

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	디지털스토리텔링	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	디지털아트 학 전공	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>1. 스토리텔링의 기본개념 및 전통적인 장르에서의 스토리텔링의 이론들을 다양한 디지털매체에 적용시키는 방법을 스스로 습득할 수 있도록 한다. 이를 위하여 스토리를 직접 만들어 보는 실습을 통하여 작법과 서사물의 분석, 스토리 제작 방법 등 스토리텔링에 필요한 기본적인 능력을 학습 할 수 있도록 한다.</p> <p>2. 빠른 속도로 변화하고 있는 디지털 매체의 특징과 이에 따라 변화하고 있는 다양한 영상제작의 방법과 특성을 파악하여 디지털 매체가 스토리텔링에 미친 변화를 인식하고 이를 다양한 스토리텔링과 결합시킬 수 있도록 한다. 이를 통하여 복합성, 연결성, 상호작용성이라는 디지털 매체의 특징이 스토리텔링을 하는데 있어 어떻게 활용될 수 있는지를 스스로 인식하고 직접 다양한 분야에 활용 할 수 있도록 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 주교재1 : 스토리텔링진화론, 이인화, 해냄, 2014</p> <p>2) 주교재2 : 트랜스미디어 스토리텔링의 이해, 류철균 외 1인 저 , 이화여자대학교, 2014</p> <p>3) 참고서적1 : 스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다, 마리 로어라이언 저, 한울, 2014</p> <p>4) 참고서적2 : 디지털스토리텔링, 조은하 외 1인 저, 북스힐, 2008</p> <p>5) 참고서적3 : 디지털미디어 스토리텔링 코어, 변민주, 커뮤니케이션북스, 2015</p> <p>6) 참고서적4 : 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯, 로널드B트바이스 저, 풀빛, 2007</p> <p>7) 참고서적5 : 새로운 디지털시대, 에릭슈미트 저, 알키, 2013</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 스토리텔링의 개념 ◦강의목표 : 스토리텔링의 기본적인 개념에 대하여 이해하고, 재미있는 이야기를 만드는 두 가지 방법과 스토리텔링의 목적을 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다. ◦강의세부내용 : 스토리텔링이란 대상에게 하고 싶은 이야기를 재미있게 전달하여 사람의 마음을 움직이는 것이라는 기본 개념에 대하여 설명한 후, 최근 이슈가 되고 있는 두 가지 영상을 제시하며 사람들은 어떤 이야기에 재미를 느끼는지에 대해 학생들이 자연스럽게 관심을 가질 수 있도록 유도한다. ◦수업방법 : 강의, 영상을 보며 토론 ◦강의세부내용 : 재미있는 이야기를 만드는 ‘공감(관심)’ 과 ‘새로움(SOMETHING NEW)’ 를 찾는 3가지 단계에 대해 뇌구조 와 같은 뉴스기사를 보고 어떻게 암호화 시킬 수 있는지에 대해 직접 실습과 발표를 통해 학습 한다 				<p>주 교재1 11p~15p 빔 프로젝터, 노트북</p>	
	2					<p>주 교재2 31p~50p 프린트</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 실습, 발표 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 스토리텔링의 목적인 사람의 마음을 움직이는 것 '에 대해 구체적인 사례를 중심으로 사람들은 어떤 것에 마음을 움직이는 지에 대한 의견을 나누고 그것을 스토리텔링에 어떻게 접목시킬 수 있는지를 설명한다. ◦수업방법 : 강의, 토론, 과제제시 	<p><과제1> 마음을 움직였던 순간에 대하여 스토리텔링의 요소를 넣어 작성 하시오. (무관심 했던 사람에게 관심이 갔던 순간, 싫었던 사람이 좋아졌던 순간. 사랑에 빠지게 되었던 순간등 마음이 움직였던 구체적인 사례를 제시해 줄 것)</p>
