

수업계획서

학습과정명		교재명		저자명	출판사	출판연도
디지털스토리텔링		1) 스토리 유니버스 2) 스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition		이동은, 김윤정 외 3명	(주)사회평론아카데미 나무자전거	2022 2024
수업기간		주당시수/총시수		교강사명	수강료	학점
1학기: 3월~6월(15주) 여름학기: 6월~8월(8주) 2학기: 9월~12월(15주) 겨울학기: 12월~2월(8주)		3시간/45시간		한수경 외 15명	720,000원	3
성적평가(평가요소)						
중간고사	기말고사	과제물	수시평가	출석	수업기여도	합계
30%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
학습목표	본 교과목은 전통적인 스토리텔링의 기본 개념 장르 이론을 학습하고, 디지털 매체의 특성을 이해한 후 이를 바탕으로 다양한 콘텐츠를 디지털 스토리텔링으로 발전시키는 기법들을 연구하는 데 그 목적이 있다.					
	디지털 매체의 특성을 파악하고, 매체별 스토리텔링 방식, 이론적 배경, 전통적 묘사 기법과 서사이론, 서사물 분석, 영화 분석 및 영화 스토리 제작 방법, 다양한 글쓰기 장르의 변용, 영화, 웹툰, 게임 등 다양한 플랫폼에서의 스토리텔링 기법 등을 폭넓게 학습한다.					
	또한 디지털 스토리텔링이라는 새로운 영역에서 생산된 작품들을 조사, 분석하며, 전통 서사 방식의 확장 가능성을 탐색한다.					
	나아가 인터랙티브 엔터테인먼트의 공통 요소, 캐릭터 디자인 및 서사 구조에 대한 이해를 바탕으로 상호작용 기반의 스토리텔링 전략까지 폭넓게 습득할 수 있다.					

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1차시	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 디지털스토리텔링 과목의 설명을 통해 본 수업의 내용과 목표를 이해할 수 있다. 2) 수업계획서를 보고 수업 교재와 주차별 강의 내용, 성적평가방식 등에 대해 파악할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 과목의 내용과 목표 - 수업 내용의 이해 - 수업 목표의 이해 2) 수업계획서와 성적평가 및 강의규칙 - 수업계획서를 바탕으로 주차별 강의 내용 설명 - 중간, 기말, 과제, 수시평가 배점 및 평가 기준 설명 - 학기 중 휴일로 인한 휴강 및 보강 날짜 설명	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 수업계획서, 주교재1 (스토리 유니버스), 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)

제 2 주	2차시	1. 강의주제: 디지털 + 스토리 + 텔링 2. 강의목표: 1) 디지털 환경에서 스토리텔링의 개념과 중요성을 이해할 수 있다. 2) 효과적인 스토리 전달 방법과 피드백의 역할을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스토리와 상상력 - 스토리텔링의 시대 - 빈칸을 채우는 상상력, story 2) 스토리 전달과 디지털 환경 - 메시지를 전달하는 방법론, tell - 피드백과 노이즈 ing - 디지털 패러다임과 스토리텔링	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	3차시	1. 강의주제: 이야기 예술의 진화 2. 강의목표: 1) 각 시대별 이야기 예술의 특징과 변화 과정을 이해할 수 있다. 2) 기술 발전이 이야기 전달 방식과 감각 활용에 미친 영향을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 초기 이야기 예술의 변화 - 구술문화시대의 이야기 예술 - 필사문화시대의 이야기 예술 2) 이야기 예술의 발전과 디지털화 - 인쇄문화시대의 이야기 예술 - 전기문화시대의 이야기 예술 - 디지털문화시대의 이야기 예술 3) 패러다임 변화서의 디지털스토리텔링 - 일방향 스토리텔링에서 쌍방향 스토리텔링 - 디지털스토리텔링이라는 패러다임	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	1차시	1. 강의주제: 디지털스토리텔링의 탄생과 특징 1 2. 강의목표: 1) 디지털스토리텔링의 개념과 탄생 배경을 이해할 수 있다. 2) 데이터베이스와 스토리텔링의 관계를 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 데이터베이스의 콘텐츠화 - 서사에서 데이터베이스로 - 데이터베이스 시대의 대표적인특징 2) 디지털 환경에서의 스토리텔링 변화 - 데이터의 공공재성	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)

