

특성화 사업 계획서

인문대학 □□□□□□ □□□□□□

SOONGSIL UNIVERSITY



1 특성화 목표

2 학과(부) 역량

3 학과 혁신

SOONGSIL UNIVERSITY



1

특성화 목표

학과(부)목표와 비전

전공 교육목표

항목	내용
1	모국어의 미감(美感)과 한국인의 정서(情緖)를 발견, 동시대 감각으로 작품화하는 창의적인 문화예술활동 고취
2	가상현실이 지배하는 다변화(多邊化)된 삶과 체험에 부응(副應)하는 경쟁력 있는 작가 양성
3	현대성(現代性), 매체성(媒體性), 예술성(藝術性)을 동시에 구현하는 융합 콘텐츠 개발능력 진작

(1) 한국의 정체성을 바탕으로 글로벌 경쟁력을 확보하는 **Glocal Creating**을 지향, **2000년대 이후 출생 신세대 작가들**의 시대감각, 독창성, 창의성 배양을 가장 중요한 목표로 세운다.

(2) 다변화된 디지털 환경에서 문학은 온오프라인, 가상과 현실을 넘나드는 **새로운 문화소통 매체**로서 역동적인 역할을 하는바, 이를 주도적으로 이끌면서 새로운 미적 세계를 창조해 나가는, **미래선취적인 작가**를 양성한다.

(3) 장르와 문화적 경계를 넘나드는 문학창작을 통하여, 시대환경을 가로지르고, 트랜스미디어(Transmedia)에 기반하며, 예술성의 영역을 새롭게 확장하는 **융·복합 콘텐츠** 창작능력을 진작시킨다.

학과(부)목표와 비전

비전	메타버스 시대, 한국적 정체성에 뿌리를 둔 글로컬 문화예술 콘텐츠 생산
미션	한국인 특유의 생각과 정서를 재발견 개성적인 동시대 감각으로 작품화하는 미래선취적인 문화예술인을 양성하는 학과

미션 수행을 위하여 본 전공에서는 다음과 같은 특성화 사업을 전개한다.

학과(부)목표와 비전

1) '한국인 특유의 생각과 정서를 재발견'을 위한,
<한국서사원형 발굴,보급사업> (1.4 특성화발전계획, 참조) 실시
: 한국의 구비문학을 탐색하여 한국인의 집단무의식이 반영되어 있는 서사원형을 발굴
이야기 유형으로 분류, 정리하여 가능한 모든 타입의 서사를 추출, DB화함으로써,
동시대 개성적인 창작의 세계관과 동기를 제공함

2) '개성적인 동시대 감각으로 작품화'하기 위한,
<메타버스 학업시스템>(3.3 교육환경 혁신계획, 참조)의 구축, 증보, 개선
: 2000년대 이후 출생한, 이른바 '디지털 원주민'이라 불리는 후기 Z세대 재학생들이
자신만의 세계관과 이야기 틀에 따라 지속적인 창작을 가능케 하는
전문적, 독창적 창작자로서의 기반을 스스로 탐색, 수행하게 하는 학업시스템의 구축
- On Off 병행, 강의실 + 연구실 + 실습실 + 소모임실 통합운영
- 상시적인 교수학습 체제 + 장르별 학업지도교수제
- 모든 구성원(재학생, 졸업생, 교수)이 자유롭게 참여하는 창작 워크숍

3) '미래선취적인 문화예술인을 양성'을 위한,
<융복합의 혁신적인 교과과정>(3.1. 교육과정 혁신계획, 참조) 설계, 교육 및
<'특성화 보급사업'에 의한 비교과 프로그램>의 추가 운영