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 스토리텔링 VS 디지털스토리텔링 ◦강의목표: 스토리텔링과 디지털스토리텔링의 개념과 디지털매체의 발달이 스토리텔링에 미치는 영향을 이해. ◦강의세부내용 : <과제1> 의 내용을 바탕으로 스토리텔링의 개념(대상에 대한 분석과 재미있는 이야기를 만드는 방법. 마음을 움직이는 방법)에 대해 복습한다. 어떤 스토리를 재미있다고 느끼는지에 대한 토론을 통해 학생 스스로 스토리텔링의 개념과 요소에 대해 인식할 수 있도록 한다. ◦수업방법 : 강의, 발표, 토론. 	<p>과제1을 바탕으로 발표 및 토론 주 교재1 3p~10p</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 다채널 다매체의 등장과 같은 방송환경의 변화에 대한 토론과 이를 통하여 다양한 디지털매체의 등장이 스토리텔링에 미치는 영향에 대하여 학습한다. < 만약, 목숨이 하나가 아니라 세 개라면 당신은 어떤 세 개의 목숨으로 어떤 인생을 살아보겠습니까? > 라는 주제로 다채널 다매체의 시대가 대중들의 특성과 스토리텔링에 어떤 변화를 가져오게 하는지를 학생들이 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. ◦수업방법 : 강의, 토론, 발표 	<p>시대의 변화를 인식할 수 있는 영상자료와 신문기사 (다채널 다매체의 등장, 가상현실 등의 자료) 참고자료2 p11~p22</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 스토리텔링과 디지털 스토리텔링의 차이를 어원, 개념, 적용분야를 중심으로 학습하고, 이를 바탕으로 디지털스토리텔링의 7요소를 설명. 다양한 디지털 매체가 감독, 배우, 영상, 촬영, 스토리 등에 미친 영향에 대한 다양한 의견을 나누며 디지털 시대가 방송에 미친 다양한 변화들에 대한 토론 ◦수업방법 : 강의, 토론 	<p>참고서적3 p115~p130</p> <p><과제2> 과제1에서 했던 항목이나 수업시간에 했던 내용들 중 하나의 이야기를 선택하여 자신만의 이야기로 암호화 한 후, 디지털 시대의 특징에 맞는 스토리가 될 수 있도록 11~15줄 이내로 정리하시오. (스토리텔링의 요소가 들어가서 영상으로 떠오를 수 있도록)</p>
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 디지털스토리텔링을 하는 7단계 	<p>주 교재2 p131~p148</p>

		<p>와 각 단계별 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> 강의목표 : 최근 시도되고 있는 다양한 스토리텔링의 방법을 통해 디지털시대를 이해하고, 디지털 스토리텔링의 7단계와 각 단계 별 특징은 무엇인지 학습. 강의세부내용 : 스토리텔링과 디지털스토리텔링의 차이에 대해 복습하고, 과제2를 바탕으로 새로운 디지털시대가 원하는 스토리는 어떤 것인지를 발표와 토론을 학습하며 다가올 시대에 대해 예측해본다. 시대의 변화를 예측할 수 있는 자료들을 보여주며 앞으로 등장하게 될 다양한 매체들은 어떤 것이 있는지 토론한다. 수업방법 : 강의, 발표, 토론 	<p>참고서적2 p17~p22</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 디지털스토리텔링의 7단계와 각 단계별 특징에 대하여, 영상자료와 프린트를 작성해보며 직접 학습할 수 있도록 한다. 각 단계별 영상이 잘 드러난 웹드라마(연애세포)나 서인국의 뮤직비디오(이러지마 제발) 등 최근 이슈가 되고 있는 영상을 바탕으로 스토리텔링의 7단계를 학습할 수 있도록 돕는다. 수업방법 : 강의, 실습 	<p>노트북, 빔 프로젝터 (영상자료-웹드라마 뮤직비디오, 틀을 깨 형식의 드라마 등)와 프린트</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 작성한 프린트를 바탕으로 디지털스토리텔링을 하기 위한 7단계와 각 단계의 특징들을 제대로 이해했는지를 다시 한 번 확인하며 정리. 과제 3 제시하며 디지털스토리텔링을 하는데 있어 어떤 아이템을 설정해야 하는지 학생 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. 수업방법 : 강의, 발표, 토론 	<p>프린트 참고서적2 p205~p216</p> <p><과제3></p> <ol style="list-style-type: none"> 리셋신드롬 시간이동과 같은 판타지. 눈물 소물리에, 로봇감정이식가와 같은 새로운 직업. 정신질환이나 혼밤족 같은 현실적인 문제 등 하나를 선택하여 방향제시의 단계에 맞는 아이템 5~10줄로 정리해 오시오.