제 3 주	2차시	1. 강의주제: 디지털스토리텔링의 탄생과 특징2 2. 강의목표: 1) 디지털 환경에서 창작 주체의 변화와 대중화 과정을 이해할 수 있다. 2) 선택과 배열을 통한 참여적 픽션의 개념과 특징을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 창작 주체의 대중화 - 작가와 독자의 경계가 무너지다 - 웹의 진화 - 팬덤과 팬픽 문화의 출현 2) 선택과 배열을 통한 참여적 픽션 - 텍스트와 스크립톤 - 다시보기와 다시쓰기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 디지털스토리텔링의 탄생과 특징 3 2. 강의목표: 1) 디지털스토리텔링에서 경험적 공간성이 어떻게 형성되는지 이해할 수 있다. 2) 뉴미디어 환경에서 모듈성과 지속적인 콘텐츠 생산의 개념을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 경험적 공간성 - 서사에서 간의 구조화 - 스토리-시간과 담화-시간의 변주 - 배경의 재발견 - 현실을 전복시키는 가상세계 - 가상 개념의 변화와 경험적 공간의 탄생 2) 모듈성과 영원한 생산성 - 뉴미디어의 모듈성 - 끊임없이 변화라는 콘텐츠	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	1차시	1. 강의주제: 미디어 스토리텔링 2. 강의목표: 1) 미디어가 감각과 스토리텔링에 미치는 영향을 이해할 수 있다. 2) 미디어의 진화와 디지털미디어의 원리를 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 감각의 확장으로서의 미디어 - 감각의 서열 - 감각과 삶 + 미디어 - 미디어 = 메시지 - 쿨 미디어와 핫 미디어 2) 미디어의 진화, 재매개 - 살아남기 위한 진화하는 미디어 - 비매개와 하이퍼매개 - 독창적 작품에서 보이는 재매개 전략 3) 디지털미디어의 다섯가지 원리 - 수적 재형의 원리 - 모듈성의 원리와 자동화의 원리 - 가변성의 원리와 부로 변환의 원리	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 4 주	2차시	1. 강의주제: 디지털 스토리텔링의 3인방 <이미지 스토리텔링> 1 2. 강의목표: 1) 이미지스토리텔링에서 이미지의 해석 방법을 이해할 수 있다. 2) 이미지와 텍스트의 결합 방식을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 고상학과 이미지의 해석 - 이미지의 과학적 해석 - 이미지해석의 3단계 - 자연적 기호로서 이미지와 이미지의 다의성 2) 이미지와 텍스트의 두 가지 결합방식 - 이미지 기호학 - 이미지의 두 가지 결합방식	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 디지털 스토리텔링의 3인방 <이미지 스토리텔링> 2 2. 강의목표: 1) 기호학적 관점에서 이미지가 전달하는 숨겨진 의미를 분석할 수 있다. 2) 사진을 해석하는 다양한 방법과 의미 작용을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 이미지의 숨겨진 신화를 찾아 읽는 기호학 - 롤랑 바르트의 의미작용 이론 - 신화기호학적 분석의 사례 - 애니메이션<업>의 네모와 동그라미, 그리고 세모 2) 사진을 읽는 두 가지 방법 - 사진의 우연성과 결정적 순간 - 사진작가와 유령, 그리고 구경꾼 - 스튜디오와 폰크룸	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	1차시	1. 강의주제: 디지털 스토리텔링의 3인방 <영상 스토리텔링> 2. 강의목표: 1) 영상 스토리텔링의 역사적 발전과 기술적 변화를 이해할 수 있다. 2) 스펙터클과 내러티브의 관계를 분석하고 3D 영상의 스토리텔링 방식을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 키노아이에서 키노브러시로 - 동영상의 시작과 영사기의 발명 - 움직임을 기록하고자하는 인간의 욕망 - 테크놀로지의 발달과 영화의 발전 - 영화의 정체성을 뒤흔든 컴퓨터그래픽스 2) 스펙터클과 내러티브의 충돌과 대립 - 3D 입체영상물의 등장과 찬반 담론 - 스펙터클과 내러티브 - 3D 입체영화의 존재론과 세 가지 패턴 - 기술적 깊이감을 스토리텔링 하는 세 가지 패턴 3) 네오 스펙터클 스토리텔링 - 3D 입체영화 스토리텔링의 특징 - 네오 스펙터클 스토리텔링의 사례	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 5 주	2차시	1. 강의주제: 디지털 스토리텔링의 3인방 <게임 스토리텔링> 1 2. 강의목표: 1) 게임 스토리텔링에서 루돌로지와 내러톨로지의 개념을 이해할 수 있다. 2) 게임 플레이와 플레이어 경험이 스토리텔링에 미치는 영향을 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 루돌로지와 내러톨로지 - 과학으로서의 게임과 예술로서의 게임 - 어드벤처 게임의 탄생과 진화 2) 게임 플레이와 플레이어 - 실패와 도전을 가르쳐주는 게임 플레이 - 매직 서틀과 신비한 세계 - 누가 이길지 모르는 게임 플레이 - 몰입이 주는 즐거움 - 실패의 수사학	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	3차시	1. 강의주제: 디지털 스토리텔링의 3인방 <게임 스토리텔링> 2 2. 강의목표: 1) 게임 스토리텔링의 층위를 분석하고 그 구조적 특징을 이해할 수 있다. 2) 신화적 모티프가 게임 스토리텔링에 어떻게 적용되는지 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 게임 스토리텔링의 세 가지 층위 - 디에게시스적인 게임의 세계 - 기반적 스토리와 세계관 - 이상적 스토리와 퀘스트 - 우발적 스토리로 만드는 플레이어의 세상 2) 게임 스토리텔링과 신화적 모티프 - 게임과 신화의 동형성 - 신화의 천지창조 모티프를 닮은 게임 세계관 스토리텔링 - 괴물 모티프와 창체 이미지를 활용한 게임 스토리텔링	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	1차시	1. 강의주제: 실무자 특강 <디지털 콘텐츠 기획> 2. 강의목표: 1) 디지털 콘텐츠 기획의 기본 개념과 주요 트렌드를 이해할 수 있다. 2) 웹툰·웹소설 시장의 현황과 미래 전망을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 강사소개 2) 디지털 콘텐츠의 영역 3) 대중성과 디지털 콘텐츠 4) 웹툰, 웹소설의 현재와 미래 5) 질의응답	※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 특강 PPT, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함) ※수시평가(10점): -형식: 리트, -주제: 실무자 특강 후 소감문 및 세부과정에 맞는 디지털 콘 텐츠에 대한 소견 -7주차 제출

