다양한 공간에서 사용자와 공간 간의 소통을 위한 공간이야기의 선정 방안, 지속적인 텔링을 유도하고 사용자 감성을 자극할 수 있는 공간구성방법 등을 주요 내용으로 공간스토리텔링을 문화공간에 적용하기위한 전략적 방안을 모색한다.

F01227 문화예술기업 사례연구 (Culture & Arts Enterprises Case Study)

문화향품을 활용하여 사업을 하고 있는 국내외 기업의 사례를 연구하여, 그 기업의 경쟁력 분석과 성장전략을 수립한다.

F01228 문화산업과 지식재산권 (Cultural Industry & IP Rights)

저작권, 상표권 등의 지식재산권과 그 법제도를 이해하고 분쟁사례를 연구한다.

F01229 문화산업과 문화기획 (Cultural Industry and Culture Planning)

문화산업과 문화기획의 이론을 습득하고 문화가 산업으로 발전할 수 있는 다양한 정책을 개발한다.

F01230 문화기획과 인문학적 상상력 (Cultural Planning and Humanistic Imagination)

인문학적 상상력은 새로운 시대에 새롭게 나타나는 문제를 해결하는 능력이다. 인문학적 상상력의 근원인 창의적인 사고를 통해 문화기획 능력을 배양하고자 한다.

F01190 공연이벤트의 이해 (Introduction to Performance and Events – English Lecture)

공연예술의 장르적 특성, 이벤트의 전반적 개념과 기본지식을 습득함과 동시에 주요 관련이론과 용어 등을 종합적으로 파악하여 입문에 대한 기반을 다진다. 국내외 유명 공연 및 축제 이벤트의 구체적 수행 사례를 통해 동시대 퍼포먼스 문화와 동향에 대해 살펴본다.

This course helps the understanding of basic knowledge and various form of performing arts including theories and technical terms. It will also focus on the case study of performances and festivals both domestic and international.

F01068 뮤지컬 기획과 제작 (Musical Planning and Production)

예술장르로서의 뮤지컬의 특성과 개념을 이해하고, 공연예술산업의 범주에서 국내외 뮤지컬 공연동향을 분석해 본다. 또한, 뮤지컬 프로덕션의 기획 및 제작 전 과정에 대한 연구와 함께 실질적인 뮤지컬 콘텐츠 개발 워크숍을 진행한다.

F01196 스토리텔링 개론 (Introduction to Storytelling)

문화콘텐츠의 영혼이라고 할 수 있는 ‘이야기 하기’의 다양한 사례와 이론을 살펴본다. 캐릭터 중심의 이야기구성, 플롯 중심의 이야기구성, 공간 중심의 이야기 구성 등 다양한 매체와 상품 속의 이야기 사례를 통해서 실전 이해를 진행한다.

F01167 발상의 전환 (Creative Thinking)

다양한 문화콘텐츠 개발의 실제적인 경험과 관점, 비평적 맥락을 통해 창의성을 신장할 수 있는 훈련과정을 중심으로, 창의적 사고를 구현할 수 있도록 이론과 훈련 방법을 제시하고 생활문화 전반에 걸친 창조적 경험을 통해 개개인의 무한한 두뇌의 창조성을 자극하고 창조적 아이디어를 개발할 수 있도록 동기를 부여하고 창의적인 마인드를 고취한다.

F01171 질적연구방법론 (Qualitative Research Methodology)

문화연구 수행에 필요한 질적연구방법의 다양한 이론적, 방법적 접근을 이해하고 활용한다.

F01145 문화현장 실행연구 (Action Research of Culture Field)

문화현장의 개선을 목적으로 자기연구를 주체적으로 수행하는데 초점을 둔 프로젝트 수업으로, 연구방법론을 통해 기초를 갖추어 셀프연구를 생산, 공개하는 연구자의 역량을 개발한다.

◎ 교과 해설 [융합콘텐츠전공]

F01231 문화산업과 문화권리사 (Cultural Intellectual Property Master)

문화산업의 가치사슬을 이해하고 문화상품 소재발굴 및 경쟁력 요소를 분석하여 새로운 문화상품을 기획개발하고 사업화하는 문화권리사를 연구한다.

