

성공하는 문화콘텐츠 소재 개발 전략

교과목명	국문명 : 성공하는 문화콘텐츠 소재 개발 전략 영문명 : Cultural content to the success of development strategies	이수학점	2학점
담당교수	공정배 (한양대학교 문화콘텐츠학과)	개설학기	2015-1학기
권장학과	전학과	권장학년	전학년

개요	<ul style="list-style-type: none"> ○ 본 강좌는 성공을 위한 문화콘텐츠 소재개발을 탐구하기 위한 것이다. ○ 문화융합 차원에서 미래사회의 성장 동력으로서 문화콘텐츠 전략 수립에 필요한 소재개발의 이론과 실제를 사례를 통해 학습한다.
----	---

학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실제 사례를 통해 문화콘텐츠 소재개발 전략 수립 및 집행과정을 이해 할 수 있다. ○ 세계적인 보편성을 획득하면서도 우리만의 차별성을 확보하기 위한 소재개발의 전략적 탐구를 모색할 수 있다. ○ 문화콘텐츠 소재개발 학습을 통해 다른 사람과 차별화 할 수 있는 창의력과 경쟁력을 키워 나갈 수 있다.
------	--

강의교재	○ 문화콘텐츠 창작소재 개발론(발간 예정)
------	-------------------------

보조교재	
------	--

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	30%
	기말시험(%)	25%
	출석(%)	15%
	과제(%)	15%
	퀴즈(%)	15%
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계	100%	

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	창작소재 개발전략의 이해	1회. 드라마, 영화 성공작품의 장르전환 전략 2회. 대중서사, 게시판 소설화와 한국적 판타지 소설 영역 개척 3회. 독창적 창작 문화콘텐츠의 성공사례와 OSMU 전략
2주	문화콘텐츠 창작소재 개념	1회. 문화원형 2회. 밈(Meme) 3회. 종자론
3주	창작소재의 발굴과 다중융합의 원리 1 - 문화융합과 리메이크	1회. 문화융합 2회. 리메이크
4주	창작소재의 발굴과 다중융합의 원리 2 - 패러디와 OSMU	1회. 패러디 2회. OSMU
5주	문화콘텐츠 성공작품의 장르전환 전략 - 만화를 중심으로	1회 : 만화의 태동과 다원적 가치 2회 : 1차적 문화콘텐츠 성공 작품의 장르전환과 OSMU 전략
6주	창작소재로서 <그리스로마 신화>의 OSMU 전략	1회 : 그리스로마 신화 2회 : 창작소재로서의 신화의 가치, 제품 브랜드
7주	영웅서사시 <동명왕편>과 <베오울프>	1회 : 영웅서사시의 개념과 글로벌 콘텐츠화 사례 2회 : 영웅서사시 <동명왕편>의 콘텐츠화 사례 및 활용
8주	중간시험	
9주	영웅서사시 <목란사>와 애니메이션 <물란>	1회 : 영웅서사시 <목란사>가 현대 문화콘텐츠 <물란>으로 2회 : 국경 없는 소재, 콘텐츠의 글로벌화
10주	중국설화, 양산백과 축영대, 그리고 <버터플라이 러버>	1회 : 중국 설화에 대한 이해 2회 : 콘텐츠 활용 사례(버터플라이 러버, 가극단 공연 등)에 대한 이해
11주	창작소재로서의 <로미오와 줄리엣> 장르전환 개발전략	1회 : 고전소설 <로미오와 줄리엣> 2회 : <로미오와 줄리엣>의 장르전환 사례(영화, 뮤지컬)
12주	창작소재를 발굴하는 다양한 방법과 정보 획득	1회 : 우리 것에서 창작소재를 찾아내는 방법 2회 : 문화원형 사업 성공사례
13주	문화콘텐츠산업의 창작소재로서 <홍길동전>	1회 : <만화 홍길동>에서 <애니메이션 홍길동>까지 2회 : 홍길동 캐릭터의 진화 : 지역문화콘텐츠로의 발전
14주	문화콘텐츠 산업의 창작소재로서 <심청전>과 <춘향전>	1회 : 심청전 <왕후심청>, <인당수 사랑가> 2회 : 춘향전 <성춘향>, <신암행어사>, <괘걸춘향>
15주	한국 문화콘텐츠 소재의 세계화 방안	1회 : 글로벌 문화콘텐츠 창작소재 개발 방안에 대한 이해 2회 : 문화콘텐츠 소재 개발 학습에 대한 마무리
16주	기말시험	