제 6 주	2차시	1. 강의주제: 실무자 특강 <디지털 콘텐츠 기획> 2. 강의목표: 1) 디지털 콘텐츠 기획의 기본 개념과 주요 트렌드를 이해할 수 있다. 2) 웹툰·웹소설 시장의 현황과 미래 전망을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 강사소개 2) 디지털 콘텐츠의 영역 3) 대중성과 디지털 콘텐츠 4) 웹툰, 웹소설의 현재와 미래 5) 질의응답	※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 특강 PPT, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 실무자 특강 <디지털 콘텐츠 기획> 2. 강의목표: 1) 디지털 콘텐츠 기획의 기본 개념과 주요 트렌드를 이해할 수 있다. 2) 웹툰·웹소설 시장의 현황과 미래 전망을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 강사소개 2) 디지털 콘텐츠의 영역 3) 대중성과 디지털 콘텐츠 4) 웹툰, 웹소설의 현재와 미래 5) 질의응답	※수업방법: 특강, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 특강 PPT, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	1차시	1. 강의주제: 트랜스미디어 스토리텔링 1 2. 강의목표: 1) 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 등장 배경을 이해할 수 있다. 2) 트랜스미디어 스토리텔링의 특징과 활용 방식을 설명할 수 있다. 3) 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 사례를 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 트랜스미디어 스토리텔링이란 무엇인가 - 트랜스미디어 스토리텔링의 등장배경 - 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 유사개념들 2) 트랜스미디어 스토리텔링의 특징과 가치 - 쓰기의 변화양상 - 다양한 사용자 참여 방식 - 트랜스미디어 스토리텔링의 유형 3) 게임IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 사례 - 미디어 융합의 아이콘 <워크래프트> - <오버워치>의 메타이야기적 캐릭터 중심적 IP 활용	※8주차 중간고사 안내 ※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료 (웹툰 세계의 트랜스미디어 스토리텔링 마블 시네마틱 유니버스 콘픽 part.11 한국콘텐츠진흥원, https://www.youtube.com/watch?v=3SxgS0Mq7Lc [나눔특강] 한혜원 교수 - 트랜스미디어 스토리텔링, https://www.youtube.com/watch?v=GxKZBA_Qze4) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

