

학습과정명	만화스토리작법													
학습목표	본 교과목은 창작자와 독자의 효과적인 상호 소통을 위한 다양한 주제와 소재의 만화 스토리 연구를 바탕으로, 만화 스토리텔링 기법을 학습하고 만화 스토리 작법을 실습한다. 이를 통해 실제 만화의 스토리 창작 능력을 기르고, 다양한 장르의 만화의 스토리를 분석하여 장르적 스토리텔링 기법을 배양한다. 또한 연령별 독자층을 연구하고, 대상에 맞는 주제와 소재를 찾아 스토리에 적용한다. 이러한 다양한 사례 분석과 실습을 통해 장르의 스펙트럼을 기본으로 하여 스토리의 주제와 소재를 창작자만의 스타일로 표현할 수 있는 스토리텔링 능력을 구체화할 수 있다.													
주교재	만화 스토리 창작의 모든 것. 마크 니스, 도서출판 다른, 2017													
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	1. 강의주제: 과목 오리엔테이션 2. 강의목표: 1) 오리엔테이션을 진행하여 수업 진행 방식을 이해할 수 있다. 2) 과목 과제물의 성적평가방식 등에 대하여 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 만화스토리작법 과목의 이해와 수업 방향성의 이해 2) 과목 관련 특강 및 견학에 대한 사전 설명 3) 과목의 과제내용 및 성적 평가 기준의 이해									*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)			
	2	1. 강의주제: 테마의 중요성 2. 강의목표: 1) 만화 제작에 있어 테마의 중요성을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 테마의 이해 2) 작품 속 테마의 필요성 이해 및 토론 3) 이야기 속 테마의 중요성 이해									*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)			
	3	1. 강의주제: 테마의 이중성 2. 강의목표: 1) 사례 조사 및 분석을 통하여 작품과 테마의 관계를 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 사례1: 상업적 작품의 테마 - 상업적으로 성공한 웹툰이나 출판만화들의 테마는 어떤 것들이 있는 조사한다. 2) 사례2: 테마성이 강한 작품의 테마 - 테마성이 너무 강해 오히려 작품이 주목받지 못한 사례들이 있는 조사하여 분석한다. 3) 사례1과 사례2를 비교하여 스토리텔링과 연출에 어떤 차이점이 있는지 분석한다.									*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 *학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)			
	4	1. 강의주제: 같은 테마 다른 소재 2. 강의목표: 1) 같은 테마로도 다양한 소재의 이야기를 만들 수 있다는 것을 이해할 수 있다. 2) 간단한 줄거리를 만들어 볼 수 있다. 3. 강의세부내용:									*수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 *학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료			

	<ol style="list-style-type: none"> 1) 같은 테마의 다양한 작품 사례 조사 2) 테마를 살리기 위한 방법 분석 3) 같은 테마로 각자 다른 소재를 사용하여 간단한 줄거리 제작하기 4) 소재와 테마의 연결성 발표 	<p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>	
제 2 주	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 스토리의 기본 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 스토리 아이디어와 소재를 찾아 발전시킬 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 무엇을 말하고 싶은지 생각한다. <ul style="list-style-type: none"> - 주제를 통해 진짜 읽고 싶은 것은 무엇인가 자문한다. - 그것은 곧 작품의 장르와 차별성과 연결된다. 2) 관심 있는 것을 써서 나열한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 관심사에서부터 출발하는 것은 주제와 캐릭터의 깊이를 더한다. 3) 객관적인 시선을 지키도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 객관성을 지키기 위한 두 가지를 알아본다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 스토리를 전개하라 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 스토리텔링의 기본규칙 및 규칙이 만화하는 매체를 만나 어떻게 작용하는 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 인물이 시간 순으로 겪는 일련의 사건을 만든다 <ul style="list-style-type: none"> - 단순한 사건만으로는 재밌는 스토리를 만들 수 없다. 2) 갈등=문제를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 갈등과 갈등의 해결은 스토리의 중심이다. 3) 예시를 통해 다양한 기법을 통한 갈등을 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 독자에게 교감을 이끌어낼 수 있는 갈등 - 복잡성을 보일 수 있는 내적 갈등 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 만화의 세계에서 스토리란 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 만화스토리의 목적은 교훈이 아닌 스토리의 의미를 찾는 것이라는 것을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 만화의 스토리에서는 교훈이 아닌 갈등해소 과정에서 스토리의 의미(주제)를 생각할 수 있도록 해야 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 독자가 스스로 생각하도록 유도할 수 있어야 한다. 2) 스토리의 뼈대는 단순해야 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 독자가 이해할 수 있는 주된 목표를 지녀야 한다. 3) 견고한 구조를 만들어야 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 스토리가 체계화된 방식을 이해한다. - 인물의 노력, 위험과 긴장의 시간경과에 의한 흐름을 선 그래프로 만들 수 있다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강의주제: 스토리의 시각화 2. 강의목표: <ol style="list-style-type: none"> 1) 행동(움직임)의 중요성을 이해할 수 있다. 2) 스토리의 시각화의 방법을 알 수 있다. 3. 강의세부내용: <ol style="list-style-type: none"> 1) 인물의 움직임(행동)의 중요성을 이해한다. <ul style="list-style-type: none"> - 독자는 행동을 통해 인물을 이해한다. 2) 행동은 반드시 스토리에서 나와야 한다. 3) 스토리의 시각화를 위한 몇 가지 항목을 숙지한다. <ul style="list-style-type: none"> - 여기서 독자가 보게 되는 것은 뭔가? - 독자에게 보여줄 수 있는 것은 무엇인가? 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>

