

학습과정명	디지털인터랙티브스토리텔링													
학습목표	본 과목에서는 학습자에게 콘텐츠가 여러 매체를 자유롭게 넘나드는 트랜스미디어의 시대에, 갖가지 모습으로 재탄생하는 스토리텔링의 현재와 미래를 추적하게고, 비선형적이고 독자가 개입 가능한 스토리텔링 형식을 학습시킴으로서, 다양한 미디어를 활용한 예들 중에서도 특별히 유의미한 장르와 작품을 선별해 가상세계 서비스, 디지털 스토리텔링 저작기술, 게임화 및 창발 매체 스토리텔링 등 많은 이들의 마음을 사로잡은 흥미로운 사례들을 소개한다. 이러한 인터랙티브 스토리텔링 수업을 통해서 학습자에게 새로운 학문 분야에 대한 도전적 자세를 유지시키며, 개개인의 세계관과 이야기 경험을 확장시키는 콘텐츠의 힘과 새로운 인문학의 가능성으로서 디지털 인터랙티브 스토리텔링의 미래를 전망하고 준비하게 만드는 데 목적이 있다.													
주교재	인터랙티브스토리텔링, 크리스크로퍼드, 한빛미디어, 2015													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 오리엔테이션 및 스토리텔링 ○강의목표: 교과목 커리큘럼 공유 및 스토리텔링에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 교과목 및 수업방식 설명 - 스토리텔링이란 										<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법: 강의, 질의응답, 시청각자료 ○학습자료: 강의계획서, OT용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 스토리텔링의 역사와 배경 ○강의목표: 스토리텔링의 역사 및 배경에 대한 탐구 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 스토리텔링의 역사 - 두 가지 사고 메커니즘 - 이야기의 본질 - 비주어의 횡포 - 공간적 사고 - 시간의 단절 												
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 상호작용성 ○강의목표: 교과목 커리큘럼 공유 및 스토리텔링에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 상호작용이란 - 타인에 대한 통찰 - 인간이 이해하는 방식 - 자아 통제 - 상호작용의 정도 - 상호작용이 중요한 이유 												
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 게임의 가치와 상호 작용 ○강의목표: 게임의 가치와 상호 작용에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 게임, 그 상의 가치 - 인터랙티브 영화 - 플롯 VS 상호작용 										<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 인터랙티브 스토리텔링 ○강의목표: 특별한 인터랙티브 스토리텔링에 대한 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 인터랙티브 스토리텔링은 특별하다 - 개인화 - 인터랙티브 스토리텔링이 될 수 없는 것은? 												
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 추상화 ○강의목표: 생각의 전환을 기반으로 한 추상화 이해 ○강의 세부내용: 												

		<ul style="list-style-type: none"> - 정의 - 과학 - 재무 - 이 이야기의 교훈 - 신처럼 행동하기 - 원칙을 사례로 바꾸기 	
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 동사와 명사 ○강의목표: 동사적 사고를 위한 동사와 명사의 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 동사와 명사 - 사례: 멀티미디어 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 동사적 사고 ○강의목표: 명사 중심의 사고에서 동사 중심으로의 전환 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 세상을 보는 관점 - 환상적인 미스터리 - 사고방식의 전환 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 애증의 수학 ○강의목표: 위대한 예술을 만들기 위한 도구로써의 수학 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 수학 끌어안기 - 평범한 관계 - 모델링이라는 비유 	
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 인문과 과학 01 ○강의목표: 신경생리학적 기반 및 게임과 이야기의 역사 이해 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 신경생리학적 기반 - 게임과 이야기의 역사 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 인문과 과학 02 ○강의목표: 두 문화의 갈등 해소를 위한 방식 탐구 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 듣기 - 적과의 동침 - 언어 배우기 - 테키를 위한 예술 - 예술가를 위한 프로그래밍 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 트리분기법 ○강의목표: 기하급수적 증가가 가져오는 문제점 파악 ○강의 세부내용: <ul style="list-style-type: none"> - 전반적인 게임 구조 - 해법 : 상태 변수 	
제 5 주	1	“실무자 특강”	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습자료: 개인 필기구 및 카메라 ○ 실무자 특강
	2	<ul style="list-style-type: none"> 특강주제: 인터랙티브스토리텔링 특강내용: <ul style="list-style-type: none"> - 강사소개 - 디지털 + 인터랙티브 + 스토리텔링 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> - 인터랙티브스토리텔링의 창작영역 - 질의응답 	
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제: 어드벤처 ○강의목표: 텍스트 어드벤처와 그래픽 어드벤처의 이해 	<ul style="list-style-type: none"> ○학습자료: 교재, 강의용 PPT