F01232 문화산업정책과 법제도 (Cultural Industry Policy & Legal System)

문화산업 진흥을 위한 정책과 지원사업을 이해하고, 문화산업진흥기본법, 콘텐츠산업진흥법, 지역문화진흥법 등의 법제도를 연구한다.

F01233 문화산업 창업과 경영 (Cultural Entrepreneurship)

문화향품을 기획, 창작, 개발, 유통, 배급 및 활용하는 창업과 경영사례를 분석하고 새로운 사업기획안을 수립한다

F01234 지방소멸과 문화도시경영 (Local Extinction & Culture City Management)

문화예술, 문화산업, 관광, 전통, 역사, 영상 등 지역의 특색있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 도시의 문화창조력을 강화할 수 있는 도시경영 방안을 연구한다.

F01235 문화예술경영실습 (Culture & Arts Management Practice)

영화, 음악, 게임, 출판, 방송, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 축제, 공연 등의 문화산업 현장을 이해하고, 실제 사례를 기반으로 문화예술경영전략을 수립한다.

Understand cultural industries such as movies, music, games, publishing, broadcasting, cartoons, animations, characters, festivals, and performances with establishing culture and arts management strategies based on actual cases.

F01236 문화산업과 권리활용 (Cultural Industry & Licensing)

권리활용 용어를 이해하고, 권리허가자, 권리활용자, 권리관리사의 역할과 권리비용의 정산방법 등을 분석하고, 기존 권리활용 사례를 연구한다.

F01237 문화영향평가와 가치평가 (Cultural Impact Assessment & Valuation)

국민 문화환경에 영향을 미치는 국가 및 지자체의 주요 사업과 정책사례를 조사하고, 문화영향평가에 적합한 사례별 성과지표 분석과 무형재산의 가치평가방안을 연구한다.

F01238 문화산업 세계화 전략 (Global Strategy of Cultural Industry) – Courses offered in foreign languages)

문화의 다양성을 이해하고, 문화산업을 세계화하는데 필요한 전략 수립방안을 연구한다.

Understand cultural diversity and study strategies necessary to globalize the cultural industry.

F01240 권리활용 계약과 협상 (Licensing Contract & Negotiation)

권리활용 계약용어를 이해하고 권리허가자와 권리활용자에게 도움이 되는 협상전략을 수립한다.

F01241 문화예술경영 세미나 (Culture & Arts Management Seminar)

문화마케팅, 문화산업 권리활용, 문화경영 정책 등을 체계적으로 연구하고 분석하는 방안을 논의한다.

F01242 미디어 표현기법 (Media Presentation Method – English Lecture)

공간계획 및 설계도면 작성에 사용되는 컴퓨터 분야의 활용방법을 이해하고 PC를 이용한 실습과 기초적 조작과정을 통해 미디어 틀을 활용한 문화공간의 2D 와 3D 표현 및 도면작성 방법을 익힌다.

This lecture is aiding the computer proficiency in the area of design. we are studying the theory of digital presentation method and the 2D, 3D presentation skill about the cultural spaces.

F01113 전시기획론 (Exhibition Planning – Team Teaching)

전시의 기획에서 실행에 이르는 이론과 방법을 학술적 견지에서 접근한다. 다양한 유형의 전시기획 사례를 연구하고 보다 바람직한 전시 기법에 대한 대안을 모색하도록 한다.

F01243 공간콘텐츠디자인 스튜디오 (Space Contents Design Studio – Team Teaching)

공간콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 공간이 의미 있는 장소로 변화하기 위한 장소 분석, 개념설계, 공간드로잉 등 디자인과정을 프로젝트로 진행한다.

F01040 스페이스마케팅 (Space Marketing)

문화와 관련된 도시, 건축, 전시 등의 다양한 공간을 문화적 차원에서 이해하며, 마케팅영역에서 공간의 중요성을 인식하므로써 새로운 공간구성에 대한 사고의 틀을 넓힌다.

F01162 미디어와 공간 (Media & Space)

본 강의는 미디어를 이용한 작품이 공간과 어떻게 관계를 맺는가를 탐구하고 그 효과와 의미 등을 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다. 기존 작가들의 다양한 작품 예시를 살펴보고 리서치, 발표, 토론을 통해 심화 학습하고, 이를 바탕으로 개인 프로젝트를 기획, 발표, 완성, 설치하는 것을 목표로 한다.