		- 관념과 위험을 시각적으로 표현하라.	태블릿)
제 3 주	1	1. 강의주제: 글 콘티(만화대본)의 기능과 필요성 2. 강의목표: 1) 글 콘티의 기능을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 글 콘티의 기능을 알아본다. - 스토리를 개념화하여 균형을 잡을 수 있다. - 스토리의 일관된 구성방식은 명확한 이미지 표현을 만든다. 2) 글 콘티의 구성방식에 대해 알아본다. 3) 글 콘티를 위한 기준을 이해한다. - 명료성, 일관성, 간결성	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	2	1. 강의주제: 글 콘티(만화대본) 2. 강의목표: 1) 글 콘티에 필요한 요소들을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 장면 묘사는 객관성을 추구해야 한다. - 그림으로 그릴 수 있는 내용만을 써야한다. - 무엇을 그리는지는 적되, 어떻게 그리는지는 쓰지 않는다. 2) 칸을 기본으로 쓴다는 것을 이해한다. 3) 페이지형식 콘티의 경우는 페이지에 들어갈 칸의 개수를 계획하며 적는다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	3	1. 강의주제: 스토리 구조와 대본 구성 2. 강의목표: 1) 기본적인 스토리의 구조가 어떻게 대본 구성으로 들어가는지 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 작가마다의 스타일이 있음을 이해한다. 2) 기본적인 대본 구성을 알아본다. - 대본 서식을 꾸미는 요령을 알아본다. - 장면묘사, 내레이션, 대사, 생각, 효과음 등 사용한다. - 대사에 영화시나리오의 지문을 쓰면 안 된다. 3) 스토리 아이디어를 스토리 구조에 반영하는 것을 이해한다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	4	1. 강의주제: 글 콘티 수정과 나쁜 습관 버리기 2. 강의목표: 1) 짧은 글 콘티를 작성해보고 수정할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 공통 스토리를 제시하여 짧은 글 콘티를 작성한다. 2) 작성한 글 콘티의 피드백	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿) ※수시평가(10점) 작품의 로그라인, 기획의도, 기승전결이 있는 줄거리를 제출한다.
제 4 주	1	1. 강의주제: 페이지의 크기에 대한 극적가능성 2. 강의목표:	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연,

