

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	디지털스토리텔링실습	학점	3	교·강사명	-	교·강사 전화번호	-
강의시간	4	강 의 실	-	수강대상	-	E-mail	-
2. 교과목 학습목표							
<p>1. 디지털스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경이나 표현수단으로 수용하여 이루어지는 스토리텔링이며 디지털이란 매체의 특성을 이해한 후 다양한 장르의 스토리텔링으로 발전시킬 수 있어야 한다. 따라서 상호작용성과 네트워크의 정보를 이용한 연결성. 이를 다양한 장르에 연결시킨 정보 복합성 등의 특성을 지닌 디지털스토리텔링이 다양한 콘텐츠 산업 현장에서 어떻게 실현되고 있는지 이해하고 가치 있는 콘텐츠 창작능력을 함양하고자 한다.</p> <p>2. 스토리텔링의 개념과 디지털 스토리텔링의 차이점을 인식하고 기본적인 창작 법, 캐릭터, 스토리 만드는 방법을 비롯하여 컴퓨터 게임 안에 스토리텔링이 어떻게 나타나고 있는지 분석하며 브랜드아이덴티티 스토리텔링 케이스스터디 등 다양한 분야에 어떻게 적용되는지 실습한다.</p> <p>3. 실제 ‘웹드라마’ 를 다양한 콘텐츠와 연결하여 osmu가 가능한 작품으로 기획해보며 디지털 시대의 특징과 스토리텔링의 기본개념을 이해하고 실습을 통해 심화된 디지털 스토리텔링을 구현한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>1) 이인화 외 6인-2003-디지털스토리텔링-황금가지</p> <p>2) 류철균·한혜원 외-2015-트렌스미디어스토리텔링의이해-이화여자대학교출판</p> <p>3) 에릭슈미트 제러드코언-2013-새로운 디지털시대-알키</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			주교재 목차	과제 및 기타 참고사항	
제1주	1	<p>*강의주제 : 디지털스토리텔링의 개념과 디지털 시대의 특징</p> <p>*강의목표 : 스토리텔링과 디지털스토리텔링의 개념을 학습하는 과정을 통하여 디지털미디어의 특성에 따라 스토리텔링은 어떻게 변화하고 있는지를 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>*강의세부내용 : 스토리텔링의 개념에 대해 설명하는 과정 중 대상에게 이야기를 재미있게 전달하는 방식에 대해 ‘재미있는 이야기를 만든 방법에 대해’ 유튜브 등에서 인기 있는 영상을 보며 사람들은 어떤 이야기에 재미를 느끼지에 대해서 토론해보는 시간을 갖는다.</p> <p>*수업방법 : 강의, 토론</p>			<p>주 교재1. 디지털스토리텔링의 역사와 장르</p> <p>주 교재3 기술이 만들어내는 엄청난 가능성</p>	<p>노트북, 빔 프로젝터 이슈가 되고 있는 인기 영상작품을 보며 ‘재미’에 대한 토론</p>	
	2	<p>*강의세부내용: 스토리를 재미있게 만들어주는 요소인 공감(관심)과 ‘새로움(SOMETHING NEW)을 찾는 3가지 단계에 대해 실습해 본다.</p> <p>뇌구조나 빅데이터 분석자료 등을 통해 대상이 무엇에 관심을 가지고 있는지 공감을 확인하는 방법을 학습하고 학생들이 관심을 가지는 최근의 기사 하나를 가지고 자신만의 이야기로 암호화 하는</p>				<p>프린트 (뇌 구조나 빅 데이터 분석 자료 신문이나 뉴스 기사)</p>	

	<p>다양한 방법을 실습한다. *수업방법 : 강의. 실습. 발표</p>			
3	<p>*강의세부내용 : 스토리텔링과 디지털 스토리텔링의 차이점을 어원`개념`적용분야를 중심으로 학습하고 새로운 디지털 미디어의 특성이 스토리텔링에 미친 영향에 대해 토론 *수업방법 : 강의 토론</p>			