특성화 분야 전망

특성화 분야의 현황과 전망

1) 콘텐츠 산업 매출액과 산업 종사자 수의 지속적 증가
2) 콘텐츠의 유통과 소비 방식의 변화

글로벌 OTT 플랫폼 시대 : 방송은 포맷, 영화는 공동제작 형태

한국 콘텐츠의 글로벌화 : <기생충>, <오징어 게임>

1인 미디어 스토리텔링의 증가

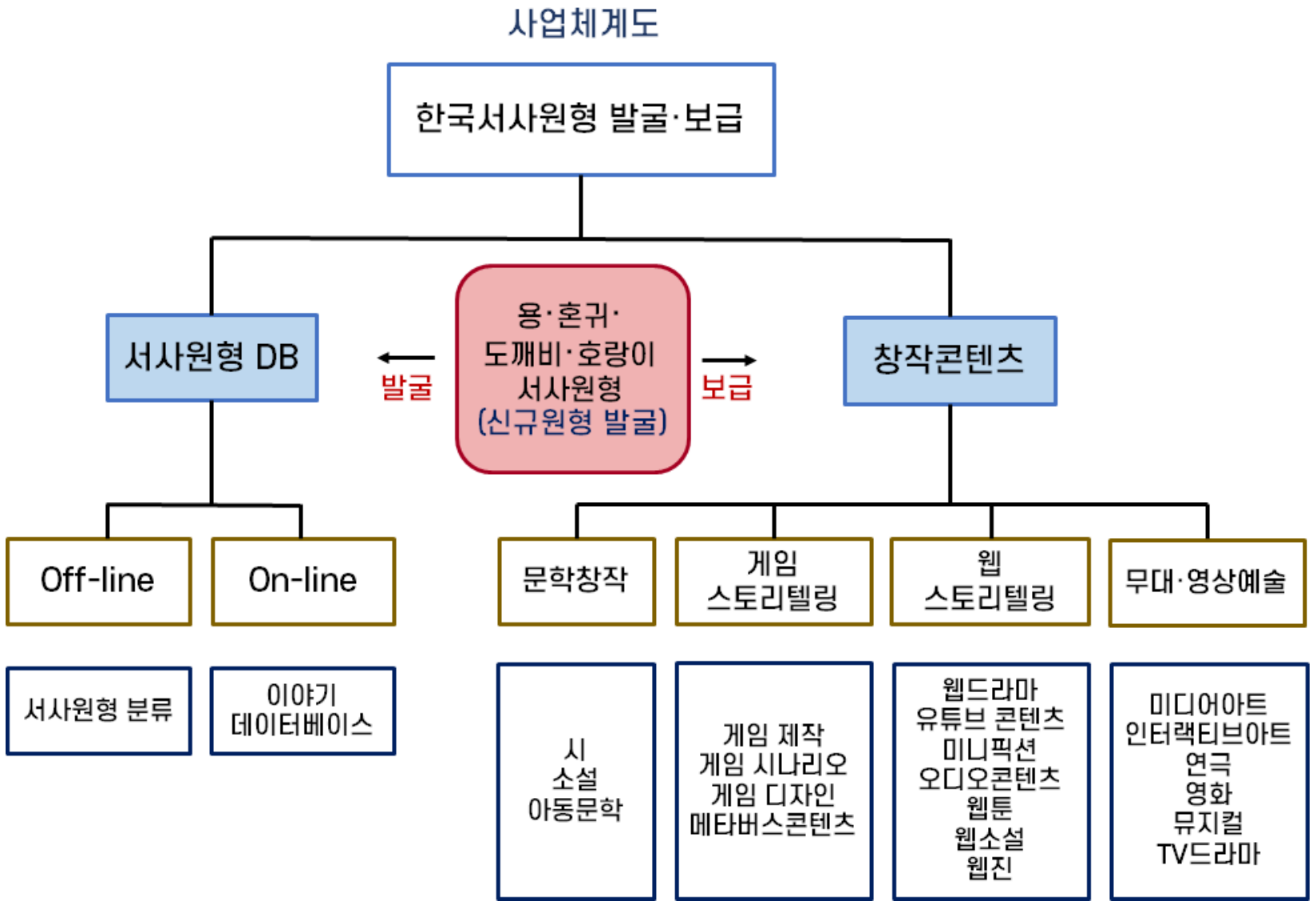
3) 이야기의 수요 증가 및 한류 콘텐츠 글로벌화 가속화
4) 글로컬 시대, K-문화콘텐츠의 향방