		<p>1) 페이지의 개별 요소를 활용한 스토리 전달 파악에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 만화를 위한 스토리작법으로 페이지의 크기를 고려해야한다.</p> <p>2) 페이지 안에서 대략 칸의 수를 지정하여 시각화하는 습관이 필요하다.</p> <p>3) 한 컷에 지면은 생각보다 작다는 것을 이해한다.</p>	<p>실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 페이지별 개요1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 페이지별 개요를 작성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 페이지별 작성의 필요성을 이해한다.</p> <p>- 플롯이 끝나면 페이지별 개요를 작성하여 어떤 시퀀스가 몇 쪽부터 몇 쪽까지 들어가는지 짐작해야 할 수 있어야 한다.</p> <p>2) 한 페이지당 5~7칸이 들어가나 5칸으로 실습하는 것이 좋다.</p> <p>3) 장면을 충분히 진전시켜야 한다.</p> <p>- 말하지 말고 보여줘야 한다는 것을 이해한다.</p> <p>- 설명은 필요할 때만</p> <p>- 행동 시퀀스는 큰 공간, 더 많은 페이지가 필요하다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 페이지별 개요 2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 3막구조를 이해하고 활용할 수 있다.</p> <p>2) 3막구조로 이야기를 나누고 페이지개요를 쓸 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 1막/ 2막/ 3막에 들어갈 각 내용들을 알아본다.</p> <p>2) 3막 구조의 구조 비율의 이유를 이해한다.</p> <p>3) 20페이지를 기준으로 페이지별 개요를 실습한다.</p> <p>예) 1~5페이지: 내용. 6~ 17페이지: 내용 20페이지: 결말</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 페이지별 개요 3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 페이지를 대본으로 구성할 때 유념할 사항을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 페이지를 대본으로 구성할 때 유념할 점을 알아본다.</p> <p>2) 칸에 대해 알아야 할 것들에 대해 알아본다.</p> <p>3) 칸을 채울 때 고려해야할 사항을 이해한다.</p> <p>4) 칸의 배열방식의 장점과 단점을 확실히 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 5 주	1	<p>1. 강의주제: 설계도인 대본</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 설계도로서의 대본을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 명료하고 알아보기 쉬운 대본의 필요성을 이해한다.</p> <p>- 늘 같은 방식으로 칸 내용을 작성하는 습관이 좋다.</p> <p>2) 만화가가 자신의 뜻대로 표현할 수 있도록 해야 한다.</p> <p>- 만화가가 스스로 해석해서 그릴 수 있는 여지를 남겨야 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,</p>

			방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	2	<p>1. 강의주제: 그림을 묘사하는 텍스트</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 장면묘사를 훌륭하게 하기 위한 기본을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 기본의 명료함이다.</p> <p>2) 장면과 인물에 대한 세부 정보를 간략히 제공한다.</p> <p>3) 각 칸이 스토리의 흐름에서 벗어나지 않으며 구체적이도록 한다.</p> <p>4) 칸들은 페이지 안에서 이야기 흐름을 만들어내는 것을 이해한다.</p> <p>5) 장면묘사의 길이를 위한 연습의 필요성을 이해한다.</p> <p>- 한 인물에게 한 칸 안에서 여러 행동을 동시에 하게 만들지 않도록 해야 한다.</p> <p>- 한 칸에는 하나의 주된 행동에 초점이 있어야 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 쏏 사이즈와 글 콘티</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 쏏 사이즈와 글 콘티의 관계성을 이해하고 만화스토리를 작업할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 쏏 사이즈(화면 사이즈)가 무엇인지 이해한다.</p> <p>2) 스토리상 유의미한 쏏 사이즈만을 전달하도록 한다.</p> <p>3) 다양한 카메라 기법 용어를 알아본다.</p> <p>- 카메라로부터의 거리에 따른 용어 이해</p> <p>- 인물이나 사물을 강조하기 위한 용어 이해</p> <p>- 카메라 높이에 따른 용어 이해</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 모호성과 구체성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 모호성을 구체성의 차이를 이해하고 만화 스토리작법에 적용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 장면묘사에 들어가야 할 것들을 알아본다.</p> <p>- 사물과 행동은 특정한 것, 구체적인 것.</p> <p>2) 모호함과 구체성의 기준이 되는 단어표현을 이해한다.</p> <p>- 명사(사물), 동사(행동)로 나눠서 다양한 단어들의 모호성과 구체성의 기준을 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 6 주	1	<p>1. 강의주제: 텍스트 사용법</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 만화스토리작법을 위한 텍스트를 이해하고 그에 맞는 사용법을 쓸 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 텍스트의 과잉</p> <p>- 만화에서 텍스트는 물리적인 공간을 차지한다는 것을 이해한다.</p> <p>2) 스토리작가가 그림이외에 창조하는 텍스트를 4가지로 나눌 수 있다.</p> <p>- 대사, 내레이션, 생각, 효과음의 각 속성을 알아본다.</p> <p>3) 텍스트를 쓸 때 알아야 할 기본 규칙을 이해한다.</p> <p>- 지켜야 할 점과 피해야 할 점을 리스트로 작성하여 숙지한다.</p> <p>4) 인물과 대사 창작의 기본규칙을 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>