F01155 미디어 콘텐츠개론 (Media Contents)

전시, 공연, 축제 등 다양한 문화콘텐츠 산업분야에서 활용되는 미디어에 대한 이해와 이를 바탕으로 새로운 미디어 콘텐츠의 발전방향을 모색한다.

F01244 문화공간 분석 (Analysis of Culture Space - Team Teaching)

문화공간에 대한 이해를 바탕으로 다양한 문화공간의 형성 원리를 살펴본다. 이를 위하여 문화공간의 정의, 특성, 형성과정, 분석 방법 등을 고찰하며, 실제 문화공간을 대상으로 구성 특성을 분석한다.

F01156 디지털영상미디어 (Digital Image Media)

디지털을 활용한 영상미디어의 종류 및 특징을 이해하고, 이를 바탕으로 디지털영상의 기획 및 다양한 분야에서의 활용방안을 연구한다.

F01245 복합문화공간디자인 (Complex Cultural Space Design)(신설)

공연장, 전시장, 도서관, 공원, 축제장 등의 문화공간이 복합화되는 이유 및 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 공간과 사용자간의 관계에 기반을 둔 복합문화공간의 구성 및 디자인 원리를 학습한다.

F01246 영화와 공간콘텐츠 (Movie and Space Contents)(신설)

영화 속 장면에 나타난 이야기성과 공간의 구성적 특성을 분석하므로써 공간콘텐츠의 다양한 기획아이디어 및 공간특성을 고찰한다.

F01195 지역문화정책 (Regional Culture Policy)

지역의 특성을 반영한 문화정책 수립과정과 집행 프로세스를 이해하고 정책적 지원을 통한 지역문화발전의 성공사례와 실패사례를 분석하여 체계적인 정책개발 방안을 연구한다.

F01175 문화이론 (Cultural Theory)

문화이론의 다양한 학문적, 지적 기반의 학제적 문화이론 탐론들을 탐구한다.

F01263 문화예술교육 (Culture and Art Education)

문화예술교육의 현황을 교육, 정책, 자격증제도 등으로 분석하고 분야별 문화예술교육의 활용방안을 탐색한다.

F01257 문화외교 (Cultural Diplomacy)

국제사회의 문화외교 기능과 역할을 이해하고, 문화외교 현장에 필요한 자질을 기른다.

F01265 교육콘텐츠 개발 (Education Contents Application and Development)

문화콘텐츠, 문화 전문가 양성 등 다양한 문화 현장 전문가 양성에 필요한 교육 콘텐츠 프로그램을 개발, 기획, 운영하는 역량을 기른다.

F01164 문화콘텐츠 비평론 (Cultural Contents Critics)

문화콘텐츠의 이론비평, 실제비평의 축적을 통해 문화콘텐츠의 이데올로기적, 미학적, 산업적 가치 지향을 검토함으로써 문화콘텐츠 평론가적 자질을 함양한다.

F01258 문화21 (Culture 21)

세계지방정부연합이 지속가능한 지역문화를 위해 만든 문화 21의 문서적, 이론적, 실천적 관점을 이해하고 실천 경험을 분석한다.

F01259 문화변동과 이주 (Cultural Change & Migration)

국내 및 국제사회에서의 이동과 이주 현상을 통해 나타나고 있는 다양한 문화변동의 이론과 사례를 이해한다.

F01260 사례연구 기초 (Basic Case Study)

문화연구에서의 사례연구의 이론 및 방법적 기초를 터득한다.

F01261 사례연구 실습 (Case Study Practice)

문화연구에서 수행하는 다양한 사례연구를 기획 및 실습한다.

F01088 현대공연 예술 세미나 (Seminar on Contemporary Performing Arts)

국내외 컨템포러리 공연예술 작품의 감상과 분석을 통해 세계 공연계 흐름을 파악하고, 장르별 특성과 다양한 표현양식을 연구함으로써 공연예술작품에 대한 전반적 이해력을 높인다.

F01201 창의적 영어읽기 (Creative English Reading – Courses offered in Foreign Language)

다양한 문화콘텐츠 영어 자료를 통해 창의적 영어 실력을 강화하고 연구와 실무에 필요한 영어표현을 습득, 활용하는 능력을 배양한다.