'한국적' 콘텐츠 발굴을 통한 글로벌 경쟁력 성취의 예

분야	콘텐츠	특징과 성과
드라마	넷플릭스 드라마 시리즈 <오징어 게임>	방영 직후 인도를 제외한 모든 국가에서 넷플릭스 시청률 1위 달성. 드라마에서 소개된 한국의 놀이문화가 세계적으로 유행. 시즌2 사전제작 작업이 시작됨.
영화	애플 & 박찬욱 <일장춘몽>(2022)	새로운 디지털 매체, 판타지 사극. 판소리 등 동서양의 다양한 장르 융합, 한국적 정서와 현대적 감수성의 결합을 보여준 대표적인 '글로컬 문화콘텐츠'
연극	극단 목화, 오태석 연출, <템페스트>	삼국유사의 서사와, 백중놀이, 만담, 씻김굿 등의 전통 놀이를 통해 셰익스피어 원작을 재구성. '가장 한국적이어서 가장 세계적'이라는 평가.
음악	이날치 밴드, <범 내려온다>	전통적인 판소리 수궁가를 현대적인 퍼포먼스로 표현하여 국내외 네티즌들에게 큰 인기를 얻음.

특성화 분야 발전계획

한국서사원형 발굴·학습자원화 및 문예창작콘텐츠 보급 사업



특성화 분야 발전계획

서사원형 DB 구축과정

한국구비문학대계 (전 85책) → 유형에 따라 분류 → 유형별 이야기의 서사 타입 정리 → 색인화하여 데이터베이스 구축 → 이야기 정보시스템 구축

창작콘텐츠 제작 및 글로컬 인재 양성 과정

문학창작	게임 스토리텔링	웹 스토리텔링	무대·영상 예술
↓	↓	↓	↓
서사 원형 소재로 시, 소설, 아동 문학 창작 프로그램	실용적이고 창의적인 한국형 게임이야기 발굴	디지털 플랫폼 웹 매체 특성 이해	연극, 뮤지컬, TV드라마, 영화 등 콘텐츠 개발
문학 창작 능력 함양	게임설계 이론 및 기획 실습	웹 매체 기반 스토리텔링 콘텐츠 창작	무대와 영상 매체에 기반한 희곡과 시나리오 창작
글로컬 시인, 소설가, 아동문학가 양성	게임 기획 및 스토리텔러 양성	1인 미디어 시대 우수한 개인 창작자 양성	디지털 플랫폼 시대가 요구하는 창의적인 크리에이터 양성



2

학과(부) 역량

재학생(정원내) 충원율 현황 (최근 3개년) 및 개선 계획

재학생 중도탈락율

2018년	2019년	2020년
2.3%	3.1%	1.2%

재학생 충원율

2018년	2019년	2020년
100.0%(116/116)	96.5%(110/114)	102.7%(115/112)

중토탈락 요인
1. 자퇴　2. 전과

충원율 제고방안
1. 자기 자신의 전공로드맵에 의한 연속적인 학업수행 유도
2. 진로지도상담과 별도로 장르별 상담제 도입
3. 신입생 선발 시 글쓰기 능력 이외의 문학 창작 역량 및 자질 평가(심층면접)

재학생 충원율 연도별 개선계획 목표

연도	2022	2023	2024	2025
재학생 충원율	103%	105%	105% 이상	105% 이상

휴학생(정원내, 군휴학 제외) 현황 및 개선 계획

최근 3년간 휴학률

연도	2018학년도	2019학년도	2020학년도
휴학률	28.1%(48/123)	28.8%(46/114)	26.4%(43/120)

재학생 휴학률 연도별 개선계획 목표

연도	2022	2023	2024	2025
재학생 휴학률	26%	24%	22%	20%

취업률(정원내) (최근 3개년, 특성화 분야) 및 개선 계획

최근 3년간 취업률

2018년	2019년	2020년
54.2%(진학률, 3.8%)	62.1%(진학률, 0%)	61.3%(진학률, 8.8%)