제 7 주	2차시	1. 강의주제: 메타이야기적 상상력과 스토리텔링 2. 강의목표: 1) 메타이야기적 상상력이 스토리텔링에 미치는 영향을 이해할 수 있다. 2) 디지털 시대에서 브랜드 스토리텔링의 의미와 역할을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 은유적 상상력과 단편 애니메이션 스토리텔링 - 애니메이션 은유적 상상력 - <페이퍼맨>에 나타나는 은유 스토리텔링 기법 2) 디지털시대의 브랜드 스토리텔링 - 브랜드와 스토리 - 브랜드와 스토리의 공통점 - 브랜드의 가치를 높이는 경험 스토리텔링	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 브랜드 스토리텔링과 팬픽 2. 강의목표: 1) 브랜드 스토리텔링의 주요 전략과 활용 방안을 이해할 수 있다. 2) 팬픽션과 캐릭터 중심 스토리텔링의 관계를 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 브랜드 스토리텔링의 전략 - 첫 번째 데이터베이스의 구축 - 두 번째 상호작용성의 단계화 - 세 번째 게임성의 도입 - 네 번째 멀티 플랫폼의 활용 2) 팬픽션과 캐릭터 중심 스토리텔링 - 오빠부대에서 팬덤 문화로 - 드라마 <설록>과 <하우스>에서 그려나는 팬픽션의 원리	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	1차시	1. 강의주제: 메타버스와 경험시대의 스토리텔링 1 2. 강의목표: 1) 메타버스의 개념과 공간 스토리텔링의 특징을 이해할 수 있다. 2) 전시 및 공연예술의 디지털 전환 사례를 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 메타버스와 공간스토리텔링 - 메타버스와 세컨드 라이프 - 메타버스의 공간성과 장소성 2) 전시, 공연예술의 디지털 전환 - 변화하는 박물관 - 디지털 트윈기술과 공연예술계	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함) ※수시평가 제출 -제출한 수시평가 중 우수 과제를 선발하여 소개

제 8 주	2차시	1. 강의주제: 메타버스와 경험시대의 스토리텔링 2 2. 강의목표: 1) 언택트와 온택트 환경에서의 공연예술 변화를 이해할 수 있다. 2) 온택트 기술을 활용한 공연 스토리텔링의 유형과 한계를 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 언택트와 온택트 - 언택트와 온택트의 의미 - 언택트와 온택트 환경에서의 공연예술 2) 온택트 공연의 스토리텔링 - 온택트기술을 활용한 공연스토리텔링의 세 가지 유형 - 온택트 공연의 한계와 대안	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	1. 강의주제: 경험시대 스토리텔링의 단면들 2. 강의목표: 1) 경험시대에서 스토리텔링이 변화하는 방식을 이해할 수 있다. 2) 웹툰, 웹소설, VR, OTT 플랫폼에서의 스토리텔링 특징을 설명할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 경험시대의 스토리텔링 특징 및 변화 - 스낵컬처의 대표주자 웹툰 웹소설 - VR 콘텐츠와 사용자 참여 스토리텔링 - 넷플릭스의 스토리텔링의 혁신	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재1(스토리 유니버스), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	1차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험 2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가 3. 평가기준: 1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
	2차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험 2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가 3. 평가기준: 1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지

