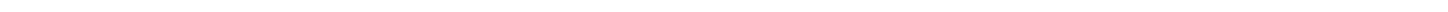


1. 연극학과-CI(Creative Industry) CDR의 목표

CDR 목표	<p>예술관련 직종의 특수성으로 인한 직업선택의 한계를 극복하고, 연출 및 제작시스템관련 세부 전공생들의 전문지식과 창의적능력을 함양시키기 위하여 깊이 있는 전문교육과 폭넓은 교양교육의 체계적인 학습과정을 제시하고 지도함으로써 Creative Industry로의 적극적인 진로개척 및 사회진출을 돕기 위함을 목표로 함.</p>
CDR 대상직업군	<p>연극연출(전통적인 공연예술분야의 연출직) 매체연출(TV, 외주제작프로덕션, 게임 등, 멀티미디어관련 연출직) 광고연출(영상광고제작, 프로모션 등, 광고관련 연출직) 이 밖의 Creative Industry와 관련된 직종</p>



2. 연극학과-CI(Creative Industry) CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 예술계의 특성으로인해 연출관련 직종의 구체적이고 체계적인 진출경로가 전혀 마련되어있지 않은 상황으로 연출인력의 정확한 통계조사 나와 있지 않은 상태임. 2. 대학로를 중심으로 소규모 그룹을 결성하여 연출활동을 시작하는 것이 거의 유일한 진출경로임을 감안할 때, 연출관련직종의 개념을 확장하고 개척하는 것이 필요함. 3. 현재 연출관련직종으로 진출이 가능한 분야로는 연극연출을 포함하여, 매체연출, 광고연출이 존재함. 4. 연극연출: 그룹을 결성하여 활동을 시작한 뒤, 젊은 예술가를 위한 지원을 받는 것이 가장 효과적인 방안임, (문예진흥위의 젊은 예술가지원 수혜, 각종 축제참가, 해화동1번지 젊은 연출가전 참여, 등등.) 5. 매체연출: 방송사 신입사원 공채응모, 독립프로덕션 입사, 프리랜서 활동 등으로 시작할 수 있으나 타 전공생과의 치열한 경쟁을 감수해야 함. 방송사 신입사원 공채의 경우 매우 제한적이므로 비정기적으로 행해지는 지방방송국, 혹은 케이블 방송국 등으로 가능성을 확장해야 하며, 독립프로덕션이나 프리랜서로 활동하는 연출인력의 경우 정확한 통계가 불가능함. 스토리 에디터, 게임개발직 등으로의 진출도 기대할 만 함. 6. 광고연출: 제일기획, TBWA 등, 대형광고대행사의 공채에 응모하는 방법이 있으나 광고계의 특성상, 매우 제한적일 뿐만 아니라, 공채가 거의 없음. 광고제작사의 경우 한국광고제작사협회 등록단체가 63개사이고, 이 밖에 소규모로 활동하는 단체를 합칠 경우 약 100여개 사가 활동 중임.
<p>수요예측</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 연출관련직종의 개념을 확장하는 것이 가장 시급한 문제임. 공연관련 연출직으로의 진출만을 생가가하는 편협성에 벗어나 총체적인 '크리에이티브' 전문인력으로서의 능력을 배양하고 자인하는 것이 중요함. 2. Creative Industry라는 개념은 선진국에서는 이미 널리 통용되는 개념으로 미국, 영국 등이 전 세계 시장을 압도하고 있음. 영화, 연극, 방송, 게임, 광고, 문학 등 순수예술의 개념을 탈피한 다양한 크리에이티브 콘텐츠가 개발되어 상품화로 이어지고 있으며, Creative Industry는 지속적으로 성장하고 있음, 3. 미국의 경우 전통적인 연극학과 졸업생 가운데 많은 인재가 Creative Industry로 진출하고 있으며, 다양한 분야에서 활발히 활동 중임. 4. 콘텐츠개발의 붐을 타고 우리나라에도 곧 Creative Industry의 개념이 확장, 정착되고 창의적 인력이 절대적으로 필요하게 될 것이므로, Creative Industry의 핵심인 Drama적인 요소를 가장 잘 이해할 수 있는 인재를 양성하는 것이 중요함. 5. 영국정부가 공식적으로 Creatice Industry의 카테고리를 광고, 건축, 회화, 고미술품, 공예, 디자인, 패션, 영화, 비디오, 인터랙티브 레저 소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어와 컴퓨터 서비스, 텔레비전, 라디오 등으로 구분하고 있음을 볼 때, 연출관련직 CDR의 확장성 및 가능성은 매우 크다고 볼 수 있음.