		- 대사 작성 시 고려해야 할 사항 7가지를 알아본다.	
	2	<p>1. 강의주제: 텍스트 VS 행동</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 텍스트로 어떤 행동이 '왜' 벌어졌는지 간결하게 설명할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 단숨에 맥락을 부여할 수 있는 설명을 한다.</p> <p>2) 장황한 설명은 하지 않는다.</p> <p>3) 텍스트와 이미지의 관계를 이해한다.</p> <p>- 텍스트와 이미지가 합쳐져야 몰입감이 생긴다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 텍스트 힘 1</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 다양한 방법의 스토리 시각화에 대해 알아볼 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 작가는 스토리를 들으며 동시에 머릿속에 이미지를 시각화할 수 있어야 한다.</p> <p>2) 잘 짜인 만화 대본은 인물의 행동과 읽는 텍스트 사이에 상호작용이 조화롭다. 이는 텍스트와 이미지가 잘 균형을 이루었기 때문이다.</p> <p>3) 텍스트와 이미지의 균형에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 텍스트의 힘 2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 그림과 텍스트의 연출방법에 대해 알 수 있다.</p> <p>2) 그림과 텍스트를 조화롭게 구성하는 방법에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 그림과 텍스트가 어울리는 연출에 관한 실습한다.</p> <p>2) 머릿속의 이미지를 텍스트와 어울리게 하나의 그림처럼 공간을 이룰 수 있게 구성하는 방법에 대해 실습한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1	<p>1. 강의주제: 인물의 역동성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 각 인물의 유형을 알아보고 이해할 수 있다.</p> <p>2) 인물의 유형을 매력적 인물설정에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 역동성 갖는 인물은 어떤 인물인지 알아본다.</p> <p>2) 인물의 세 가지 유형에 대해 알아본다.</p> <p>- 입체적 인물</p> <p>- 엑스트라</p> <p>- 평면적 인물</p> <p>3) 각 유형에 부합하는 등장인물들로 나눠본다.</p> <p>- 주인공 / 주변인물 / 협력자, 조력자</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>

	2	<p>1. 강의주제: 중심인물 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 중심인물(주인공) 설정을 위한 충족조건에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 독자에게 중심인물이란 어떤 인물인가 알아본다. - 어떠한 놀라움, 감춰진 것, 그 인물을 특별하게 만드는 동시에 기대를 넘어서선 뭔가를 갖고 있는 인물</p> <p>2) 3차적 인물의 필요 요소에 대해 알아본다. - 외양 / 외적 갈등 / 내적 갈등</p> <p>3) 중심인물의 동기와 독자</p> <p>4) 독자의 공감을 위한 중심인물의 결합</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	3	<p>1. 강의주제: 등장인물의 이름</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 인물의 개성을 반영하여 등장인물의 이름을 지을 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 캐릭터 특성이 반영된 등장인물 이름 예를 찾아본다. - 만화뿐 아니라 드라마 등의 매체에서 주인공 등 주요 등장인물의 이름들을 찾아보고 어떤 개성이 반영되었는지 알아본다. 예) 수상한 삼형제 등</p> <p>2) 이름을 지을 때 하지 말아야 할 사항들을 알아본다. - 헛갈리는 이름 - 발음이 어려운 이름 - 인물들의 이름은 같은 음절이 되면 안 된다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 컨트롤링 아이디어와 인물</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 등장인물의 목적(목표)과 스토리의 상관성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 컨트롤링 아이디어란 무엇인가 이해한다. - 주제에 대한 작가의 태도, 스토리가 전하고자하는 세상에 대한 의미를 뜻 한다.</p> <p>2) 주인공의 목적과 주제에 대한 연관성을 이해한다.</p> <p>3) 기존 작품의 주인공의 목표와 작품의 주제의 연관성을 분석해 본다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 8 주	1	※중간고사 시행	
	2	1) 평가형태: 과제제작	※수업방법: 중간고사 시행
	3	2) 평가문항: 1-7주차 학습내용을 토대로 기존 작품의 스토리 분석 결과물 제출	※학습자료: 실습 과제물 및 평가지
	4	3) 피드백: 수업시간에 배운 내용과 작용 방식의 이해	
제 9 주	1	<p>※실무자 특강 시행</p> <p>1. 강의주제: 스토리작가 노하우와 최근 웹툰산업의 동향</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹툰 스토리 작가의 직업의 이해와 최근 스토리업계의 동향에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹툰 스토리 작가의 직업적 가치관</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답</p> <p>※학습자료 특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물: 개인필기구</p> <p>※일반과제(10점) 웹툰 제작사 실무 특강에 대한 소감 및 만화창작에 대한 개인탐구 내용들을 리포트 제출</p>
	2	※실무자 특강 시행	※수업방법