F01065 공연이벤트 기획과 연출 (Performance and Event Planning and Management)

다양한 장르의 공연작품 기획과 이벤트플래닝에 대한 개념을 이해하고, 이를 계약서와 보도자료 작성 등 각종 실무와 연계하여 예술 활동이나 콘텐츠 창작에 종속된 작업이 아닌 전문성을 갖춘 기획자로서의 자질을 배양한다.

F01090 극장경영 (Theater Management)

극장史 연구와 현대 공연장의 공간구조 분석을 토대로 효율적 극장 운영 방안 및 실제 사례를 검토하고 이를 공연기획과 제작 과정에 연계하여 활용할 수 있도록 한다.

F01264 예술정책세미나 (Seminar in Public Policy and Arts)

문화예술분야 정책과 관련 제도를 이해하고 현장의 적용사례를 살펴보고 주요 현안과 쟁점에 대해 논의한다. 정부와 지자체의 정책 현황을 파악하는 동시에 해외 정책 사례를 분석한다.

F01067 공연이벤트의 기술 메커니즘 (Stage Technology and Performance)

공연의 필수 요소인 조명, 음향, 무대세트, 미디어기기, 특수효과, 공연장 등의 기본 구조와 용어에 대한 이해를 통하여 공연이벤트 제작의 다양한 전문 분야와 유기적으로 소통할 수 있도록 한다.

F0000 글로벌한류이슈강독 (신설, Reading Global Hallyu Issue—Courses offered in Foreign Language)

다양한 텍스트와 시청각 자료를 통해 글로벌 한류 트렌드를 이해하고 관련 산업의 동향을 파악하여 문화콘텐츠 분야 기획자로서의 자질을 함양하도록 한다

F01089 공연홍보 마케팅 (Marketing and Public Relation in Performing Arts Production)

마케팅 기본 원리에 대한 이해를 바탕으로 온오프라인 매체전략, 예산구성, 이슈선점 등 공연예술시장에서 적용할 수 있는 다양한 홍보마케팅 전략 및 효과적 활용 방안에 대해 탐구한다.

F01071 공연콘텐츠 국제교류 실무 (International Market Development of Performance Contents – Courses offered in foreign languages)

국내공연콘텐츠산업의 발전 현황과 글로벌 공연콘텐츠 산업의 동향을 분석하고, 공연예술의 다양한 국제교류 형태와 발전역사에 대해 알아본다. 작품교류, 국제협업, 축제 참가 등의 구체적 케이스스터디를 통해 국제교류실무에 필요한 제반 지식을 습득한다.

This course introduces international performing arts networking, its history, collaboration activities and

analyzes the past and on-going collaborative projects worldwide.

F01072 축제기획과 실무 (Festival Planning)

국내외 지역축제 및 공연페스티벌의 역사와 현황 및 축제조직, 재정, 홍보 등 관련분야에 관한 기본 지식을 습득한다. 또한, 그룹별로 기존 축제의 발전개선방안 도출 혹은 가상의 축제 프로그래밍 워크숍을 통해 축제기획에서 요구되는 전반적 지식과 실무능력을 동시에 함양할 수 있도록 한다.

F01148 발상과 스토리구성(Ideation & Story Composition)

다양한 소재 가운데서 스토리가 될 만한 아이디어를 어떻게 얻을 수 있으며, 그 아이디어가 어떻게 재미있는 이야기로 탄생할 수 있는지를 배운다. 일반적인 발상법을 배우기보다 스토리로 태어날 수 있는 발상과 스토리의 핵심적인 요인을 조직할 수 있는 능력을 학습한다.

F01197 창의적 사고와 논리적 표현 (Creative Thinking and Logical Expression)

새로운 사실이나 주장을 논리적으로 증명해내는 학술 글쓰기 과정을 통해 보고서, 학술지논문, 학위논문 등의 작성 능력을 제고하고 창의적 사고력과 논리적 표현력을 함양한다.

F01149 플롯과 캐릭터 (Plot & Character)

스토리의 가장 중요한 요소는 인물과 사건이다. 사건이란 어떤 갈등이 주인공에게 연루되고 심화되며 어떤 과정을 거쳐 해결되는지는 긴밀한 관계로 보여주는 짜임새다. 한 이야기에는 과연 얼마만큼의 인물이 등장하여야 좋은 이야기가 될 수 있으며, 왜 주인공이 있어야 하는지를 배운다. 또한 잘 알려진 수많은 이야기에 공통적으로 있는 플롯에 대해 여러 가지 이론을 학습한다.