3. 연극학과-CI(Creative Industry) CDR 교육과정

학 년	학 기	연극학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	공연기술과극장운영 I (2/3) 서양연극사 I (2/3) 한국연극사 I (2/3) 기초연극워크숍 I (2/3) 무용실기 I (2/2) 발성과호흡 I (2/2) 우리소리와 몸짓 I (2/2)	공연기술과극장운영 I (2/3) 서양연극사 I (2/3) 한국연극사 I (2/3) 기초연극워크숍 I (2/3)	중국의어제와오늘(3/3)
	2	공연기술과극장운영 II (2/3) 기초연극워크숍 II (2/3) 서양연극사 II (2/3) 무용실기 II (2/2) 한국연극사 II (2/3) 발성과호흡 II (2/2) 우리소리와 몸짓 II (2/2)	공연기술과극장운영 II (2/3) 기초연극워크숍 II (2/3) 서양연극사 II (2/3) 한국연극사 II (2/3)	중국사상이야기(3/3) 편집입문(2/3)
2 학 년	1	희곡분석(2/3) 연기 I (2/3) 단막극제작실습 I (2/3) 연극연출 I (2/3) 화술 I (2/3) 스토리텔링워크숍 I (2/3) 가창실습 I (2/2)	희곡분석(2/3) 스토리텔링워크숍 I (2/3)	한국어화법실습(2/3) 일본의언어와문화(3/3) 교육학개론(2/2) 교육심리(2/2)
	2	연기 II (2/3) 화술 II (2/3) 연극연출 II (2/3) 스토리텔링워크숍 II (PBL)(2/3) 단막극제작실습 II (2/3) 가창실습 II (2/2) 동시대연극세미나(PBL)(2/3)	스토리텔링워크숍 II (PBL)(2/3)	시나리오창작(2/3) 영화연출(2/3)

학년	학기	연극학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	기획·제작 및 시연 I (2/3) 화술 III (2/2) 극작 I (2/3) 즉흥연기 I (2/3) 공동체연극워크숍 I (PBL)(2/3) 공연분석(PBL)(2/3) 연극영화교과교육론(3/3)	기획·제작 및 시연 I (2/3) 극작 I (2/3) 공동체연극워크숍 I (PBL)(2/3) 공연분석(PBL)(2/3) 연극영화교과교육론(3/3)	
	2	기획·제작 및 시연 II (2/3) 전공과취업 I (연극)(1/1) 화술 IV (2/2) 극작 II (2/3) 즉흥연기 II (2/3) 공동체연극워크숍 II (PBL)(2/3) 오디오션과 포트폴리오(2/3) 연극영화교과교재및연구법(3/3)	기획·제작 및 시연 II (2/3) 전공과취업 I (연극)(1/1) 극작 II (2/3) 공동체연극워크숍 II (PBL)(2/3) 연극영화교과교재및연구법(3/3)	SHAKESPEARE(3/3) 교육평가(2/2)
4 학 년	1	기획·제작 및 시연 III (3/4) 전공과취업 II (연극)(1/1) 한국연극학연구 I (2/3) 문화행사기획및현장실습 I (2/3) 예술교육상담(2/2)	기획·제작 및 시연 III (3/4) 전공과취업 II (연극)(1/1) 한국연극학연구 I (2/3) 문화행사기획및현장실습 I (2/3) 예술교육상담(2/2)	
	2	한국연극학연구 II (2/3) 기획·제작 및 시연 IV (3/4) 문화행사기획및현장실습 II (2/3) 인턴십(2/2) 연극영화교과과논리및논술(2/2)	기획·제작 및 시연 IV (3/4) 문화행사기획및현장실습 II (2/3) 연극영화교과과논리및논술(2/2)	프랑스문학과지성(3/3) 프랑스어권의예술(3/3) 독일문학과영화(3/3)

4. 연극학과-CI(Creative Industry) CDR 자유프로그램

구분	개인	그룹
교내	<u>CDR담당교수와의 1:1 정기 면담</u> <u>관련 전공/학과 교수 면담</u> <u>관련분야별 선배와의 인터뷰</u>	
교외		