

학년-학기	교과수준	과목명	소개
1-1	전공기초	스토리텔링 창작실습	1학년 학생을 대상으로 스토리텔링 기법을 학습한 후 다양한 문화콘텐츠 산업 분야에서 사용되는 스토리텔링의 종류에 대해서 배운다. 1학년때부터 창의적 글쓰기 및 기획안 작성에 대한 실무 기초능력을 기르기 위해서 설계되었다.
1-1	전공기초	문화콘텐츠 입문	문화유산, 생활양식, 인간의 감성, 창의력, 상상력, 창의적 아이디어, 가치관 등을 원천으로 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천으로 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품이라는 문화콘텐츠의 정의에 부합되게 불교문화콘텐츠를 연계한다. 이를 통해 다양한 채널로 산업화할 수 있는 문화콘텐츠 기획 및 정책에 대해서 텍스트 읽기를 진행한다.
1-1	전공기초	서양문화의 이해	본 교과목은 영어의 언어학적 특징과 변화, 언어 습득과정, 문자로서의 영어가 가지는 특징을 익히고, 영어 속에 숨은 언어학적 원리를 학습하면서 영어에 대한 학문적 이해도를 높이고자 한다.
1-2	전공기초	창의적발상과논리	문화콘텐츠 산업에서 요구되는 창의성, 논리성, 자기주도적 글쓰기 학습을 위해서 설계되었고, 창의적 삶, 사고를 위해서 갖춰야 하는 요건들을 학습하고, 원천소스를 선정하여 각색하는 연습을 통하여 창의성을 길러본다.
1-2	전공일반	대중문화콘텐츠	1. 본 교과는 대중문화콘텐츠를 중심으로 발현되는 문화산업분야의 다양한 양식에 대한 이해를 위해 관련 기초이론과 교수자가 실제 제작 및 기획자로 참여한 문화산업 분야인 공연, 전시, 축제 및 출판 산업 등의 실제 제작 사례를 중심으로 다룬다. 이 과정에서 학생들은 글로컬문화콘텐츠 전문가로서의 제작자의 영역을 이해하고 수업중 자신의 선정한 대중문화콘텐츠 분석을 발표하는 세미나를 통해 콘텐츠 자기표현력 함양 기회를 제공한다. 2. 1학년 전공필수이므로 특정 선수과목을 필요로 하지는 않으나 가능한 고전문학과기초철학서등의 독서량이 있다면 수업에 많은 도움이 된다. 문화콘텐츠에 대한 이해는 인문학적 소양을 기초로 하기 때문이다.
1-2	전공기초	동아시아문화의 이해	문화의 원형에 해당하는 인문학 전반에 있어서 동양 문화의 이해는 스토리텔링을 비롯한 문화콘텐츠 기초과목을 학습함에 있어서 바탕이 되는 과목임.
2-1	전공일반	공연예술콘텐츠 기획론	공연예술의 대략적인 흐름을 파악하고 이를 적용해서 참신한 공연예술콘텐츠를 기획, 제작해보도록 한다.
2-1	전공일반	디지털콘텐츠디자인과 퍼블리싱	디지털 콘텐츠 디자인에 관한 전반적인 이해를 통해 콘텐츠를 직접 제작하여 퍼블리싱하는 역량을 기른다. 본 교과목은 디자인씽킹프로세스를 적용하여 사용자중심 콘텐츠 제작 기법을 적용해 콘텐츠 제작의 실무를 경험해본다.