취업률 제고방안

1. 본교 진로, 취업역량 지원 프로그램 참여
2. 진로 지도 계획

취업률 연도별 개선계획 목표

연도	2022	2023	2024	2025
취업률	65%	69%	72%	76%

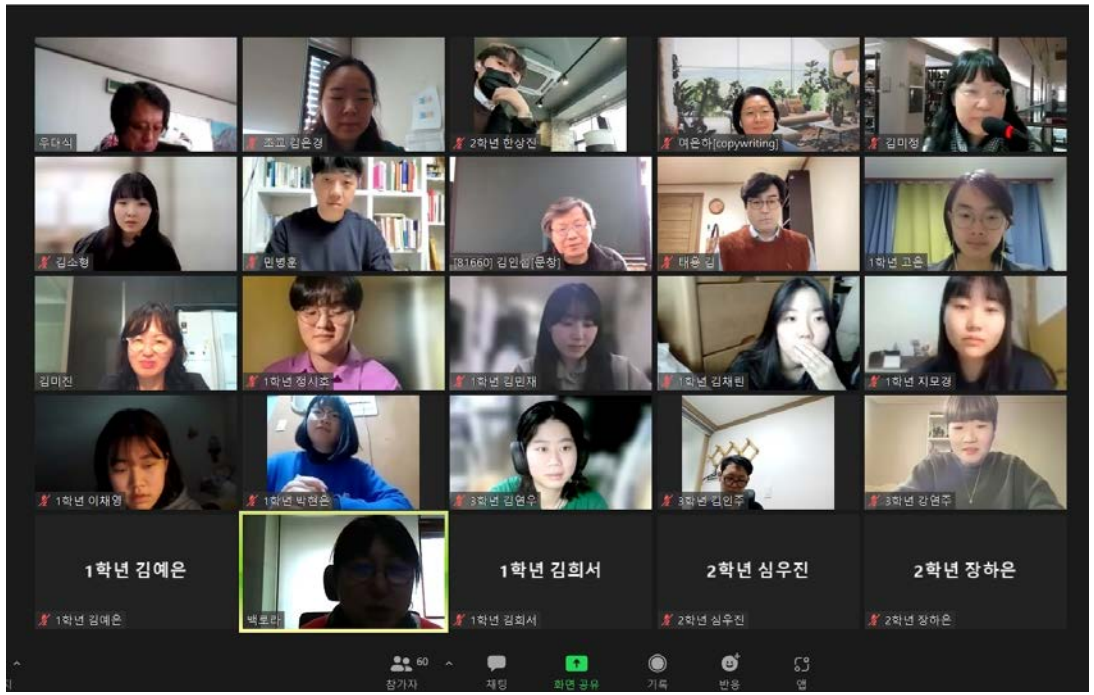
교수법 참여(최근 3개년) 현황 및 개선 계획

EL 수업방식 도입 계획

연도	2022	2023	2024	2025
도입률	5개 교과 이상	40%(11개 교과)	60%(17개 교과)	80%(22개 교과)

학과 자체 교수법 개선 계획

1. 교강사 세미나 개최
2. 융·복합 관련 신설 교과목 교수법 세미나(외부 전문가 초청 특강) 정례적 실시



2022-1학기 개강 교강사 세미나 (2022. 02. 25)



