

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	디지털콘텐츠기획	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	디지털아트 학	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>디지털 미디어를 기반으로 한 콘텐츠 디자인 관련 이론과 적용 사례를 살펴 학습자들이 반드시 알아야 할 디지털 미디어의 개념과 콘텐츠 디자인의 제작을 사례와 함께 학습한다. 또한 디지털 콘텐츠 기획서 작성 훈련을 위해 단편 애니메이션 제작지원서 양식에 맞춰 매 수업 중 완성시켜 감으로써 실질적 도움을 받아 디지털 콘텐츠 제작분야의 특성을 심도 있게 탐구한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 콘텐츠디자인/변민주/2010/커뮤니케이션북스 2) 지역문화와문화콘텐츠/정경일.류철호/2017/글누림</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	*강의주제 : 오리엔테이션 및 콘텐츠 디자인 *강의목표 : 콘텐츠 디자인의 방향성을 제시한다. *강의세부내용 : 교과목 소개와 진행/평가방법 안내 *수업방법 : 강의					
	2	*강의세부내용 : 디자인의 개념에 대해 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.15	
	3	*강의세부내용 : 조형적 관점의 문제의식과 콘텐츠 디자인의 등장 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.18	
제 2 주	1	*강의주제 : 콘텐츠 디자인과 스토리텔링의 관계 *강의목표 : 콘텐츠 디자인과 스토리텔링의 개념과 연관성을 학습한다. *강의세부내용 : 콘텐츠의 개념과 요건 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.22	
	2	*강의세부내용 : 콘텐츠 디자인의 개념 도출을 위한 전제 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				p.27	
	3	*강의세부내용 : 콘텐츠 영역과 스토리텔링 역할 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)				p.31	
제 3 주	1	*강의주제 : 스토리텔링의 개념과 포괄적 의미 *강의목표 : 스토리텔링의 개념을 설명할 때 왜 미디어를 기반으로 하는지 인지한다.				p.34	

		*강의세부내용 : 스토리텔링의 개념과 정의 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	
	2	*강의세부내용 : 디지털 환경과 지식 정보 사회의 요구 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.37
	3	*강의세부내용 : 전통 3막을 기반으로 한 선형 구조 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.38
제 4 주	1	*강의주제 : 문화 원형 스토리텔링의 개념과 신화의 가치 *강의목표 : 문화 원형의 개념과 내러티브 구조 속에 살아있는 사례를 확인한다. *강의세부내용 : 인터랙티브 스토리텔링의 기능 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.40
	2	*강의세부내용 : 문화 원형과 신화의 가치 *수업방법 : 강의(주교재/부교재 및 PPT 활용)	p.43 P.87~117 (부교재)
	3	*강의세부내용 : 문화 원형과 내러티브의 형태 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.46
제 5 주	1	*강의주제 : 스토리텔링의 발전과 신화의 가치 *강의목표 : 캠프파이어를 시작으로 스토리텔링의 역사가 어떻게 발전했는지 살펴보자. *강의세부내용 : 고대시대 인터랙티브 스토리텔링의 원형 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.48
	2	*강의세부내용 : 문학작품속의 비선형성 실험 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.52
	3	*강의세부내용 : 게임미디어와 디지털 스토리텔링의 등장 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.54
제 6 주	1	*강의주제 : 스토리 전개의 규칙과 인터랙션의 적용 *강의목표 : 스토리의 전개규칙이 인터랙션 미디어에 어떻게 적용되는지 살펴보자. *강의세부내용 : 전통적인 스토리 전개의 규칙 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.61
	2	*강의세부내용 : 선형 스토리와 비선형 스토리의 차이 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.63
	3	*강의세부내용 : 스토리텔링의 요소	p.65

		*수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습 (지원서파일)	
제 7 주	1		
	2	중간고사	
	3		
제 8 주	1	*강의주제 : 스토리텔링을 기반으로 한 캐릭터의 기능 *강의목표 : 콘텐츠 디자인에서 캐릭터의 역할 중요성을 인식한다. *강의세부내용 : 캐릭터의 정의와 유래 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.72
	2	*강의세부내용 : 캐릭터의 분류(만화/영화/게임/영상) *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.74
	3	*강의세부내용 : 캐릭터의 기능(아이덴티티에서 커뮤니케이션까지) *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.78
제 9 주	1	*강의주제 : 스토리텔링에 등장하는 고전적 유형의 캐릭터 *강의목표 : 주인공과 적대자 캐릭터의 역할을 비교한다. *강의세부내용 : 캐릭터의 고전적 유형 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.80
	2	*강의세부내용 : 스토리를 기반으로 한 캐릭터의 중요성 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.83
	3	*강의세부내용 : 캐릭터 원형을 통한 시나리오 창조 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.87
제 10 주	1	*강의주제 : 한국의 스토리 기반 캐릭터의 성격 유형과 특성 *강의목표 : 차별적 요소가 한국 캐릭터에 어떻게 나타나는지 학습한다. *강의세부내용 : 인문학 기반의 캐릭터 유형 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.92
	2	*강의세부내용 : 한국의 주요 캐릭터 성격 유형 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.97
	3	*강의세부내용 : 캐릭터의 공통 유형, 평면형 캐릭터	p.103

		*수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습 (지원서파일)	
제 11 주	1	*강의주제 : 스토리텔링을 위한 아이디어 창출 과 10단계 창작과정 *강의목표 : 매직 이프에 의한 창조적인 스토 리 구현방법을 알아본다. *강의세부내용 : 창작을 위한 매직 이프와 원 형 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.109
	2	*강의세부내용 : 창작의 개연성과 창조적 이미지 텔링의 구상 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.113
	3	*강의세부내용 : 스토리텔링 창작의 10단계 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습 (지원서파일)	p.115
제 12 주	1	*강의주제 : 게임 중심의 콘텐츠 디자인 제작 지침 *강의목표 : 스토리텔링을 시각화하고 미디어 의 특성에 따라 이미지를 표현하는 방법을 알 아본다. *강의세부내용 : 컨셉 스케치와 캐릭터 일러스트 레이션 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.123
	2	*강의세부내용 : 게임의 맵 또는 레벨 디자인 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.131
	3	*강의세부내용 : 게임 오브젝트 디자인 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습 (지원서파일)	p.137
제 13 주	1	*강의주제 : 애니메이션의 콘텐츠 디자인 제작 지침 *강의목표 : 애니메이션을 통한 콘텐츠 디자인 의 제작과정을 살펴본다. *강의세부내용 : 애니메이션의 개념과 특징/제 작 공정 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.139
	2	*강의세부내용 : 셀 애니메이션과 디지털 애니 메이션 제작 공정 비교 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.148
	3	*강의세부내용 : 콘텐츠 디자인 프로세스 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습 (지원서파일)	p.150
제 14 주	1	*강의주제 : 스토리텔링의 기술과 콘텐츠 제작 지침	p.152

		*강의목표 : 콘텐츠 제작 지침과 긴장을 고조시키는 기술에 대해 학습한다. *강의세부내용 : 스토리텔링의 긴장을 고조시키기 위한 기술 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)				
	2	*강의세부내용 : 콘텐츠 제작 지침 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)	p.154			
	3	*강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 비선형적 구조 설정 *수업방법 : 강의(주교재 및 PPT 활용)+실습(지원서파일)	p.159			
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	10 %	20 %	10%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의를 통한 이론 수업 / 질의응답을 통한 문제점 해결 / 모둠별 토론을 통한 기획서 작성 및 발표						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
팀별 수업으로 각 구성원의 참여도에 대한 평가가 있으며, 모둠별 노트북 필수 지참.						
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()						