2-1	전공일반	미디어스토리텔링 실습	<p>1. 본 교과목은 21세기에 필요한 창의적이고 글로벌한 문화콘텐츠 전문가로 육성하기 위한 기초단계로 스토리텔링의 개념 및 미디어 장르별 스토리텔링의 유형을 점진한 뒤 콘텐츠의 결과물에서 콘텐츠의 컨셉 설계와 기획 단계에서 스토리텔링이 어떻게 효과적일 역할을 수행하는지 습득하도록 설계된 교과목이다.</p> <p>2. 본 교과목의 성공적 이수 위해서는 문화콘텐츠 입문과 창의적발상과 논리를 사전에 이수할 것을 추천한다. 또한 본 교과목은 Do-ing 탐구형으로 진행되는 만큼 출결이 매우 중요하다.</p>
2-1	전공일반	글로벌문화콘텐츠의 이해	<p>1. 문화에 대한 일반적인 의미를 이해함으로써 언어, 풍습, 종교, 사상, 예술 등의 문화현상이 독립적으로 발생 내지는 전승 변용되어온 것이 아니라 복합적인 관계속에서 전개되었음을 이해하고자 한다.</p> <p>2. 근대라는 시기에 국제사회의 문화현상이 어떠한 변화를 거쳤는가에 대한 개괄적인 이해와 함께 특히 동아시아가 근대를 맞이하는 시점에서 겪게 된 서구문화의 유입으로 인해 나타난 현상에 대해 이해하고자 한다.</p> <p>3. 근대의 시기에 동양이 겪게 된 현상은 오리엔탈리즘적 사고를 지닌 서양인의 동양침탈로 인해 극도의 아노미상태가 진행되었다. 이를 극복하기 위한 동양의 선각자들과 이들의 사상을 계승한 사람들로 이어진 동아시아 각국의 문화변용현상에 대해 비교분석함으로써 이와 같은 현상이 오늘날을 살아가는 현대인에게 새로운 방향성을 제공해 줄 전거를 마련했음을 이해하고 이를 전승할 가능성을 열어보고자 한다.</p> <p>4. 각각의 세부 전공을 하는 학생들이 위의 사항을 학습하여 각자의 전공에 응용할 수 있는 계기를 마련해보고자 한다.</p>
2-1	전공기초	영미문화텍스트강독	<p>This course is designed to help students understand the fundamentals of English. Including modals, the passive. Gerunds and infinitives, and other sentence patterns. The goal of this course is to provide students with some basic tools of vocabulary and sentence analysis, so that students can build a sharp insight of the usage and formation of various English words and sentences. Based on the knowledge students will be learned the relationship between a language and culture.</p>
2-1	전공일반	한국전통문화의 이해	<p>한국문화콘텐츠 산업의 제 분야별 성공사례를 조사하고 성공요소를 연구 분석한다.</p> <p>한국문화산업의 배경과 현황을 파악하여 한류 산업에 활용할 수 있도록 개발 응용한다.</p> <p>한국문화에 관한 공연, 전시회, 이벤트, 박물관 등 현장 학습을 병행하고 이를 통해 아이디어를 제공할 수 있도록 한다.</p>
2-2	전공심화	메타콘텐츠 디자인과 제작실습	<p>1. 본 교과목은 변화되는 미디어 환경속에서 AI, VR, AR 등을 활용하여 융복합적인 메타콘텐츠를 제작하는 역량을 기르는 것을 목적으로 한다.</p> <p>2. 전공선택 교과목으로 학생들은 원천 소스인 문화 콘텐츠를 메타콘텐츠로 변환해서 서비스를 제공할 수 있는 역량을 기르고 이를 실무적으로 구현해 낼 방법을 학습한다.</p>

2-2	전공일반	문화유산콘텐츠의 개발과 활용	본 교과는 원천소스 소재 개발능력을 함양하기 위해 한국의 문화유산을 콘텐츠로 프리젠테이션과 교재를 통해 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 문화유산 콘텐츠 관련 과목을 사전에 이수할 것을 추천한다.
2-2	전공일반	신화와 문화콘텐츠개발	세계의 각 신화는 그 국가나 민족의 문화전반에 걸쳐 형성배경을 함의하고 있다. 그래서 우리는 신화를 공부함으로써 현대사회의 여러 부분 야에 창의적인 문화를 창조할 수 있는 동기를 부여받을 수 있다. 이는 21세기까지 향하는 문화산업에 있어서도 중요한 역할을 할 것으로 기대된다. 해리포터 시리즈, 반지의 제왕, 원령공주 등은 모두 신화라는 문화원형에서 나온 것이다. 그리스 로마의 신화만이 아니라 북유럽을 비롯해서 중앙아시아, 남미, 동아시아 등의 신화는 대부분 문화의 원형을 지니고 있다. 이러한 시노학을 학습하여 원소스 멀티유즈의 활용 방안을 개방하고 다양한 문화 콘텐츠를 개발함을 목표로 한다.
2-2	전공일반	종교문화예술의 이해	본 교과는 종교에 대한 이해를 바탕으로 원천소스를 개발과 창의적 콘텐츠 개발 능력을 함양하기 위한 과목이다. 다양한 종교문화예술이 종교문화콘텐츠로 만들어 질 때 종교적 정체성을 유지하면서 어떻게 산업화 대중화 되는지 그 과정을 실제 사례를 통해 학습하는 교과목이다. 또한 본 교과는 종교문화예술의 원천소스를 스토리 확장, 미디어확장을 통해 다양한 문화콘텐츠로 개발하는 능력을 키울 수 있다. 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 문화콘텐츠 이해 혹은 콘텐츠 산업 관련 과목을 통해 이론적 이해를 사전에 이수할 것을 추천하고 본 과목 외에도 다양한 종교적 원천 자료를 검색하며 응용해 보는 경험이 요구된다.