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 디지털스토리텔링 창작론 -스토리를 만드는 핵심요소 (아이템) 강의목표 : 아이템을 찾는 방법에 대하여 학습하고, 아이템이 되기 위한 갖추어야 할 2가지 요건을 학생들이 자신들이 가지고 온 아이템을 수정하는 과정을 통해 직접 인식 할 수 있도록 한다. 강의세부내용 :아이템을 찾는 다양한 방법과 그것을 자신만의 것으로 암호화 하는 과정을 	<p>주 교재1 81P~95P 과제3</p>

		<p><과제3> 의 내용을 바탕으로 학습한다. (같은 이야기를 ‘장르’ , ‘대상’ , ‘시선’ 등을 다르게 보는 것을 통해 자신만의 이야기로 암호화 할 수 있도록 한다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 토론</p>	
	2	<p>◦강의세부내용 : 아이템이 되기 위한 요건 중 하나인 극적인 모티브에 대하여 학습한다. 아이템이 되기 위한 극적인 모티브의 다양한 종류에 대해서 학습한 후, 자신들이 암호화 한 이야기 안에 다양한 극적인 모티브를 넣어 아이템에 있어 극적인 모티브의 역할을 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 발표</p>	<p>주 교재1 p96~p114</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	3	<p>◦강의세부내용 : 아이템이 되기 위한 요건 중 하나인 ‘새로운 시선(Something new)’에 대해 학습한 후, 자신이 만든 이야기만의 새로운 점은 무엇인지에 대한 발표를 통해 아이템이 되기 위한 2가지 요건을 바탕으로 자신만의 스토리를 만들게 함으로써, 디지털 스토리텔링 창작에서 중요한 아이템을 직접 찾아볼 수 있도록 돕는다. <과제4 제시> ◦수업방법 : 강의, 토론, 발표</p>	<p><과제4> 과제3 이나 자신이 암호화 한 이야기 중에 하나를 선택하여 극적인 모티브와 새로운 시선을 넣어서 스토리를 만들어 오시오.</p>
제 5 주	1	<p>◦강의주제 : 시대의 변화가 아이템 선택에 미치는 영향과 새로움을 주는 다양한 방법 ◦강의목표 : 다양한 디지털 매체의 등장인 디지털스토리텔링의 아이템 선정에 미치게 된 영향을 살펴보는 것을 통하여 디지털시대가 원하는 아이템의 대표적인 유형에 대하여 학습한다. 그리고 자신의 스토리를 다른 사람과 다르게 보는 다양한 방법들을 소개하며 새로움을 보는 눈을 키울 수 있도록 한다. ◦강의세부내용 : 휴대전화가 있던 시대와 없던 시대. 스마트폰이 있었던 시대와 없었던 시대에 주어진 상황에 대처하는 방식의 차이에 대해 이야기를 나누며, 과학기술의 발달로 가상현실 같은 것이 가능해진 시대와 그런 것이 불가능했던 시대의 ‘아이템’에는 어떤 차이가 있을지에 대한 토론을 하는 시간을 갖는다. 이를 통해 새로운 시대의 도래가 스토리텔링 아이템에 어떤 영향을 주게 될지에 대해 학습한다. ◦수업방법 : 강의, 토론, 발표</p>	<p>주 교재1 p163~p167</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 새로운 시대의 도래가 극적인 모티브 선정에 미친 영향에 대해 알아보고</p>	<p>최신 드라마나 영화. 방송의 변화를 예측할 수 있는</p>

	<p>최근 방송이나 영화. 드라마에 등장하는 극적인 모티브를 통해 새로운 시대가 원하는 아이템에는 어떤 것이 있는지 학습한다.</p> <p>최근 이슈가 된 드라마나 영화 등의 영상을 보며 시대의 변화와 아이템을 연계시킬 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의 및 영상 보며 토론</p> <p>◦강의세부내용 : 새로움이 중요한 시대에 다른 사람과 다르게 보는 '새로움을 찾는 눈' (새로움을 찾는 다양한 방법)에 대하여 클러스터링이나 마인드맵과 같은 발상법, 미셸푸코의 문제시 화의 훈련법. 틀을 깨는 방법 등을 제시하며 새로운 이야기를 찾을 수 있도록 돕는다.</p> <p><과제 4> 의 내용을 새로운 시대가 원하는 아이템에 맞게 수정하고 그 안에 새로움을 보는 다양한 방법을 넣어 수정해오도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	<p>영상이나 신문기사. 빔 프로젝터, 노트북 참고서적5 p25~p56</p>
