

문학과 미디어, 정보기술이 결합된

창작·홍보 전문가

Creative Writing, Media Contents & Public Relations

문예창작미디어콘텐츠홍보전공



www.hknu.ac.kr/sites/MajorofMedia/index.do

031-670-5380

인문사회관 516호

문예창작미디어콘텐츠홍보전공은?

인문학적 사유를 기반으로 한 융합학과입니다. 우리 전공의 교육 목적은 인문학적 사유와 창작 능력, 문학과 미디어에 대한 지식을 바탕으로 문화 예술 장르와 미디어, 홍보·광고 분야에서 활약할 융합형 인재를 양성하는 것입니다. 상상력과 창의력을 바탕으로 한 문예창작 전문 인력과, 기획력과 제작 능력을 갖춘 문화콘텐츠 및 홍보 전문 인력을 양성하여 문화산업의 수요와 발전에 기여하고자 합니다. 전공 교육과정에서 문학 이론에 대한 학습 뿐 아니라 작품을 직접 창작하는 실습을 진행합니다. 이를 통해 작가로서의 기본 역량과 자질을 함양하고, 창의력과 스토리텔링 능력을 습득할 수 있습니다. 이러한 능력을 기반으로 향후 순수 문학 작가와 문화 콘텐츠 기획 및 창작자, 공공 및 민간 분야 홍보·광고 기획자 등으로 진출하여 공공의 가치를 실현하는 전문가로 성장할 수 있습니다. 우리 전공으로 진학하기 위해서는, 우리가 사는 세상과 사회, 사람에 대한 관심과 상상력이 필요합니다. 다양한 글쓰기와 읽기에 대한 흥미, 호기심과 관찰력, 분석력, 커뮤니케이션에 대한 열정이 있다면 향후 전공 교육을 통해 문예창작, 미디어콘텐츠, 홍보 분야의 전문가로 성장할 수 있습니다.

전공의 특별한 프로그램

전공운영프로그램

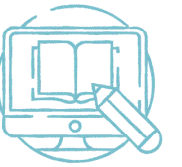
- **전공역량 콘테스트 [라이팅 플레이]**: 매년 문예창작미디어콘텐츠홍보전공 학생들을 대상으로 전공역량을 뽐낼 수 있는 콘테스트를 진행합니다. 모집 분야는 '시/소설/비평/스토리텔링/PR·홍보' 5개 분야로, 학생들은 자신의 관심 분야에 해당하는 콘텐츠를 기획/제작하여 출품합니다.
- **졸업작품발표회**: 매년 졸업을 앞둔 학생들이 졸업문집을 제작하고 발표하는 행사를 진행합니다. 이 때 학생들은 작품 창작부터 편집, 내지 디자인, 인쇄까지 출판물 발간에 관련된 전 과정에 참여합니다.

학생주도프로그램

- **간판문학회 [문예 동아리]**: 간판문학회에서는 격주 단위로 한 가지 주제를 정해 작품을 창작합니다. 2주 중 한 주는 중간 합평, 한 주는 최종 합평을 진행하며, 매년 2학기 말에 1년간의 창작물을 엮어 간판문학회 문집을 발간합니다.
- **PRUS [PR 동아리]**: PRUS는 PR·홍보에 관한 실습을 위주로 진행하며, 본인만의 콘텐츠를 기획/제작하고 관련 공모전에 출품합니다. 매 학기마다 해당 학기에 제작한 결과물들을 모아 작은 전시회를 진행합니다.
- **파밍 [게임 개발 동아리]**: 파밍은 게임을 만들기 위해 관련 전공의 학생들이 모여 기획/디자인/프로그래밍 파트를 각각 담당하여 학습하고 실습해 보는 융합동아리입니다. 우리 전공은 주로 기획팀에 소속되어 활동하며, 기획안과 시나리오를 창작합니다. 창작물은 관련 공모전에 출품하거나 취업 및 진로를 위한 포트폴리오로 활용됩니다.

전공 더 깊이 알기

1학년	1학기	-
	2학기	인문융합기초세미나
2학년	1학기	현대소설론세미나, 현대시론세미나, 미디어와 스토리텔링, PR의 이해, 시창작기초세미나
	2학기	서사이론, 시창작세미나, 현대문학작가세미나, 영화 스토리텔링 분석, PR콘텐츠제작
3학년	1학기	소설창작실습, 대중문학의 이해와 창작, 문학비평론, 디지털스토리텔링의 이해, 전략커뮤니케이션 리서치
	2학기	웹소설의 이해와 창작, 아동문학의 이해와 창작, 문학비평창작세미나, 유튜브콘텐츠크리에이션, 정책PR통합캠페인
4학년	1학기	한국명작강독, 영상드라마창작, 마케팅PR, 융합적상상력과 창작세미나, 현장실습Ⅰ, 산업의료원Ⅰ, 융합·창업종합설계, 현장실습Ⅲ
	2학기	영상문학론, 지역문화자원개발실습, 문화콘텐츠기획세미나, 소셜커뮤니케이션세미나, 한영텍스트융합적활용, 현장실습Ⅱ, 산업의료원Ⅱ, 융합·창업종합설계Ⅲ, 현장실습Ⅳ



졸업 후에 무엇을 할 수 있을까?

창작분야

시인, 소설가, 아동문학 작가, 비평가, 에세이스트, 시나리오 작가, 방송구성작가

문화콘텐츠분야

영화·드라마·게임·애니메이션 시나리오 작가, 방송구성작가, 유튜브 등 MCN 크리에이터, 게임기획자 및 PM 등 디지털 콘텐츠 전문가

출판물 전문가

도서 기획자, 도서 편집자, 잡지 기획자, 잡지 편집자

PR·홍보·광고분야

PR전문가, 홍보 기획자(AE), 광고 기획자, 미디어플래너, 디지털 콘텐츠 크리에이터, 디지털 PR 전문가, 컨설턴트, 홍보 콘텐츠 작가, 소셜미디어 전문가, 출판 마케터, 크리에이티브 디렉터, 광고PD, 아트디렉터, 카피라이터

일반 기업체

기획팀, 마케팅팀, 홍보팀, 리서치팀, 서비스업(컨설팅사, 광고기획사, 언론사, 리서치회사)

기타

기자 및 언론 전문가, 데이터 전문가, 음원 기획자, 서비스 기획자, 사보 제작 업체, 한국어교육, 대학원 진학