4	<p>*강의세부내용 : 목숨이 세 개라면 당신은 어떤 삶을 살겠습니까? 라는 주제로 학생들과 토론하는 과정을 통해 디지털미디어의 특성이 스토리. 배우. 감독. 영상 등에 미친 영향에 대해 스스로 학습할 수 있도록 한다. *수업방법 : 강의. 실습. 토론</p>		<p><과제1> 맘껏 울어도 좋은 '눈물소물리에' 가 있는 공간이나 아름다운 추억 하나를 간직해놓을 수 있는 '추억표본실' '기억 조작 실' 중 하나를 선택하여 '대상' 을 결정하고 자신만의 새로운 공간이 있는 5~10줄 이내의 스토리를 만드시오</p>	
제2주	1	<p>*강의주제 : 디지털스토리텔링의 각 단계별 특징과 시간과 공간의 스토리텔링 *강의목표 : 디지털 스토리텔링의 각 단계별 특징과 디지털 시대의 도래가 스토리텔링에 미친 영향에 직접 만들어온 스토리를 바탕으로 학생 스스로 인지할 수 있도록 한다. *강의세부내용 : 새로운 미디어의등장이 스토리텔링에 미칠 영향에 대해 뉴스기사나 영상을 보며 예측한다. *수업방법 : 강의 실습 토론</p>	<p>주 교재1. 디지털스토리텔링 창작론 디지털스토리텔링의 역사와 장르</p> <p>주 교재3. 데이터혁명이 선사하는 전례 없는 혜택들 실제의 나 VS 가상의 나</p>	<p><바우하우스 저널의 기사나 VR 기기가 방송제작 환경에 미칠 영향 등에 대한 기사> 과제</p>
	2	<p>*강의세부내용 : <실습 및 발표> 시간의 스토리텔링과 공간의 스토리텔링의 차이를 직접 한 과제를 바탕으로 토론 하고 학습한다. *수업방법 : 강의 실습 발표 토론</p>		과제
	3	<p>*강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 각 단계별 특징을 설명하며 과제를 단계별 특징에 맞추어 수정해 본다 *수업방법 : 강의 실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : '뮤직비디오' 나 '웹드라마' 를 감상 한 후 그 작품 안에 나타난 스토리텔링의 각 단계별 특징이 무엇인지 학생들이 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다 *수업방법 : 강의. 실습</p>		<p>노트북 빔 프로젝터 영상자료 디지털 스토리텔링의 단계를 학습할 수 있는 프린트</p>

				<p><과제2> 과제1에서 선택했던 내용에 <대상> <대상의 공감 포인트> <장르>를 결정한 후 3~10줄 이내로 쓰고 싶은 스토리를 만드시오.</p>
제3주	1	<p>*강의주제 : 디지털 스토리텔링 창작 론 - 아이템 (극적인 모티브와 새로움을 보는 눈을 중심으로) *강의목표 : 아이템이 되기 위한 중요한 두 가지 요건이 무엇인지를 학습하고 시대의 변화가 아이템 선정에 미친 영향에 대해 학생들이 자신들이 수행해 온 과제를 바탕으로 스스로 이해할 수 있도록 한다 *강의세부내용 : 아이템을 찾는 방법과 그것을 자신만의 아이템으로 만드는 암호화의 단계에 대해 학생들의 과제를 중심으로 토론하는 시간을 갖는다. *수업방법 : 강의, 토론</p>	<p>주 교재1 디지털기술과 영화의 스토리텔링 주 교재 2 트렌스 미디어 스토리텔링의 개념 주 교재3 미래의 어느 날 아침</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : 아이템이 되기 위한 요소인 ‘극적인 모티브’ 에 대해 설명하고 과제 안에 극적인 모티브를 넣어 아이디어를 변형하여 자신만의 아이템을 만드는 방법을 학습할 수 있도록 한다. *수업방법 : 강의 실습</p>		<p>과제 극적인 모티브에 대한 학습 자료</p>
	3	<p>*강의세부내용 : 아이템이 되기 위한 요건 중 하나인 ‘새로운 시선 (Something new)’에 대해 학습한 후, 새로움을 보는 다양한 방법에는 어떤 것이 있는지에 대해 토론한다 *수업방법 : 강의 토론</p>		<p>발상법. 미셸푸코의 문제시화의 훈련법 틀을 깨는 방법에 대한 프린트</p>