3	<p>◦강의세부내용 : 새로움이 중요한 시대에 다른 사람과 다르게 보는 '새로움을 찾는 눈' (새로움을 찾는 다양한 방법)에 대하여 클러스터링이나 마인드맵과 같은 발상법, 미셸푸코의 문제시 화의 훈련법. 틀을 깨는 방법 등을 제시하며 새로운 이야기를 찾을 수 있도록 돕는다.</p> <p><과제 4> 의 내용을 새로운 시대가 원하는 아이템에 맞게 수정하고 그 안에 새로움을 보는 다양한 방법을 넣어 수정해오도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습</p>	<p>참고서적1 p284-p317</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
제 6 주	<p>◦강의주제 : 디지털스토리텔링 창작론- 스토리를 재미있게 만드는 갈등을 중심으로</p> <p>◦강의목표 : 아이템을 만들 때 결정했던 극적인 모티브와 갈등의 관계를 알아보고, 스토리의 처음 중간 끝을 '갈등' 을 중심으로 만들어 나가는 방법에 대한 스토리텔링 창작 법을 학습한다.</p> <p>◦강의세부내용 : <과제4> 발표를 통해 아이템 이 되기 위한 두 가지 요건을 복습한다.</p> <p>그리고 자신이 만든 아이템이 다양한 디지털 매체가 발달한 이 시대에 어울리는 새로움이 있는지에 대한 토론을 하며 스토리의 처음에 해당하는 '극적인 모티브' 와 이를 통해 갖게 된 최대 목표를 통해 학생 스스로 스토리의 앞부분이 호기심을 자극할 수 있어야 한다는 것을 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 과제발표, 토론, 강의</p>	<p>참고서적 p217~p222 과제발표</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
2	<p>◦강의세부내용 : 갈등의 개념의 대해서 설명 하고 그것을 바탕으로 스토리의 처음 중간 끝을 완성하는 방법에 대해 학습한다.</p> <p>준비 된 프린트를 작성하며 주인공의 최대 목표를 결정하고 그것을 방해하는 갈등을 인과적 점층적으로 만들어 보는 연습을 통해 학생 스스로 갈등의 개념과 만드는 방법에 대해 인식하고 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 :강의, 실습</p>	<p>프린트작성 <극적인 구조를 완성하는 갈등을 만드는 방법을 실습할 수 있는 프린트 작성></p>
3	<p>◦강의세부내용 : 작성한 프린트를 바탕으로</p>	<p>주교재1 p177~p215</p>

		<p>문제기반의 스토리텔링과 모티브 중심의 문제 설정에 대하여 알아보고, 이를 통하여 스토리 창작론의 핵심요소인 아이템과 갈등을 중심으로 스토리를 어떻게 완성시키는지 에 대하여 이론적으로 이해하고 직접 스토리를 만드는데 적용 할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 토론, 과제 제시</p>	<p><과제5></p> <p>극적인 모티브. 새로운 시선. 주인공의 최대목표를 결정한 후 그것을 바탕으로 스토리의 처음. 중간. 끝을 완성하시오.</p> <p>< 주인공의 최대목표를 방해하는 갈등을 중심으로></p>
제 7 주	1 2 3	중간고사	
제 8 주	1	<p>◦강의주제 : 방송의 새로운 패러다임과 캐릭터 시대의 도래.</p> <p>◦강의목표 : 다양한 디지털 매체의 등장인 방송의 패러다임에 미친 영향과 캐릭터시대의 도래와의 관계를 알아보고, 이를 바탕으로 캐릭터를 만드는 단계와 캐릭터를 영상화 하는 방법에 대해서 학습한다.</p> <p>◦강의세부내용 : youtube(유튜브)에서 높은 순위를 차지하는 드라마나 예능의 동영상(미운우리새끼. 웹드라마. 도봉순. 마이리틀텔레비전. 인기ucc 등)을 보며 방송의 새로운 패러다임에 대해 학습한다. 