	3차시	※중간고사 시행(30점) 1. 평가형태: 1~7주차 학습 내용을 토대로 필기시험 2. 평가방법: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지 지필 시험 평가 3. 평가기준: 1) 주관식 및 객관식 문항으로 구성 2) 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4. 결과활용: 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 중간고사 시행 ※수업자료: 평가용 시험지
	1차시	1. 강의주제: 이야기 법칙과 창작의 근원 2. 강의목표: 1) 이야기의 법칙을 이해하고 창작에 적용할 수 있다. 2) 창작 과정에서의 방해 요소를 극복하고 글쓰기 역량을 향상할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 이야기의 법칙 - 글쓰기의 길잡이 - 이야기 법칙의 근원:아리스토텔레스의 [시학] 2) 창작의 근원 - 보는 것과 쓰는 것의 차이 - 또 하나의 방해꾼, 완벽주의 - 글쓰기 근력 키우기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 9 주	2차시	1. 강의주제: 스토리텔링의 세계 2. 강의목표: 1) 효과적인 스토리텔링을 위한 소재를 발굴하고 활용할 수 있다. 2) 로그라인과 스토리라인을 구성하여 이야기의 핵심을 명확히 설정할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 소재 찾기 - 창작자의 첫걸음, 소재 찾기 - 소재 고르기 2) 로그라인과 컨셉잡기 - 로그라인이란 - 로그라인과 스토리라인 - 소재의 연구	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	1. 강의주제: 캐릭터 창조와 등장인물 2. 강의목표: 1) 스토리와 연계된 매력적인 캐릭터를 창조할 수 있다. 2) 등장인물의 내면과 역할을 분석하여 설득력 있게 구성할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 캐릭터 창조 - 캐릭터 창조란 - 캐릭터와 플롯의 상관관계 - 진짜 캐릭터 창조하기 매력적인 캐릭터란? 2) 등장인물 만들기 - 등장인물을 창조하는 도구 - 내면적 자질이 잘 설정된 캐릭터들 - 주인공만큼 중요한 적대자 - 캐릭터의 유형별 대비 살펴보기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
제 10 주	1차시	1. 강의주제: 작품 [화평공주 체중감량사]로 알아보는 캐릭터 의 세계 2. 강의목표: 1) 작품을 통해 캐릭터의 설정의 핵심 요소들을 이해할 수 있다. 2) 작품을 통해 캐릭터의 성격을 설계하는 방법에 대해 이 해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 매력적인 스토리텔링의 Key, Character - 프로그램의 성패를 좌우하는 '캐릭터' - 기질과는 다른 '캐릭터' - 캐릭터의 완성은 '성격' 2) 캐릭터 성격 창조의 키, Who = 4W1H - Key 1. 캐릭터 기초 설계 When + Where - Key 2. 캐릭터 정밀 설계 What + Why - Key 3. 캐릭터 본격 시공 How	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론, 심화학습 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료, 동영상 자료 ([드라마스페셜] 화평공주 체중 감량사 유진 류승수 이원종 KBS 2011.06.26. 방송, https://www.youtube.com/watch?v=L83CrzDhviE) ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	2차시	1. 강의주제: 사건과 줄거리 2. 강의목표: 1) 이야기에서 사건의 역할과 중요성을 이해하고 효과적으로 설정할 수 있다. 2) 사건을 전개하는 다양한 기법을 익히고 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사건 찾기 - 사건의 설정 - 사건:상황의 변화 2) 사건의 전개 기법 - 이미 확대의 매개 사건 - 사건의 규모를 정한다. - 대결과 경쟁	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)

	3차시	1. 강의주제: 줄거리와 플롯짜기 2. 강의목표: 1) 줄거리와 플롯의 차이를 이해하고 효과적인 이야기 구성을 할 수 있다. 2) 플롯의 구조와 구성 방식을 익혀 창작에 적용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 줄거리와 플롯 - 줄거리와 구성의 차이 - 이야기의 흐름을 만드는 요소 2) 플롯의 구조와 구성 기법 - 구조와 패러다임 - 3장 구성과 구성점	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
	1차시	1. 강의주제: 구성 적용하기 2. 강의목표: 1) 3장 구성의 원리를 이해하고 분석할 수 있다. 2) 3장 구성 작품 분석 사례를 보며 적용해볼 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 3장 구성의 이해 - 3장 구성 분석의 틀 - 실제 적용할 3장 구성표 2) 3장 구성 실습 - 3장 구성 작품 분석 사례 - 내 작품에 적용해보기	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
제 11 주	2차시	1. 강의주제: 구성의 실제, 갈등과 장애물 2. 강의목표: 1) 에피소드와 시퀀스를 활용하여 이야기를 유기적으로 구성할 수 있다. 2) 갈등과 장애물을 효과적으로 설정하여 극적 긴장을 강화할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 에피소드와 시퀀스 - 에피소드의 개념과 역할 - 시퀀스를 활용한 이야기의 유기적 전개 2) 갈등과 장애물 설정 - 극적 긴장을 높이는 갈등의 유형 - 주인공의 목표를 가로막는 장애물과 해결 과정	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)