	4	<p>*강의세부내용: 자신이 만든 이야기만의 새로운 점은 무엇이 있는지에 대해 토론하고 발표한다. 이를 통해 에 대해 생각해한 발표를 통해 아이템이 되기 위한 2가지 요건을 바탕으로 자신만의 스토리를 만들게 할 수 있을 뿐만 아니라 디지털 스토리텔링 창작에서 중요한 아이템을 직접 찾아볼 수 있도록 돕는다. *수업방법 : 강의 토론 실습</p>		<p><과제3> 과제2 안에 극적인 모티브와 새로운 시선을 넣어 자신만의 차별화된 아이템을 완성하시오. (대상, 장르, 자신만의 차별화된 아이템-로그라인)</p>
제4주	1	<p>*강의주제 : 디지털 미디어의 등장이 아이템 선정과 스토리텔링에 미친 영향 *강의 목표: 디지털 시대, 새로운 미디어의 등장이 방송 환경에 미치고 있는 영향에 대해 알아본 후 그것이 스토리텔링의 내용과 형식에 어떤</p>	<p>주 교재1 즐거기 위해서는 스토리텔링이 필요하다 주 교재2</p>	

	<p>변화를 가지고 오고 있는지를 예측하며 준비할 수 있도록 한다.</p> <p>*강의세부내용 : 과제 3 발표를 통해 지난 시간에 했던 아이템의 요건에 대해 복습해 보는 시간을 갖는다. (극적인 모티브와 새로움을 중심으로) *수업방법: 발표, 토론</p>		
	<p>2 다양한 매체의등장이 스토리텔링에 미치게 될 영향을 직접 사용하고 있는 매체의 특성을 중심으로 토론한다 *수업방법 : 강의 토론</p>	<p>매체를 넘나드는 희망</p>	<p>새로운 매체의등장이 스토리텔링에 끼친 영향에 대한 다양한 기사자료나 영상 컴퓨터. 빔 프로젝터</p>
	<p>3 *강의세부내용 : 디지털 시대. 새로운 매체의 발달이 아이템에 어떤 영향을 미치게 될지에 대해 예측하며 그것이 최근 드라마나 영화 등에 어떻게 등장하고 있는지 토론 해 보는 시간을 갖는다. *수업방법 : 강의 토론</p>	<p>트렌드미디어 스토리텔링의 개요 주 교재3 인간의 미래</p>	
	<p>4 *강의세부내용 : 3교시의 수업을 바탕으로 새로운 시대가 원하는 아이템은 무엇인지에 대해 학생 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다. 이를 통하여 최근 판타지물의 등장이나 틀을 깬 다양한 장르들이 나오고 있는 것을 통해 자연스럽게 디지털 미디어의 특성을 학생 스스로 인지할 수 있도록 돕는다 *수업방법 : 강의 토론 발표</p>		<p><과제 4> 과제 3을 시대의 변화가 반영된 아이템의 요소를 넣어 새로운 아이템을 완성하시오 (대상, 장르, 공감 포인트, 극적인 모티브, 새로운 시선, 주인공의 최대목표를 과제 항목으로 제시</p>
제5주	<p>1 *강의주제 : 디지털스토리텔링의 창작론 - 스토리를 재미있게 만들어 주는 갈등 *강의 목표 :아이템을 결정 한 후 스토리의 처음 중간 끝에서 갈등을 어떻게 만들어야 하는지에 대해 실습하는 시간을 통하여 갈등을 만드는 방법과 갈등의 역할에 대해 학생 스스로 학습할 수 있도록 한다. *강의세부내용 : <과제 4 >를 발표를 통해 어떤 아이템을 암호화하고 싶은지에 대해 학생들이 직접 선택해 보는 시간을 갖도록 하며, 이를 통해 디지털 시대 좋은 아이템의 요건이 무엇인지 복습할 수 있도록 한다. *수업방법 : 과제발표, 강의, 토론</p>	<p>주 교재1 디지털스토리텔링 창작론 주 교재 2 트렌드 미디어+스토리텔링 -스토리를 통한 생성적 융합</p>	

	<p>2 *강의세부내용 :갈등의 개념의 대해서 설명 하고 그것을 바탕으로 스토리의 처음 중간 끝을 완성하는 방법에 대해 학습한다. 준비 된 프린트를 작성 하며 주인공의 최대 목표를 결정하고 그것을 방해 하는 갈등을 인과적이고 점층적으로 만들어 보는 연습을 통해 학생 스스로 갈등의 개념과 만드는 방법에 대해 인식하고 참여할 수 있도록 한다</p> <p>*수업방법: 강의 실습</p>		<p>최대목표를 중심으로 갈등을 만드는 실습 프린트</p>