그리고 누구나 영상을 찍을 수 있게 되면서 1인 저널리즘의 시대가 도래하고 수많은 영상 중 기억할 수 있는 캐릭터와 그 캐릭터가 만들어내는 개성과 콘텐츠의 중요하게 되었다는 것을 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 :강의, 영상을 보고 토론</p>	<p>영상자료</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 스토리를 이끌어가는 캐릭터를 만드는 4가지 단계와 단계별 특징이나 항목에 대하여 학습한다. 학생들의 집중력과 수업참여를 돕기 위하여 스스로 만들었던 스토리안의 캐릭터를 설정하여 각 단계별 특징에 맞추어 정리할 수 있는 프린트를 작성하며 학생 스스로 캐릭터를 만드는 4 단계에 대해 인식할 수 있도록 돕는다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 프린트 작성을 통한 발표</p>	<p>프린트</p> <p><캐릭터를 만드는 4가지 단계></p> <p>참고서적 4 p92~p104</p>
	3	<p>◦강의세부내용 : “주위에 있는 사람 중 누구든 한 명을 알아볼 수 있도록 묘사해 보라”고 한 후 누구를 묘사하고 있는지 맞추어 보도록 하며 학생들의 호기심을 유도한다. 이를 통해 캐릭터를 영상으로 표현하기 위한 다양한 요소들은 어떤 것이 있는지를 학습 하</p>	<p><영상자료></p> <p>드라마 그녀는 예뻐다의 황정음 고준희의 의상과 헤어스타일, 인테리어, 소품 미녀공심이 <공심이>캐릭터를 영상화 하는 요소</p>

		고 이것을 자신이 만들었던 캐릭터 안에 적용시킬 수 있도록 돕는다. <ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 토론 ◦강의주제 : 캐릭터에 ‘개성’이라는 옷을 입히는 방법 	빔 프로젝터, 노트북
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의목표 : 영상의 시대 다양한 콘텐츠를 가진 캐릭터가 등장하고 그 위에 기억할 만한 ‘개성’이라는 옷을 입히는 다양한 방법을 학습한다. ◦강의세부내용 : 다채널 다매체 시대에 수없이 넘쳐나는 영상 속에서 어떤 캐릭터를 기억하는지에 대한 질문으로 캐릭터를 영상화 하는 방법과 기억할만한 개성에는 어떤 것이 있는지를 토론하며 학생들이 자연스럽게 오늘의 수업 내용에 참여할 수 있도록 한다. ◦수업방법 : 강의, 토론 	주 교재2 p15~p30 빔 프로젝터, 노트북
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 개성 있는 캐릭터를 만드는 4가지 방법에 대하여 설명한 후, 실제 영상 안에서 어떻게 구현되고 있는지에 대하여 영상화 된 드라마나 개성있는 예능 캐릭터. 일인 방송을 이끄는 유튜버 등을 보여주며 ‘개성’이라는 옷을 입히는 방법에 대해 학생들이 실제의 캐릭터를 시각적으로 각인 시키며 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. ◦수업방법 : 강의, 영상 보며 토론 	영상자료 (방송과 영화 속의 다양한 개성을 보여 주는 캐릭터) 노트북 빔 프로젝터
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 전형적 특징을 가지고 있는 직업군을 제시하고 (예시- 한의사. 요정. ceo. 취업 준비생 등) 배운 내용을 바탕으로 캐릭터가 ‘개성’ 있어 지는 방법을 직접 실습해 보며 느낄 수 있도록 돕는다. 과제를 제시하며 영상화 된 캐릭터를 매력 있게 만드는 ‘개성’에 대해 정리해 볼 수 있도록 한다. ◦수업방법 : 강의, 실습, 발표 	<프린트 작성> 개성 있는 캐릭터를 만드는 4단계를 학습할 수 있는 내용을 중심으로. 과제 제시. 캐릭터의 단계. 영상화. 개성을 고려하여 캐릭터를 만든 후 그 캐릭터의 자기소개를 하시오(3~5분 정도 분량)
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 스토리텔링의 활용- 새롭고 다양한 디지털 미디어가 지니는 대표적인 특징 (연결성. 복합성.interactivity 와 가상현실) ◦강의목표 : 디지털 미디어의 대표적인 특징을 이해하고 이 특징이 방송과 스토리텔링의 다양한 분야에 끼친 영향으로 만들어진 새로운 형식에 대해 알아본다. ◦강의세부내용 : 디지털의 대표적인 특징인 연결성. 복합성. 상호작용성에 대해서 알아보고 그것이 tv를 주된 매체로 하던 시대와 스토리텔링에 어떤 영향을 끼치게 될지에 대해 학생 스스로 예측해 볼 수 있도록 한다. 	주교재2 p149~p164 참고서적3 p8~p17