	<p>1. 강의주제: 스토리작가 노하우와 최근 웹툰 산업의 동향</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹툰 스토리 작가의 직업의 이해와 최근 스토리업계의 동향에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>2) 웹툰 스토리 작가의 작업환경</p>	<p>강의, 질의응답</p> <p>※학습자료</p> <p>특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재</p> <p>컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물: 개인필기구</p>	
3	<p>※실무자 특강 시행</p> <p>1. 강의주제: 스토리작가 노하우와 최근 웹툰 산업의 동향</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹툰 스토리 작가의 직업의 이해와 최근 스토리업계의 동향에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>3) 웹툰 스토리작가의 작업과 노하우</p>	<p>※수업방법</p> <p>강의, 질의응답</p> <p>※학습자료</p> <p>특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재</p> <p>컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물: 개인필기구</p>	
4	<p>※실무자 특강 시행</p> <p>1. 강의주제: 스토리작가 노하우와 최근 웹툰 산업의 동향</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 웹툰 스토리 작가의 직업의 이해와 최근 스토리업계의 동향에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>4) 최근 웹툰 스토리업계의 동향의 변화</p> <p>5) Q&A</p>	<p>※수업방법</p> <p>강의, 질의응답</p> <p>※학습자료</p> <p>특강 PPT, 시청각자료,</p> <p>※학습기자재</p> <p>컴퓨터, 빔프로젝터</p> <p>※학습자 준비물: 개인필기구</p>	
제 10 주	1	<p>1. 강의주제: 작품 세계 설정하기 <배경과 서사></p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 서사에서 배경 설정의 분류에 대해 알 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 세계관(배경)을 설정하는 이유에 대해 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물 간의 갈등에 영향을 준다. - 갈등과 환경의 상관관계의 이해 - 배경설정과 인물의 욕망 <p>2) 세계관을 만들기 위한 배경의 분류를 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 총 4가지로 나뉘는 배경의 분류 	<p>※수업방법:</p> <p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	2	<p>1. 강의주제: 작품 세계 설정하기 2</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 배경의 분류의 내용과 특징을 알아보고 배경 설정에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 물리적 세계에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 건물, 자동차, 의복, 대기, 물, 땅 등등 <p>2) 역사적 배경에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모티브가 된 시대와 작품속의 시간의 길이 <p>3) 사회적 배경 및 문화적 배경에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그 세계를 지배하는 관습, 법률 종교 등 <p>4) 세계의 외양과 화풍에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만화 매체 특유의 특성으로 그림 스타일이 선택되어야 한다. 	<p>※수업방법:</p> <p>강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료:</p> <p>교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p> <p>전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>

	<p>1. 강의주제: 작품 세계 설정하기 3</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 백 스토리가 인물의 성격 형성에 주는 영향을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 백 스토리란 무엇인가 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물의 과거 - 사회의 역사 - 기술 - 세계의 물리적 측면 <p>2) 백 스토리의 필요성을 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서사의 타당성을 확보하기 위해 독자에게 제대로 전달할 정도들을 갖춰놓는 것이다. <p>3) 백 스토리의 정보 전달을 할 때 지켜야 할 기본 규칙</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물을 통해 백 스토리에 해당하는 정보를 이야기할 때는 그 래야만 하는 개연적이고 설득력 있는 이유가 있어야 한다. - 독자에게 정보를 제공하는 것은 한정적으로 제한되어 야하고 그에 대한 기준이 있어야 한다. - 인물이 작중 세계에 대해 분명히 말해야 할 때는 인물이 뭔가 흥미로운 행동을 하면서 그 정보를 제공하도록 해야 한다. - 가능한 한 인물의 행동과 반응이 세계관과 일관성 있게 움직여야 한다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	<p>1. 강의주제: 서브텍스트</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 서브텍스트가 어떤 것인지 이해하여 스토리작법에 활용할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 서브텍스트가 무엇인지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서브텍스트란 읽지않고도 이해되는 것들을 가리킨다. - 인물들 사이에서 벌어지고 있는 것처럼 보이는 일과 실제로 그들의 내면에 벌어지고 있는 일 사이에 존재하는 것 - 진실을 감추고 있는 행동, 대사 등의 사이에 존재 <p>2) 서브텍스트의 역할을 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 풍부한 장면을 만들어 낼 수 있다. - 벌어지고 있는 일을 충분히 인식하면서 서브텍스트의 본질까지 파악하게 된 감상자는 스스로를 스토리의 참여자로 느끼면서 등장인물들의 내면적인 삶까지도 이해하게 된다. 	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
제 11 주	<p>1. 강의주제: 문제의 효과적 구성</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 스토리의 빠른 전개를 위한 사건과 정보를 효과적으로 구성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 행동에 대한 삼단 논법식 추리를 이해한다.</p> <p>2) 사건을 빠르게 진전시킬 필요성을 이해한다.</p> <p>3) 정보를 제공해야 할 필요성을 이해한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	<p>1. 강의주제: 페이스 조절</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 스토리 조절의 필요성을 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 스토리의 속도 조절하는 과정이 선택이 아닌 필수라는 것을 이해한다.</p> <p>2) 스토리의 주제를 확실히 이해해야 한다.</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재:</p>