	3차시	1. 강의주제: 시놉시스 쓰기 2. 강의목표: 1) 시놉시스의 중요성과 구성 요소를 이해하고 작성할 수 있다. 2) 씬구성, 트리트먼트, 씬리스트를 활용하여 이야기 구조를 체계적으로 정리할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 시놉시스 - 왜 시놉시스가 중요한가? - 읽고 싶게 시놉시스 - 시놉시스의 구성요소 2) 씬구성, 트리트먼트와 씬리스트 작성하기 - 시놉시스와 대본의 중간 단계, 트리트먼트 - 씬리스트의 효율성	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
제 12 주	1차시	1. 강의주제: 화제의 <디지털콘텐츠 작품 관람> 2. 강의목표: 1) 작품을 관람하며 작품의 매체적 특징에 대해 이해할 수 있다. 2) 작품을 관람하며 스토리텔링의 기법 유기적 관계성을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주제와 메시지 2) 주인공의 목적 3) 인물의 설정과 관계 4) 작품 속의 사건 5) 갈등과 장애물	※수업방법: 견학 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구 등 학습자별 기록 도구 ※과제(10점): -형식: 리포트 -주제: 디지털콘텐츠 작품을 관 람한 소감문 및 스토리텔링 기법 분석 -14주차 제출
	2차시	1. 강의주제: 화제의 <디지털콘텐츠 작품 관람> 2. 강의목표: 1) 작품을 관람하며 작품의 매체적 특징에 대해 이해할 수 있다. 2) 작품을 관람하며 스토리텔링의 기법 유기적 관계성을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주제와 메시지 2) 주인공의 목적 3) 인물의 설정과 관계 4) 작품 속의 사건 5) 갈등과 장애물	※수업방법: 견학 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구 등 학습자별 기록 도구

	3차시	1. 강의주제: 화제의 <디지털콘텐츠 작품 관람> 2. 강의목표: 1) 작품을 관람하며 작품의 매체적 특징에 대해 이해할 수 있다. 2) 작품을 관람하며 스토리텔링의 기법 유기적 관계성을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주제와 메시지 2) 주인공의 목적 3) 인물의 설정과 관계 4) 작품 속의 사건 5) 갈등과 장애물	※수업방법: 견학 ※수업자료: 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 필기구 등 학습자별 기록 도구 ※15주차 기말고사 안내
	1차시	1. 강의주제: 대본 쓰기과 대사 쓰기 2. 강의목표: 1) 대본 작성의 기본 원칙과 초고 작성 방법을 이해하고 적용할 수 있다. 2) 캐릭터와 상황에 맞는 자연스러운 대사를 구성할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 대본 쓰기 - 초고를 쓰는 방법 - 대본에 집중하는 tip - 장면 구성과 흐름 조절 2) 대사 쓰기 - 상황에서 나오는 대사가 명대사 - 캐릭터와 대사는 연결되어 있다	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 13 주	2차시	1. 강의주제: 기획서와 기획서 요소 2. 강의목표: 1) 효과적인 기획서 작성법과 핵심 요소를 이해하고 적용할 수 있다. 2) 기획서를 통해 스토리의 방향성과 차별성을 명확히 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 기획서 기본 요소 - 소통할 수 있는 기획안 - 제목 '포장지'의 기술 - 기획의도 '물음표'의 기술 - 관전 포인트 '차별화'의 기술 2) 구체적인 구성 요소 - 배경·무대 '장르'의 기술 - 등장인물 '과거, 현재, 미래'의 기술 - 회별 줄거리 '엔딩포인트'의 기술	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)