		<p>◦수업방법 : 강의, 토론</p> <p>2</p> <p>◦강의세부내용 : ‘연결성’ 과 ‘복합성’이라는 특징을 바탕으로 드라마와 다양한 장르와의 연결을 통한 새로운 장르의 등장 에 대해 예측하고, 그것을 바탕으로 한 새로운 형식은 어떤 것들이 있을 수 있을 지에 대해 학습하며 디지털 스토리텔링의 활용에 대해 학생의 관심을 유발한다. (틀을 깨는 창의적인 생각이 중요한 시대라는 것을 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다)</p> <p>◦수업방법 : 강의, 발표, 토론</p>	<p>참고 서적1 p284~p317</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
		<p>3</p> <p>◦강의세부내용 : 최근 새롭게 등장하고 있는 디지털 매체의 가장 큰 특징인 상호교환성이 예능이나 드라마, 영화 등 다방면의 스토리 텔링의 형식과 내용에 끼치는 영향에 대해 설명하고 토론한다. 시청자가 직접 참여하고 싶어 하는 상호교환성이 영화와 연극의 결합 이나 드라마와 게임의 결합. 등과 같은 다양하고 새로운 장르를 만들어내고 있음을 학생들이 스스로 인식하고 상호교환을 이끌어 낼 수 있는 새로운 틀을 만들어 낼 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 토론, 레포트 제시</p>	<p>주교재2 p32~p92</p> <p>*레포트: 웹 이라는 매체에 적합 한 5분에서 10분 사이의 웹 드라마를 기획하시오.</p> <p>평가기준1. 웹이라는 매체의 특 성을 이해하여 시청자의 적극적인 interactive를 이끄는 방법이 시도 되어야 함.</p> <p>평가기준2. 캐릭터를 만드는 방법 에 의거해 개성 있는 영상의 매력 적인 캐릭터의 자기소개가 기획안 안에 포함되어야 함.</p> <p>평가기준3. 스토리의 처음, 중간, 끝에 맞게 갈등을 중심으로 호기심 과 긴장감을 유도하는 스토리로 작 성이 되어야 함.</p>
제 11 주		<p>1</p> <p>◦강의주제 : 웹 드라마의 개념과 기획 시 유의할 점</p> <p>◦강의목표 : 최근 웹에서 다양하게 시도되고 있는 웹 드라마를 중심으로 웹드라마를 기획할 때 고려해야 할 점에 대하여 학습 하고, 웹이라는 매체에 맞는 드라마를 기획할 수 있도록 한다.</p> <p>◦강의세부내용 : 최근 활발하게 제작되고 있는 다양한 웹 드라마의 영상들을 제시하며 웹 드라마를 기획할 때는 어떤 것들을 고려 해야 하는지에 대해 학생 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다. (tv 드라마와 웹 드라마의 차이점에는 어떤 것이 있는지 생각해 볼 수 있도록 돕는다)</p> <p>◦수업방법 : 강의, 영상 보며 토론</p> <p>2</p> <p>◦강의세부내용 : 웹 이라는 매체를 이용하여 드라마를 보는 사람들은 자신이 관심 있는 것</p>	<p>참고서적2 p240~p253</p> <p>참고서적3 p30~p37</p> <p>웹 드라마 영상자료</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p> <p>부교재2 p71~p92 <뉴스나 기사 자료></p>

		<p>을 찾아서 보게 된다. 즉 대상과 장르를 명확하게 해야 한다는 것과 적극적인 참여를 이끌어내기 위한 다양한 블로그나 sns등이 중요하기 때문에 기존의 tv 드라마와 차별화 된다. 이것을 웹 드라마와 tv 드라마의 매체의 차이점을 중심으로 설명 한다</p> <p>◦수업방법 : 강의, 토론, 질의응답</p>	<p>다양하게 시도되고 있는 웹 드라마의 주제. 홍보 방법에 대한 기사</p>