3

학과 혁신

교육과정(교과, 비교과) 운영 현황(최근 3개년) 및 혁신 계획

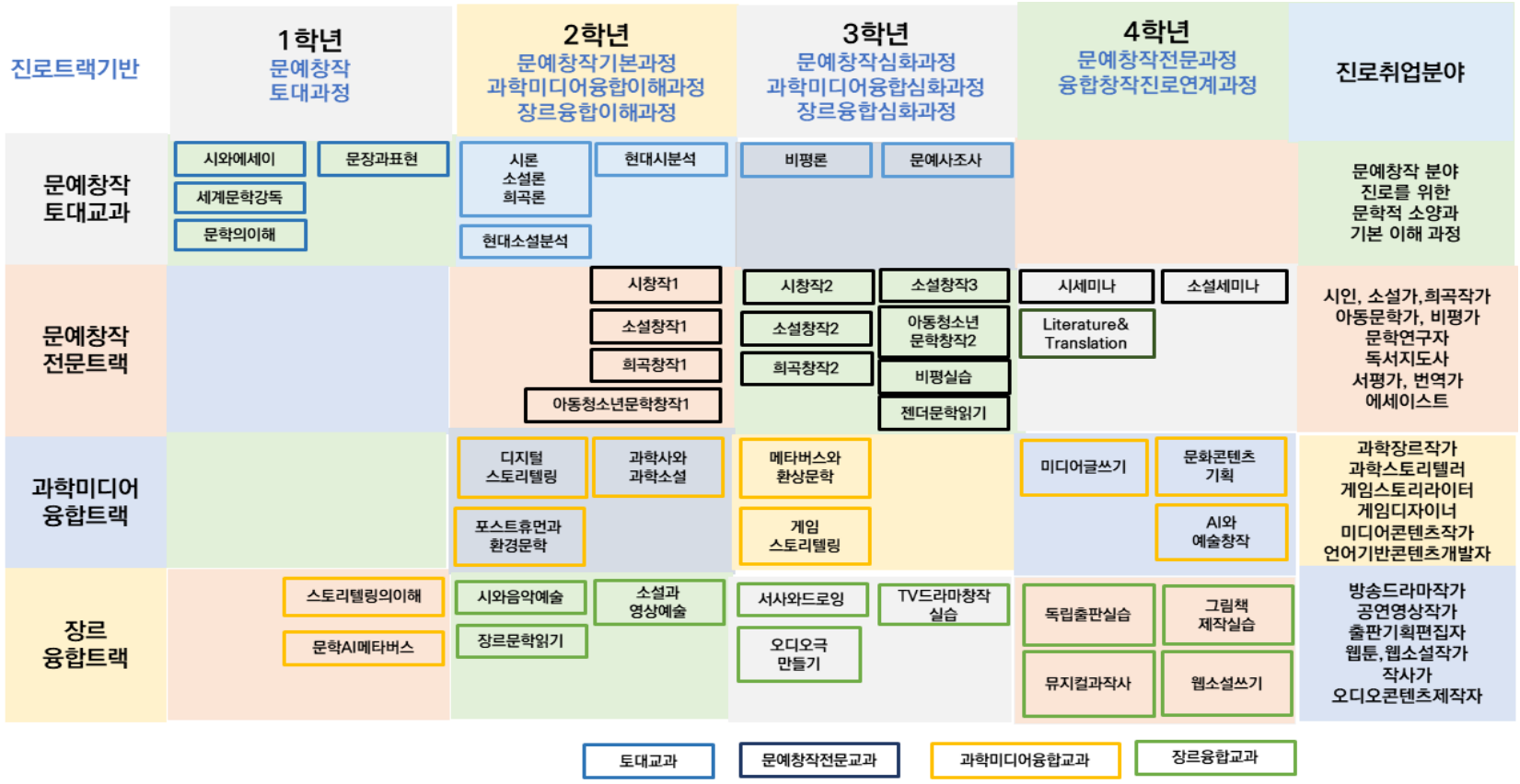
예술창작학부 문예창작전공 진로트랙 기반 교육과정 (현행)

	2학년	3학년	4학년
트랙 1 순수문학창작	시론, 시창작, 소설론, 희곡창작, 희곡론, 소설장착	비평론	아동청소년문학
트랙 2 대중문학창작	웹소설창작, TV드라마창작실습	문예사조사	카피창작실습, 방송구성작법
트랙 3 대중문화제작	디지털스토리텔링의 이론과 실제, 스토리텔링의 이해	게임스토리텔링	Literature& Translation, 출판기획, 문화콘텐츠기획

교육과정(교과, 비교과) 운영 현황(최근 3개년) 및 혁신 계획

진로트랙 기반 교과과정 변경표

- 기존의 순수문학과 대중문학, 대중문화제작의 진로 트랙을 혁신적 패러다임으로 바꿔 문예창작 토대 과정을 기본으로, 문예창작 전문 트랙과 문예창작 융합 트랙으로 나누고 융합 트랙을 과학기술 융합, 장르 융합으로 세분화함.
- 학생들의 다양한 창작, 학습 능력과 요구를 수용해 자신의 진로와 관련한 세부 전공 트랙에 맞는 수업 목표를 세울 수 있는 강점이 있음.



교육방법 개선 현황(최근 3개년) 및 혁신 계획

교육방법 혁신 계획

1. ENGAGED LEARNING 수업 확대
2. 열린수업프로젝트 참여 수업 확대
3. 팀티칭 수업 확대
4. AI 창작 수업 확대

딥러닝 기술, 기계 학습, 알고리즘 등 AI 창작 툴 기술 활용한 창작 교육 실행

연차별 수업 계획	2022년	2023년	2024년	2025년
과목명	소설창작2 (수업에 활용)	문학AI메타버스 AI와예술창작	시와음악예술 소설과영상예술	서사와드로잉 오디오극만들기 뮤지컬과작사