		○강의 세부내용: - 텍스트 어드벤처 - 그래픽 어드벤처	
	2	○강의주제: 인터랙티브 소설과 퍼즐 ○강의목표: 텍스트 어드벤처 후예로써의 인터랙티브 소설과 텍스트 어드벤처 장르의 정수로써 퍼즐에 대한 탐구 ○강의 세부내용: - 인터랙티브 소설 : 텍스트 어드벤처의 후예 - 퍼즐 - 실제 사례	○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	3	○강의주제: 개발환경과 인터랙티브 스토리텔링 ○강의목표: 인터랙티브 소설의 미래 전망 ○강의 세부내용: - 개발환경 - 이것이 인터랙티브 스토리텔링인가? - 인터랙티브 소설의 미래	
제 7 주	1	○강의주제: 롤플레이팅 게임 ○강의목표: 롤플레이팅게임(RPG)과 인터랙티브 스토리텔링의 한계 ○강의 세부내용: - 동사 - 창의력을 발휘할 여지가 적다 - 과잉 특화의 위험 : 코알라 vs. 염소 - MMORPG는 어떤가? - 관객	
	2	○강의주제: 비디오 게임 01 ○강의목표: 고정된 이야기와 여러 개의 결말 연구 ○강의 세부내용: - 고정된 이야기 - 여러 개의 결말 - 트리 분기법	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	3	○강의주제: 비디오 게임 02 ○강의목표: 열린 이야기와 플레이어가 쓰는 이야기에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 열린 이야기 - 플레이어가 쓰는 이야기 - 비용 vs. 스토리텔링	
제 8 주	1	중간고사(30점)	
	2	-평가문항: 1~7주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	-
	3		
제 9 주	1	전시회 견학(관람): -과목 관련 전시회 견학을 통해 인터랙티브스토리텔링의 상관 관계의 발전도를 확인하고 현재 우리나라를 이끌고 있는 다양한 산업분야에서 디지털인터랙티브스토리텔링의 미래를 예측한다.	※리포트: 전시관람 소감 관련 A4 2~4장 제출 ○학습자료: 개인 필기구 및 카메라 ○플레이엑스포 견학
	2	수업방법: 전시회 견학, 현장체험, 리포트 작성 및 질의응답	*과제:

	3		- 전시회 견학을 통해 새로운 최신 산업 현황과 디지털스토리텔링의 변화를 체험하고 관람 소감을 A4용지 2P 분량의 리포트를 작성 제출한다.
제 10 주	1	○강의주제: 모델링 ○강의목표: 구성기술로써의 모델링에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 매체 - 기본 모델링 - 더 복잡하게 - 프로세스 추상화 - 세부 항목	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 경계수 01 ○강의목표: 초과에 따른 문제점 및 경계수에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 초과 - 경계수 - 종곡선과 사람들	
	3	○강의주제: 경계수 02 ○강의목표: 경계수를 만드는 방식 연구 ○강의 세부내용: - 기술적 세부사항 - 혼합 연산자 - 부울 계산	
제 11 주	1	○강의주제: 성격 모델 ○강의목표: 인터랙티브 스토리텔링의 성격 모델의 기준 이해 ○강의 세부내용: - 완결될 것 - 간결할 것 - 직교성, 겹치지 않을 것 - 행위로 구분하기 - 지나친 특수화	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터 *수시시험 : 성격 모델의 변수 만들고 경향 공식 수정하기
	2	○강의주제: 성격 특성의 종류와 확장 ○강의목표: 성격 모델의 기본 특성과 확장을 위한 추가 특성 탐구 ○강의 세부내용: - 성격 특성의 종류 - 세 가지 핵심 성격 특성의 확장 - 육체적 특성 - 감정 - 경향 공식 - 연습법 두 가지	
	3	○강의주제: 운명 ○강의목표: 운명에 숨어있는 아이디어 탐구 ○강의 세부내용: - 듣기 - 생각하기 - 말하기 - 평가하기	
제 12 주	1	○강의주제: 동사 ○강의목표: 동사의 수에 따른 맞춤형 코드 및 실행의 방식 이해	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재:

		○강의 세부내용: - 동사의 수 - 동사 처리 일반화하기 - 문장 구조	
	2	○강의주제: 계획과 사건 ○강의목표: 계획과 사건의 의미 및 사건의 기록 사례 탐구 ○강의 세부내용: - 계획과 사건 - 사건 일지	빔 프로젝터, 컴퓨터
	3	○강의주제: 언어 ○강의목표: 컴퓨터와 소통하는 방식의 이해 ○강의 세부내용: - 디바이스를 활용해 대화하기 - 사피어 워프 가설 - 진짜 언어 흉내 내기 - 새로운 언어 만들기	
제 13 주	1	○강의주제: 스크립트 언어 ○강의목표: 프로그래밍의 중요성 이해 ○강의 세부내용: - 필요한 것 - 텍스트 생성을 위한 샘플 스크립트	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 엔진 ○강의목표: 인터랙티브 스토리텔링 기술의 핵심으로써의 엔진 이해 ○강의 세부내용: - 사건 기반 엔진 - 시간 기반 엔진 - 플롯 기반 엔진	
	3	○강의주제: 상위 레벨 구조 ○강의목표: 상향식 엔진의 문제점을 기반으로 한 아이디어 제안 ○강의 세부내용: - 플롯 포인트 - 목표 - 예상	
제 14 주	1	○강의주제: 학계의 연구 01 ○강의목표: <프롬 워크>의 사례를 통한 CIF 엔진에 대한 이해 ○강의 세부내용: - 학계의 연구 - CiF - 프롬 워크	○학습자료: 교재, 강의용 PPT ○수업기자재: 빔 프로젝터, 컴퓨터
	2	○강의주제: 학계의 연구 02 ○강의목표: CIF의 취약점 이해 및 유럽 연합의 연구 프로젝트 탐구 ○강의 세부내용: - CiF의 취약점 - IRIS 프로젝트	
	3	○강의주제: 미래 전망 ○강의목표: 예술적 표현을 위한 미디어로써의 인터랙티브 스토리텔링 모색 ○강의 세부내용: - 이 시장은 거대하다 - 부정적 예측	

		- 긍정적 예측	
제 15 주	1	기말고사(30점)	-
	2	-평가문항: 8~14주차 학습내용을 토대로 필기시험 -평가방법: 수업시간에 배운 내용과 적용 방식을 이해를 확인	
	3		
첨부자료			