	3	<p>◦강의세부내용 :3가지의 주제를 제시한 후 (예시- 불면증을 해소하는 방법. 가장 위로가 되는 한마디. 일년 안에 천만원 모을 수 있는 방법 등) 학생들은 어떤 주제에 공감하는지에 대한 질문을 하며 모바일 드라마는 대상이 공감할 수 있는 아이템을 선정하여 적극적인 interactive 를 이끌어야 한다는 것을 학생 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. 이것을 바탕으로 다양한 장르와의 결합을 통해 새로운 형식을 만들어 내는 것이 중요하다는 것을 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 질의응답, 발표, 토론</p>	<p>참고서적2 p149~p164</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
제 12 주	1	<p>◦강의주제 : 디지털 영화의 스토리텔링 -스마트폰을 이용한 영화나 interactive 시네마의 스토리텔링을 중심으로</p> <p>◦강의목표 : 디지털 매체와 영화의 결합이 만들어내고 있는 새로운 형식의 영화를 소개하며, 디지털 영화의 스토리텔링에서 고려해야 할 점을 학습하고 틀을 깨는 새로운 형식의 영화에 대해 예측해보는 시간을 갖는다.</p> <p>◦강의세부내용 : 스마트폰 영화의 개념과 스토리텔링의 특징을 캐릭터와 스토리. 스마트폰이라는 매체의 특징을 중심으로 학습한다. 짧은 소재를 가지고 스토리텔링을 직접 해 보는 것을 통하여 ‘순간의 미학’에 대한 연습을 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 실습, 발표</p>	<p>참고서적1 p343~p360 참고서적2 p205~p216</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부 :최근 다양하게 시도되고 있는 interactive 영화를 감상한다.(20분 이내) (참고자료-I 'm your man 등과 같은 틀을 깬 interactive 시네마)</p> <p>영화를 보는 동안 관객이 직접 스토리를 선택하고 참여할 수 있는 새로운 틀의 영화를 감상하며 디지털 특징과 영화의 접목이 만들어 낼 새로운 영화의 형식에 대해 예측해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 :영상감상, 강의, 토론</p>	<p>영상 자료 빔 프로젝터, 노트북 주교재2 p31~p50</p>
	3	<p>◦강의세부내용 : 영화와 다양한 장르와의</p>	<p>주교재2 p200~p220</p>

	<p>결합을 통해 새롭게 시도되고 있는 다양한 영화의 형식에 대해 학생들이 호기심을 가질 수 있도록 돕는다. 연결성, 복합성에 관객이 직접 참여할 수 있는 interactive 가 결합된 새로운 영화의 형식에는 어떤 것이 있는지를 학습하고 새로운 틀의 영화에 직접 학생들이 참여할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 토론, 실습</p>	<p>참고서적1 p284~p317</p>
제 13 주	<p>1</p> <p>◦강의주제 : 새로운 디지털 시대- 가상현실과 다양한 디지털 스토리텔링과의 만남</p> <p>◦강의목표: 최첨단 과학 기술의 발달로 컴퓨터와 전자 장비들을 이용하여 사용자가 마치 실제와 같은 느낌을 받을 수 있도록 하는 ‘가상현실 디지털스토리텔링’의 개념과 다양한 분야에 적용하는 방법</p> <p>◦강의세부내용 : 가상현실의 개념과 이를 구현하기 위해 필요한 장비에는 무엇이 있는지에 대해 학습한다. 최첨단 기술의 발달과 가상현실의 결합으로 인해 등장하게 될 다양한 형식에는 어떤 것이 있을지에 대한 학생들의 호기심을 자극하며 새로운 스토리텔링의 방법을 예측한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>참고서적5 p160~p201</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p> <p><신문, 영상자료> ‘가상현실’을 이용한 게임 자료나 뉴스 자료, 기사 참고서적5 p160~p201</p>