2-2	전공일반	일본문화의 이해	1. 다양한 일본 문화에 대해 관심을 가지며 이해할 수 있다. 2. 일본 문화 관련 자료 찾아 정보를 정리한 후 소개할 수 있다.
2-2	전공일반	헐리우드 콘텐츠 문화코드 읽기	미국 문화코드에 대한 이해를 바탕으로 인터넷 및 영화 콘텐츠에 녹아있는 코드 분석을 통해 한국 콘텐츠의 미국 시장 진출 확대에 필요한 지식을 습득한다.
3-1	전공심화	지역문화콘텐츠 제작기획	본 교과는 원천소스 소재 개발 능력을 함양하기 위해 한국의 지역문화 콘텐츠를 프리젠테이션과 교재를 통해 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 제작, 기획, 관련 과목을 사전에 이수할 것을 추천한다.
3-1	전공심화	영상 콘텐츠 스토리텔링과 기획 제작	1. 창의적 문화콘텐츠 전문가 양성을 위한 스토리텔링과 콘텐츠 기획 제작 능력 함양 문화콘텐츠 산업 동향과 소비자를 분석하는 전략적 분석력, 콘텐츠 멀티유즈를 계획하고 개발하는 능력, 브레인스토밍을 통한 아이디어 구상 및 구체화 능력을 핵심 내용으로 한다. 영상 콘텐츠의 종류와 기획, 제작 과정을 설명하고, 국내외 우수 영상 콘텐츠를 분석하며 기획안과 콘텐츠 내용을 시나리오로 작성하는 실습을 통해 영상 콘텐츠 기획과 제작 과정을 스스로 진행하도록 하고 그 역량을 평가하도록 설계된 과목이다. 2. 과목의 성공적 이수를 위해서는 스포츠 영상부터 광고, 예능, 드라마, 영화, OTT 시리즈물까지 우수하고 다양한 영상 콘텐츠에 관심을 갖도록 하며 주제를 잘 담아내 시청 대상자에게 잘 전달될 수 있는 영상 콘텐츠를 구별해 내는 안목을 기르는 것을 필요하며, 이를 위해 수업 외 시간을 최대한 투입하는 것이 요구된다.

3-1	전공일반	중국문화와다도	오래된 차 문화의 발상지인 중국의 차문화이 역사와 차문화 변천에 대해 바로 알고, 중국의 6대 차류 분류를 알고 차에 대해 자세히 알아보도록 한다.
3-1	전공심화	한국차문화유적탐구 및 관광콘텐츠개발	한국전통 차문화의 역사속에 숨겨진 유적을 발굴한다. 문헌을 토대로 스토리텔링하여 관광콘텐츠를 개발한다. 한국문화로써 충분한 가치를 도출하고 관광콘텐츠로 개발할 수 있는 창의적 능력을 기른다. 아이디어 발굴을 통해 차문화의 위상을 높인다.
3-1	전공일반	K-컬처 콘텐츠 연구	본 교과는 한류문화의 이슈와 특징을 분야별로 분석하여 전망하고 새로운 트렌드를 만들어 줄 수 있는 역량을 키우는 교과목이다. 7대 대중문화 콘텐츠(방송, 영화, 음악, 공연, 게임, 웹툰, 출판)의 한류 실태와 이슈에 대해 알아보고, 국가별 시장 수요를 전망해 볼 수 있는 능력을 키운다. 또한 4대 소비재(뷰티, 패션, 음식, 관광)의 이슈를 알아보고 국가별 시장수요를 전망해 볼 수 있는 능력을 키운다. 교과목의 성과에 대해 민감하게 반응할 줄 아는 감각을 키우는 것이 필요하다. 한류문화 실태 조사를 통해 이점을 분석하여 시사점을 도출할 수 있는 인문학적 소양을 함양한다.
3-1	전공일반	헐리우드영상콘텐츠이해	헐리우드 영상콘텐츠의 특징을 이해하고 타 문화콘텐츠와의 비교분석을 통해 콘텐츠 산업의 미래 방향성에 대해서 생각해 본다. 헐리우드 영상물에 녹아있는 미국의 다양한 모습(현미국의 현실과 연계하여)을 학습하고, 헐리우드 콘텐츠를 시청함에 있어서 통찰력을 기른다.