	3차시	1. 강의주제: 스토리텔링의 법칙 2. 강의목표: 1) 스토리텔링의 기본 법칙을 이해할 수 있다. 2) 시리즈물의 특성과 캐릭터 및 플롯 구성의 법칙을 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 시리즈물 - 긴 호흡의 시리즈물 - 연속성이 중요한 미니시리즈 2) 스토리텔링의 법칙 - 캐릭터와 플롯의 법칙 - 캐릭터 '선택'의 법칙 - '4, 8, 12' 플롯의 법칙	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)
제 14 주	1차시	1. 강의주제: 장르별 공식 2. 강의목표: 1) 다양한 장르의 특성과 공식을 이해할 수 있다. 2) 장르별 핵심 요소를 활용하여 효과적인 스토리텔링을 구성할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 장르의 결정 - 장르란 무엇인가? - 장르 선택이 이야기 전개에 미치는 영향 2) 장르별 공식 - 로맨스의 공식: 사랑에는 장애물이 필요하다 - 직업물의 공식: 리얼한 세계를 알려줘라 - 범죄스릴러의 공식: 떡밥 회수를 잘하자 - 사극/시대극의 공식: 과거를 통해 현재를 보다	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함) ※과제 제출 -제출 과제 중 우수 과제를 선발하여 소개
	2차시	1. 강의주제: 트렌드의 세계 2. 강의목표: 1) 다양한 플랫폼을 알아보고 변화하는 스토리텔링 트렌드를 이해할 수 있다. 2) OTT 플랫폼의 특징과 콘텐츠 제작 방식에 대해 분석할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 늘어나는 플랫폼, 확장되는 이야기 - 원작 IP의 중요성과 매체별 각색 - 장르와 문화의 다양성 확대 2) 새로운 플랫폼, OTT - OTT 시대 - OTT 콘텐츠의 경향과 특성 - OTT 콘텐츠의 형식 - OTT 작법?	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로 젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포 함)

	3차시	1. 강의주제: 흥미로운 OTT 콘텐츠 2. 강의목표: 1) OTT 콘텐츠의 흥미 요소와 감정이입 기법을 분석할 수 있다. 2) 현대 OTT 작품이 다루는 주요 트렌드와 사회적 메시지를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) OTT 콘텐츠의 매력 요소 - 콘텐츠의 흥미유발과 감정이입 - 청소년의 재조명 - 다양한 사랑의 모습 - 판타지 설정부터 세계관 확장까지 2) OTT 콘텐츠의 주제와 메시지 - 현실의 부조리 - 캐릭터 윤리 의식의 딜레마 - 다양성에 대한 수요 - 메이저가 된 실험적 시도들	※수업방법: 강의, 실습, 시연, 크리틱, 질의응답, 발표, 토론 ※수업자료: 주교재2(스토리텔링 작법의 비밀 2nd Edition), 강의 PPT, 유인물, 시각자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
제 15 주	1차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 기획안과 시놉시스 과제제출 2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 ①요소의 적절성, ②내용의 적절성, ③콘셉트의 참신성을 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가 4. 결과활용: 결과에 대한 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	2차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 기획안과 시놉시스 과제제출 2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 ①요소의 적절성, ②내용의 적절성, ③콘셉트의 참신성을 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가 4. 결과활용: 결과에 대한 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)
	3차시	※기말고사 시행(30점) 1. 평가형태: 9~14주차 학습 내용을 토대로 기획안과 시놉시스 과제제출 2. 평가방법: 개인별 결과물을 학습자별로 발표 후 평가 3. 평가기준: 수업시간에 배운 내용에 대해서 얼마나 잘 인지하고 있는지를 ①요소의 적절성, ②내용의 적절성, ③콘셉트의 참신성을 매우 미흡부터 매우 우수로 성취수준 평가 4. 결과활용: 결과에 대한 해설을 진행하여 학습 전반에 대한 이해도를 높임	※수업방법: 기말고사 시행 ※수업자료: 평가기준표, 실습평가 준비자료 ※수업기자재: 전자교탁, 방송음향장치,빔 프로젝터, 전동스크린, PC(Adobe CC(Photoshop, Illustrator), MS Office 등 수업에 필요한 프로그램 포함)