제 13 주	<p>2</p> <p>◦강의세부내용 : <가상현실>로 무엇이든지 가능해진다고 한다면, 직접 체험해보고 싶은 가상현실은 어떤 것이 있습니까? 라는 질문과 함께 학생들의 호기심을 유도한다. 그리고 지금은 가상현실이 어떤 도구를 사용한 게임에 많이 활용되고 있지만 앞으로 직접 체험할 수 있는 가상현실의 공간이 생긴다면 사람들은 어떤 캐릭터와 스토리를 원하게 될지에 대해 생각해 볼 수 있도록 하는 것을 통해 가상현실 현실 스토리텔링이 적용될 수 있는 다양한 분야에 대해 학습한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답, 토론</p>	<p>참고서적3 p65~p72</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
제 13 주	<p>3</p> <p>◦강의세부내용 : 가상현실 스토리텔링을 하는데 있어서 고려해야 할 내용은 무엇이며, 게임을 비롯하여 교육포등 다양한 분야에 적용할 때 ‘몰입’을 위해 만들어야 할 환경적인 요소는 무엇인지에 대해 학생들이 관심을 가지고 있는 구체적인 요소(직접 게임을 할 때 몰입을 방해하는 것은 무엇인지에 대한 질문을 통해)는 무엇인지를 학습한다.</p> <p>과제제시</p>	<p>주교재2 p93~p121</p> <p><과제> 게임과 가상현실을 결합하여 수업을 게임처럼 진행하여 학생들의 몰입을 가져올 수 있는 방법에는 어떤 것이 있는지 2가지 이상 생각해오시오.</p>

제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 토론, 질의응답 ◦강의주제 : 디지털 스토리텔링 수업 정리 및 미래사회의 예측- osmu를 위한 스토리텔링의 확장과 다양한 콘텐츠의 탄생의 중요성 ◦강의목표 : 디지털의 대표적인 특성(연결성, 복합성, interactive)가 스토리텔링에 미친 영향에 대해 정리하고, 앞으로 등장하게 될 새로운 형식의 스토리텔링에 대해 예측해 보는 시간을 통해 디지털스토리텔링에 대한 수업을 정리하고 마무리. ◦강의세부내용 : 수업을 게임처럼 몰입해서 할 수 있게 만드는 사람에게 상금을 주는 공모전이 있다면, 여러분은 어떤 아이디어를 내겠는가? 과제를 통해 제시되었던 질문을 다시 던져서 과제와 함께 학생들이 발표해볼 수 있는 시간을 갖는다. 재미있는 수업이라는 모토아래 게임과 교육을 연결해서 어떤 형식을 만들 수 있는지에 대해 생각해 보는 시간을 통해 새로운 시대 디지털 스토리텔링의 방법에 대해 학생 스스로 인식할 수 있도록 돕는다. ◦수업방법 : 강의, 질의응답, 과제발표 	<p>과제 발표. 주교재2 p131~p148</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 디지털의 대표적인 특징에 대해 정리하고 그것이 기본적인 스토리텔링에 어떤 영향을 미치게 되었는지 대해 정리한다. 다가오는 시대는 이러한 디지털의 특성이 다양한 장르와 결합되면서 새로운 형식이 중요하게 되었고 영상의 시대에 보여 줄 거리가 많으며 다양하게 활용될 수 있는 새로운 콘텐츠가 중요하다는 것을 설명한다. ◦수업방법 : 강의, 토론 	<p>주교재2 p199~p218</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 리포트와 과제에 대한 피드백을 중심으로 학생 스스로 어떤 형식과 내용의 스토리텔링에 관심을 갖게 되는지에 대해 인식할 수 있도록 하며 디지털 시대에 필요한 스토리텔링의 방법을 정리한다. 뿐만 아니라 다가오는 시대를 예측하며 틀을 깨는 새로운 형식이 스토리텔링에 있어 중요한 요소가 되었다는 것을 디지털의 대표적인 특징을 바탕으로 정리하며 마무리 한다. ◦수업방법 : 강의, 토론, 질의응답 	<p>빔 프로젝터, 노트북</p>
제 15 주	1 2 3	기말고사	

5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	-	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의. 토론. 교육 목표에 대한 이해를 확인하게 위한 과제제시와 발표. 질의응답						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(●), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행(), 이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행()						