

강 의 계 획 서(Syllabus)

[1] 기본 정보(Basic Information)

■ 강의 정보(Course Information)

교과목명 (Course Title)	고전문학과 스토리텔링	강의유형 (Course Type)	이론
------------------------	-------------	-----------------------	----

[2] 학습 목표/성과(Learning Objectives/Outcomes)

■ 과목 설명(Course Description)

본 교과목은 문화콘텐츠산업의 창작소재로서 고전문학의 가치를 탐색하고, 고전문학을 기반으로 한 문화콘텐츠의 사례분석을 통하여 새로운 콘텐츠를 기획하고 창출하는 응용인문학 (복합인문학)이다. 본 교과목에서는 고전문학이 다양한 문화콘텐츠 분야(게임, 애니메이션, 미디어, 만화, 음악공연, 시나리오, 모바일, 에듀테인먼트, 캐릭터 등)에 결합된 사례를 분석하고, 이에 대한 이해와 실습을 통하여 고전문학의 원형적 요소를 현대적으로 재창조할 수 있는 창의력과 상상력을 교수한다.

■ 학습 목표(Learning Objectives)

- ① 대중문화적 측면에서 고전문학과 문화콘텐츠 이해
- ② 고전문학의 현대적 계승과 문화콘텐츠와의 연계
- ③ 인문학적 관점에서의 문화콘텐츠 사례분석과 문화산업적 시각의 결합
- ④ 이론과 실습을 통한 고전문학 교육으로 문화콘텐츠시대에 부합하는 현장형 전문인을 양성

■ 학습 성과(Learning Outcomes)

문화콘텐츠 창작 소재로서 고전문학의 가치 이해
고전문학을 소재로 한 문화콘텐츠 기획 능력
인문학의 관점에서 문화산업과 대중문화 이해

[3] 강의 진행 정보(Course Methods)

■ 강의 진행 방식(Teaching and Learning Methods)

강의 진행 방식	추가 설명
온라인 강의	고전문학과 스토리텔링에 대한 강의와 설명-(온라인 동영상)

■ 수업 자료(Textbooks, Reading, and other Materials)

수업 자료	제목	저자	출판일/게재일	출판사/학회지
	고전서사와 문화콘텐츠 스토리텔링	이명현	2017	경진출판

[4] 수업 일정(Course Schedule)

차시	강사명	수업주제 및 내용	제출 과제	추가 설명
1	이명현	강의소개 문화콘텐츠시대고전문학과스토리텔링		
2	이명현	스토리텔링의 개념과 특징		
3	이명현	디지털 스토리텔링과 스토리텔링의 방향		
4	이명현	신화와 판타지-신화 재해석의 두 방향		
5	이명현	인간과 자연에 대한 신화적 판타지 - 애니메이션 <오늘이>		
6	이명현	신화적 상상력의 분화와 요괴의 형성, 구미호		
7	이명현	구미호를 소재로 한 문화콘텐츠 사례 분석		
8	이명현	귀신 이야기의 의미와 현대적 재해석		
9	이명현	귀신이야기의 재해석과 스토리텔링		
10	이명현	도깨비와 판타지		
11	이명현	탐색의 현대적 의미와 스토리텔링		
12	이명현	이물교혼의 상징적 의미와 현대적 해석		
13	이명현	춘향전의 이해와 감상		
14	이명현	춘향전의 공연 영상 콘텐츠화		

[5] 수강생 학습 안내 사항

--