5. 메타버스 수업 활용

인터랙티브한 융복합 교과와 진로 취업 교과에 활용해 학생들과의 소통을 확대함

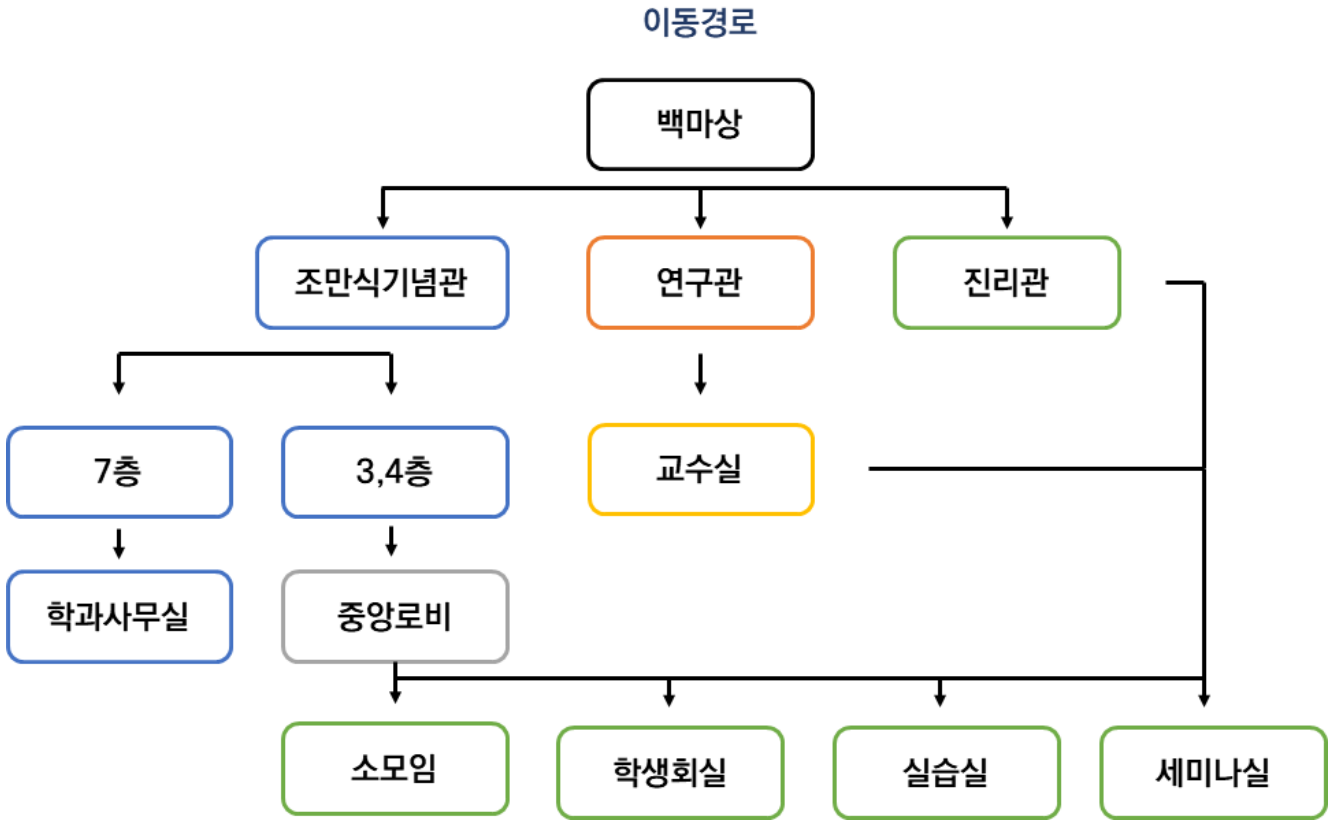
연차별 수업 계획	2022년	2023년	2024년	2025년
과목명	스토리텔링, 디지털 스토리텔링	문학AI메타버스, 메타버스와 환상문학	시와음악예술, 소설과 영상예술	서사와드로잉 오디오극만들기 뮤지컬과작사

교육환경 혁신계획

메타버스 교수학습시스템

강의실 안과 밖을 통합하는 교육환경 개편
참조: 문예창작전공 홈페이지 메인 화면 '학과 메타버스(PW: cw24)'
https://app.gather.town/app/2RrV2lDYYrAyvvTK/ssu_creativewriting

메타버스 공간구성



감사합니다

SOONGSIL UNIVERSITY