		3) 불필요한 정보와 장면을 삭제하는 과정을 거친다.	전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	3	1. 강의주제: 압축과 확장 2. 강의목표: 1) 시간의 압축과 확장에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 만화 스토리에서 시간의 압축을 이해한다. 2) 만화 스토리에서 시간의 확장을 이해한다. 3) 행동의 생략과 시간의 관계성을 이해한다. - 시퀀스에서 시각정보를 얼마나 쓸 것인지 결정한다. - 시각 정보를 주어진 공간의 크기, 독자가 원하는 정보와 비교하여 균형을 찾는다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	4	1. 강의주제: 스토리 속의 시간 2. 강의목표: 1) 실제 시간과 다른 스토리 속 시간의 개념을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 실제 시간과 페이지의 압축성을 이해한다. - 지루한 세부 사항을 거르고 재밌는 부분만을 이을 수 있다. = 컷투 2) 정보를 발견과 혼동하면 안 된다. - 독자는 사건이 어떻게 처리되었는가를 알고 싶어 한다. - 독자가 알고 싶어 하는 곳의 속도를 조절해야 한다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
제 12 주	1	1. 강의주제: 만화의 템포와 리듬 2. 강의목표: 1) 스토리 속도로 만화의 템포와 리듬을 조절할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 만화에서 템포와 리듬은 무엇을 말하는지 알아본다. 2) 템포에 대해 알아본다. - 템포는 어떤 장면 속에서 벌어지는 움직임의 정도를 말한다. - 움직임의 정도가 크면 클수록 템포가 빨라진다. 3) 리듬에 대해 알아본다. - 페이지에 들어 있는 칸의 개수 및 스토리의 특정부분을 표현하기 위해 작가가 칸을 몇 개나 쓰기로 했는가와 직결되어 있다. - 칸이 많아지면 각 칸의 시각적 정보의 양은 적어진다. - 정보의 양이 적으면 칸에 머무는 독자의 시선의 시간은 짧아진다. 4) 만화에서는 템포와 리듬이 동시에 이루어져야 한다. - 한 칸의 정보가 많으면 리듬은 늦어지지만 움직임의 정도가 크면 템포는 빨라질 수 있다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	2	1. 강의주제: 스토리의 시간을 낭비하지 말라 2. 강의목표: 1) 큰 칸과 개연성의 연관성을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 큰 칸은 스토리의 이미지들이 형성하고 있는 개연성에 반드시 기여한다. 2) 큰 칸은 새로운 물리적 환경을 설정하고 독자들에게 인식시키는 것에 효과적이다. 3) 큰 칸은 감정적 환경을 독자들에게 인식하는데 효과적이다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린,

