

1. 한국어문학과-창작 CDR의 목표

CDR 목표	<p>많은 한국어문학과 졸업생들이 다양한 분야에서 창작과 관련된 일을 하고 있다. 작가나 시인으로 등단하는 것을 물론 구성작가나 시나리오 작가 등으로 활약하고 있다. 이 창작 CDR은 작가 및 시인으로 등단하고자 하는 학생들, 구성 작가 및 시나리오 작가를 꿈꾸는 학생들을 위한 것이다.</p>
CDR 대상직업군	<ol style="list-style-type: none">1. 시인과 소설가가 되는 것은 직접적인 직업으로 연결되는 것이 아니다. 학교 교사를 할 수도 있고 출판사를 다닐 수도 있고 일반 회사를 다닐 수도 있다.2. 구성 작가와 시나리오 작가는 방송사나 영화사에서 작가로서 직업을 갖는다. 게임 시나리오도 사실은 국문과 출신의 몫이 될 것인데, 게임 제작 회사에 소속될 수도 있고 프리랜서로 활동할 수도 있다.

2. 한국어문학과-창작 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 시, 소설, 수필, 비평 등의 창작은 특정 직업과 직접적으로 관련되지는 않으므로 직업 현황을 소개하기보다는 등단의 현황에 대해 소개하는 것이 좋을 것이다. 창작으로 등단할 수 있는 문예지면은 신문, 문예지 등 여러 곳이 있다. 꾸준한 습작을 통해 만족할 만한 작품을 창작할 수 있는가가 관건이 된다. 2. 구성 작가와 시나리오 작가는 특별히 방송 아카데미를 거치면서 창작 실습도 하고 인맥도 쌓을 것을 권장한다. 요즘에는 방송사가 많아지면서 매우 많은 프로그램이 만들어지고 있으므로 전망이 어둡지는 않다고 본다.
<p>수요예측</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 수요란 실용적인 개념이므로 시인, 소설가 등에 대해서는 그 수요에 대해 언급하기가 어렵다. 그보다는 현대 사회가 점점 정신적으로 고갈되어 가므로 앞으로 정서적으로 풍성함을 제공할 시인, 소설가를 더욱 갈망하게 될 것이라는 점을 생각해야 할 것이다. 2. 구성작가와 시나리오 작가의 수요는 매우 높다. 방송사의 프로그램과 영화 제작의 수가 줄어들지는 않을 것이다. 특히 게임 시장이 넓으므로 게임 시나리오의 수요는 엄청날 것이지만, 문제는 현재의 한국 게임 시장은 주로 외국물을 수입한다는 점이 된다. 한국의 고전과 신화를 대서사시로 구성한 게임 시나리오 작가가 나온다면 엄청난 수익을 올릴 수 있을 것이다.

3. 한국어문학과-창작 CDR 교육과정

학년	학기	한국어문학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
1 학 년	1	한국어학의이해(3/3) 현대문학의이해(3/3)	한국어학의이해(3/3) 현대문학의이해(3/3)	영어1(2/2) 교양과인성(한국어문)(1/1)
	2	한국고전문학의길잡이(3/3) 한국현대사의이해(3/3) 한국어정서법과교열(PBL)(2/3)	한국고전문학의길잡이(3/3) 한국현대사의이해(3/3) 한국어정서법과교열(PBL)(2/3)	사고와표현(3/3) 영어2(2/2) 교양과인성(한국어문)(1/1) 스토리텔링의이해(2/2) 애니메이션스토리텔링 I (영상문법)
2 학 년	1	한국어음운의이해(3/3) 한국고전문학읽기와연습(PBL)(2/3) 한국구비문학의세계(3/3) 한국현대소설의이해(3/3) 한국어화법실습(2/3)	한국구비문학의세계(3/3) 한국현대소설의이해(3/3)	만화스토리작법 I (2/3) 시나리오기초(2/3)
	2	한국어문법의이해(3/3) 현대비평의이해(3/3) 한국서사문학의세계(3/3) 시조·가사의이해(3/3)	한국어문법의이해(3/3) 현대비평의이해(3/3) 한국서사문학의세계(3/3) 시조·가사의이해(3/3)	만화스토리작법 II (2/3) 시나리오창작(2/3)

학년	학기	한국어문학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
3 학 년	1	한국고전문학의흐름(3/3) 현대희곡의이해(PBL)(3/3) 한국어의미의이해(PBL)(3/3) 한국현대시읽기와연습(PBL)(2/3) 한국고전문학실용실습(2/3)	한국고전문학의흐름(3/3) 현대희곡의이해(PBL)(3/3) 한국현대시읽기와연습(PBL)(2/3) 한국고전문학실용실습(2/3)	광고애니메이션기획(2/3)
	2	컴퓨터활용한한자·한문연습(2/3) 한국현대문학의흐름(3/3) 대중매체언어(캡스톤디자인)(2/3) 한국현대소설읽기와연습(PBL)(2/3) 현대언어이론(PBL)(2/2) 전공과취업 I (한국어문)(1/1)	한국현대문학의흐름(3/3) 한국현대소설읽기와연습(PBL)(2/3) 전공과취업 I (한국어문)(1/1)	한국영화분석(3/3)
4 학 년	1	한국어의어제와오늘(캡스톤디자인) 한국어단어의이해(3/3) 항가·여요의이해(3/3) 현대문학특강(3/3) 전공과취업 II (한국어문)(1/1) 인턴십(2/2)	한국어단어의이해(3/3) 항가·여요의이해(3/3) 현대문학특강(3/3) 전공과취업 II (한국어문)(1/1)	
	2	외국어로서의한국어지도(2/3) 문예창작실습(2/3) 외국인을위한한국문화(3/3)	문예창작실습(2/3)	문예창작실습(2/3)

학 년	학 기	한국어문학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
전 체	1			동서양고전읽기(3/3) 한국고전명저읽기(3/3) 문화콘텐츠스토리텔링전략(2/2) 세계현대문학읽기(3/3) 중급영어회화(2/2) 시사영어(2/2) 디지털스토리텔링 I (3/3) 희곡분석(2/3) 단막극제작실습 I (2/3) 스토리텔링워크숍 I (2/3) 서양연극사 I (2/3) 한국연극사 I (2/3) 공동체연극워크숍 I (PBL)(2/3) 공연분석(PBL)(2/3)
	2			실용한자·한문(2/2) TOEIC(2/2) 문학과역사(3/3) 동서양고전읽기(3/3) 풍경이있는한국문학기행(3/3) 문학과대중문화(3/3) 상상력과문학(3/3) 고급영어회화(2/2) 디지털스토리텔링 II (3/3) 스토리텔링워크숍 II (PBL)(2/3) 단막극제작실습 II (2/3) 서양연극사 II (2/3) 한국연극사 II (2/3) 동시대연극세미나(PBL)(2/3) 공동체연극워크숍 II (PBL)(2/3)
			60/65	94/113

4. 한국어문학과-창작 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내	<p>Star Student 도전</p> <hr/> <p>국제언어문화교육원 한국어능력시험 준비반 수강</p> <hr/> <p>교내 행사 참여를 통한 이야기거리 비축하기</p> <hr/> <p>꾸준한 창작 실습</p>	<p>그룹 창작 기회(릴레이 사이버 문학 등)</p> <hr/> <p>학과 소모임 활동을 통한 창작 비평 활동(해울, 글가웃, 문화마을, 필담)</p>
교외	<p>공모전 참가</p> <hr/> <p>문예전 참가</p>	<p>관련 분야에 종사하는 선배와의 만남</p> <hr/> <p>공모전 참가</p>