3-2	전공일반	동아시아전통문화와 대중문화	동아시아 일본 중국 한국의 술문화, 음식문화, 차문화에 대해 알아보고 차를 잘 우려는 방법과 여러다구에 차를 우려보아 차의 맛이 달라지는 것을 알아보고, 다른 차나 약재를 이용하여 블렌딩하여 새로운 음료를 만들어 보는 내용을 수업한다.
3-2	전공일반	영미문화콘텐츠분석	미국과 한국의 다양한 장르의 영상문화콘텐츠를 비교분석하여 전략적 사고를 가질 수 있음
3-2	전공심화	웹툰스토리텔링과 기획제작	본 교과는 웹툰이 갖고 있는 특징 즉 시대성과 현장성, 독자와의 상호작용성을 이야기로 풀어내어 웹툰을 기획제작하기 위하여 설계된 교과목이다.
3-2	전공심화	문화콘텐츠와 실용음악	본 교과는 음악과 문화의 연관관계를 통해서 음악과 문화콘텐츠에 대한 이해능력 함양하기 위해 소통이라는 키워드로 문명과 문화의 관계를 음악을 통해서 살펴본다.
3-2	전공심화	콘텐츠홍보전략실습	글로벌 홍보관련 산업과 현장을 이해하며 효과적인 홍보방안을 찾아 적용할 수 있는 창의적 문화콘텐츠 전문가로서의 능력을 갖추기 위하여 홍보 기획부터 실행까지 주체로서의 역할, 대상인 소비자 이해, 홍보콘텐츠 제작을 위한 보도자료 작성 등의 글쓰기와 관련 정책 지원 정보 등을 찾아 전략적으로 분석 활용할 수 있는 역량 강화를 핵심내용으로 한다.

3-2	전공일반	한국차문화콘텐츠 기획론	4차산업 혁명시대에 차는 심신건강에 도움을 줄뿐만아니라 모든 인간관계의 중심에서 화합과 나눔의 매개체로 작용한다.
4-1	전공일반	다도명상과 심리치유	다도명상은 현대가 필요로 하는 중요한 분야로서 관심이 증대되고 있다 명상으로 스트레스를 해소하고 의식을 변화시켜 정신적 성장을 향상시킨다.
4-1	전공심화	콘텐츠 해설과 프리젠테이션	창의적인 글로벌 문화콘텐츠 전문가 양성을 목표로 동서양 문화에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠 스토리텔링을 기획, 정리하여 대중들에게 전달할 수 있는 시나리오를 작성하고 스피치 매너 등의 효과적인 전달방법에 대한 실습과정을 거쳐 음악, 미술, 문화, 관광, 역사, 지역 축제 행사 등의 문화콘텐츠 현장에서 해설사 커뮤니케이터로 활동할 수 있는 역량을 갖추도록 설계된 과목이다.
4-1	전공심화	소셜미디어콘텐츠 기획실습	소셜미디어 플랫폼의 다양한 종류 및 트렌드를 익히고 관련 콘텐츠들의 실질적 사례 분석을 통하여 산업수요에 부합하는 콘텐츠를 기획제작한다.
4-1	전공일반	인상학과 자기표현	인상학을 통한 좋은 이미지 만들기 퍼스널컬러를 활용한 긍정에너지 만들기를 통한 지식 문화 콘텐츠를 학생들한테 긍정적이고 적극적인 사회적 관계를 유지시켜주는 미래 지향적인 학문
4-2	전공심화	다도문화콘텐츠와 제다실습	6대 다류의 체계적으로 학습한다 차를 만드는 제다공정을 학습하고 그에 맞는 스토리를 입힌다
4-2	전공심화	종교문화텍스트강독	21세기에도 세계의 종교인구는 꾸준히 증가하고 있다 종교는 인류와 함께 시작되었고 시대와 장소에 따라서 문명의기틀을 구축해왔다. 종교를 학문학적으로 이해하며 종교인들의 삶과 문화를 이해할 수 있도록 한다.
4-2	전공심화	지역문화콘텐츠 창작프로젝트	본 교과목은 로컬리티에 대한 이해와 다양한 로컬리티의 성공 사례를 살펴보고 이를 참고하여 부산지역의 콘텐츠를 기획, 제작 할 수 있다.
4-2	전공심화	축제문화콘텐츠 개발	축제에 대한 이론적 배경을 학습하고 축제의 실제 사례를 분석한다. 이를 통해 축제 제작의 전반적인 과정을 이해하고 축제 브랜딩을 위한 문화콘텐츠 및 스토리텔링의 역할을 확인한다.