		<ul style="list-style-type: none"> - 장면이나 막이 바뀌는 지점에 큰 칸이 나온다. - 도입부 세계관을 확립하기 위한 목적으로도 활용된다. 	방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	3	1. 강의주제: 만화 서사의 공식 2. 강의목표: 1) 서사의 공식을 쓰는 것도 스토리의 템포와 리듬을 조작하기 위해서라는 것을 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 주인공이 행동을 벌리고 있는 장면에서 스토리를 시작 - 주인공은 소개하되 결과와는 상관이 없음 2) 특별하거나 낯선 행동에서부터 스토리를 시작 - 특별한 상황에 처한 평범한 인물 3) 주인공을 동떨어진 무언가로부터 스토리를 시작하라. 4) 선택할 수 있는 시작 시점이 다양하다는 사실을 잊지 말자. 5) 액자식 구성을 활용해 스토리를 전달하자.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	4	1. 강의주제: 내적 갈등과 외적 갈등 2. 강의목표: 1) 갈등의 종류를 이해 하고 갈등을 활용할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 인물의 복잡한 내적 갈등이 어떤 것들이 있는지 알아본다. 2) 갈등과 서사의 구조를 같이 사용한다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
제 13 주	1	1. 강의주제: 스토리 시놉시스란 2. 강의목표: 1) 플롯의 골조, 로그라인에 대해 이해하여 쓸 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 로그라인이 무엇인지 알아본다. - 로그라인이란 작품의 콘셉트의 요지 및 스토리 전체를 관통하는 갈등을 설명하는 단 한 문장을 말한다. 2) 기존 작품의 로그라인을 알아본다. - 다양한 작품의 로그라인이 어떻게 작성되었는지 알아본다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	2	1. 강의주제: 시놉시스의 세부형식 1 2. 강의목표: 1) 좋은 시놉시스를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용: 1) 스토리 작성 시 알아야 하는 가이드라인에 대해 알아본다. - 스토리 작성 시 구성 요소인 배경, 주요 인물, 스토리구조 등을 세부 형식에 대한 가이드라인에 따라 작성한다.	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료 ※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)
	3	1. 강의주제: 시놉시스의 세부형식 2 2. 강의목표: 1) 좋은 시놉시스를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 3. 강의세부내용:	※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱 ※학습자료:

		<p>1) 시놉시스에 포함되면 안 되는 것들에 대해 알아본다. - 대사 등 인물들이 주고받는 말들 - 플롯에 관한 정보는 자세히 설명하지 않아도 된다. - 백 스토리를 장황하게 집어넣지 않는다.</p> <p>2) 기성 작가의 작품을 분석하여 그 작품에 대한 로그라인을 써 본다.</p> <p>3) 기성 작가의 작품을 분석하여 작품의 시놉시스를 작성해본다.</p>	<p>교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p>
	4	<p>1. 강의주제: 좋은 시놉시스 만들기</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 자신의 오리지널 작품의 시놉시스를 작성할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 오리지널 작품의 로그라인을 실습한다. 2) 오리지널 작품의 시놉시스를 직접 작성하여 실습한다. 3) 작성 결과물에 대한 피드백</p>	<p>※수업방법: 강의, 질의응답, 시연, 실습, 토론, 발표, 크리틱</p> <p>※학습자료: 교재, 강의PPT, 시청각 자료</p> <p>※학습기자재: 전자교탁, 화이트보드, 빔 프로젝터, 스크린, 방송음향장치, 컴퓨터, 액정 태블릿(또는 펜 태블릿)</p> <p>※15주차 기말고사 안내</p>
제 14 주	1	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1. 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 발전적 관계를 위한 1인 창작자와 에이전시의 관계성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹툰 전문 에이전시사 방문</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 자신의 시놉시스 자료</p>
	2	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1. 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 발전적 관계를 위한 1인 창작자와 에이전시의 관계성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 웹툰 피디의 업무 이해와 작가와의 관계성 이해</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 자신의 시놉시스 자료</p>
	3	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1. 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 발전적 관계를 위한 1인 창작자와 에이전시의 관계성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 에이전시사의 각 영역 실무 체험</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 자신의 시놉시스 자료</p>
	4	<p>※현장 학습(견학) 실시</p> <p>1. 강의주제: 웹툰 제작환경의 이해</p> <p>2. 강의목표:</p> <p>1) 발전적 관계를 위한 1인 창작자와 에이전시의 관계성에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3. 강의세부내용:</p> <p>1) 수업 결과물인 기획서로 웹툰 PD 등 실무진들과 면담 2) Q&A</p>	<p>※수업방법 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 필기구, 자신의 시놉시스 자료</p>
제 15 주	1	※기말고사 실시	
	2	1) 평가형태: 과제 제작	※수업방법: 기말고사 시행
	3	2) 평가문항: 9-14주차 학습내용을 토대로 단편만화 글콘티 제작 3) 피드백: 강의 내용 이해를 토대로 작품에 제대로 나타나도록	※학습자료: 실습 과제물 및 평가지

	4	작품이 완성되었는지를 피드백	
첨부자료			