F01101 영상스토리텔링 (Storytelling Studies of Cinema)

스토리텔링은 화자와 청자가 직접 대면하여 구두로 하는 '이야기하기'로부터 문자 미디어를 통한 서사 장르, 그리고 연극·공연을 거쳐 영화 장르에 이르기까지 대면성이 사라지는 대신 공간간적 제약을 넘고 점차 통합되어 비약적으로 발전해왔다. 다양한 미디어 발전과 통합에 따른 스토리텔링의 발전과정과 특징을 영화를 비롯한 몇 가지 영상스토리텔링 기법으로 알아보고 나아가 차세대 영상스토리텔링의 문제와 기술을 배운다.

F01015 디지털스토리텔링 (Digital Storytelling)

디지털 매체를 활용한 '이야기' '하기'를 실습을 통하여 연습한다. 또한 디지털 콘텐츠에서의 이야기 구조의 기본적인 이해부터 효과적인 스토리텔링의 제작 방법론까지 심도 있게 연구한다.

F01209 방송 스토리텔링 (Broadcasting Storytelling)

오늘날 가장 주도적인 매체의 스토리텔링은 방송 스토리텔링이다. 최근 방송콘텐츠는 여러 장르와 매체가 융합되어 새로운 커뮤니케이션 문화를 창조하고 있다. 방송콘텐츠 중 비드라마에 해당되는 예능, 구성, 다큐, 라디오 등의 스토리텔링을 중심으로 거대한 문화콘텐츠 스토리텔링 산업 영역에서 급변하고 있는 방송 스토리텔링의 기본 이론과 실제에 대해 파악한다.

F01262 대중문화콘텐츠 스토리텔링 분석(Analysis of Storytelling in Popular Cultural Contents)

영화, 드라마, 다큐멘터리 등 영상 콘텐츠에서부터, 웹툰 웹드라마 등 웹콘텐츠, 연극, 뮤지컬 등 공연 콘텐츠, K pop 등 대중가요, 광고 등 대중문화콘텐츠의 스토리텔링에 대해 이해하고 실사례 분석을 통해 스토리텔링의 기초와 방법을 익힌다.

F01210 문화원형과 스토리텔링 (Cultural Archetype and Storytelling)

문화원형은 문화콘텐츠 스토리텔링에서 중요한 키워드이다. 원형의 개념과 문화원형에 기반 한 스토리텔링의 중요성과 활용 사례를 연구하고, 효과적이며 성공적인 스토리텔링이 갖추어야 할 필수 요건인

원형에 대해 깊이 있게 알아본다.

F01152 다큐멘터리 스토리텔링 (Documentary Storytelling)

사실(fact)을 바탕으로 하는 지식·정보는 단편적이고 분절적이므로, 상상적 허구를 통한 이야기의 형태로 재구성되지 않으면 전달되기 힘들다. 객관적 지식의 전달에 주안점을 두는 박물관이 허구를 가능한 배제하면서도 이야기의 전달방식을 취하는 방법이 다큐멘터리 스토리텔링이다. 객관적 사실의 이야기적 형태를 가장 효과적으로 구성하는 방법을 학습한다.

F01211 신화와 스토리텔링 (Mythology and Storytelling)

신화는 모든 문화의 원형이자 상상력의 보고이다. 신화를 안다는 것은 그 문화를 이해하는 하나의 방법론을 획득하는 길이기도 하다. 동서양 신화가 현대의 문화콘텐츠 속에 수렴되고 가공되어 재현되는 양상과 형태를 살펴봄으로써 다양한 문화콘텐츠를 기획 개발할 수 있는 기초 역량과 상상력을 기를 수 있다.

F01138 석사논문연구 (Research for the Master's Degree)

논문지도교수의 개별 지도를 통해 석사학위 논문에 필요한 연구와 논문 작성을 수행한다.

F01139 산학실습 (Internship)

졸업 후 관련 산업 종사를 희망하는 학생들에게 산학연계를 통하여 체계적인 이론교육으로 습득한 지식을 현장에서 적용해보고 실무능력을 함양하도록 한다.