	<p>3 *강의세부내용 :문제기반의 스토리텔링과모티브 중심의 문제설정에 대하여 알아보고 이를 바탕으로 서사의 중층 삼각형을 통해 갈등에 대해 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 토론</p>		<p>마음을 움직이는 플롯.에 대한 강의 프린트</p>
	<p>4 *강의세부내용 : 이제까지 배웠던 내용을 바탕으로 자신이 만든 스토리의 갈등을 직접 만들어 보는 시간을 갖는다. 극적인 모티브와 최대목표를 설정하고 그것을 방해하는 갈등을 만들어보고 마지막에 갈림길의 스토리를 만드는 실습을 통해 갈등을 만드는 방법을 학습하고 재미있는 갈등은 어떻게 만들어지는지 스스로 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>		<p>< 과제5> 과제 4를 갈등을 중심으로 스토리의 처음 중간 끝을 완성하시오 <대상 공감포인트 러그라인 장르 극적인모티브. 최대목표 갈등의 항목을 나누어 작성 후 하나의 스토리로 완성하도록 할 것></p>
<p>제6주</p>	<p>1 *강의주제 :디지털 미디어의 대표적인 특성과 그것이 스토리텔링의 형식에 미치는 영향</p> <p>*강의목표 : 연관성(연결성) 상호작용 성 복합성으로 대표되는 미디어의 특징이 디지털 스토리텔링의 형식을 어떻게 변화하고 있는지 예측하며 틀을 깨는 새로운 형식의 등장에 대해 학생 스스로 인식할 수 있도록 돕는다.</p> <p>*강의세부내용 : <과제4> 의 항목을 발표하는 평가하는 과정을 통해 디지털 스토리텔링의 창작론에 대해 복습하는 시간을 갖는다.</p> <p>*수업방법 : 강의 발표 토론</p> <p>2 *강의세부내용 : 드라마를 TV로 보는 것과 휴대전화로 보는 것은 어떤 차이가 있는지에 대한 질문을 바탕으로 다채널 다매체 시대에서 매체의 특성을 이해하고 그를 바탕으로 형식의 틀을 깨는 것이 왜 필요하게 되었는지 학생 스스로 인식하도록 돕는다. 이를 통하여 자연스럽게 상호작용성</p>	<p>주 교재2 드라마+게임 :인터랙티브 드라마 사용자와 스토리게임</p>	

		(interactivity)이라는 미디어의 특성을 이해할 수 있도록 한다. *수업방법 : 강의 토론		
	3	*강의세부내용 : 형식의 틀을 깨는 다양한 장르의 영상들을 보며 틀을 깨는 방법에는 어떤 것이 있는지 학생 스스로 찾아볼 수 있도록 한다 *수업방법 : 강의 발표 토론		빔 프로젝터 컴퓨터 틀을 깨는 시도가 보이는 다양한 영상 자료
	4	*강의세부내용 : 디지털 미디어의 특성이 다가오는 드라마나 영화 게임 등 전반적인 분야에 어떤 변화를 가지고 오게 될지에 대해 토론해보는 시간을 통해 이제까지의 학습 내용을 정리하는 시간을 갖는다. *수업방법 : 강의 토론		
제7주	1 2 3 4		중간고사	
제8주	1	*강의주제 : 새로운 시대의 패러다임 과 캐릭터 시대의 도래 *강의목표 : 디지털 시대의 도래가 방송 제작이나 스토리텔링에 미친 영향에 대해 예측하는 과정을 통하여 변해가는 시대가 원하는 개성 있는 캐릭터를 만드는 다양한 방법에 대해서 학습하는 시간을 갖는다. *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 도래 하고 수많은 영상 중 기억할 수 있는 캐릭터와 그 캐릭터가 만들어내는 개성과 콘텐츠의 중요하게 되었다는 것을 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다. *수업방법 : 강의, 영상을 보고 토론	주교재1 디지털 스토리텔링의 창작론 케이스스터디 공각기동대	노트북 빔 프로젝터 다양한 영상자료 영상자료를 보며 작성할 프린트
	2	*강의세부내용 : 스토리를 이끌어가는 캐릭터를 만드는 4가지 단계와 단계별 특징이나 항목에 대하여 학습한다. *수업방법 : 강의 토론		
	3	*강의세부내용 : 학생들의 집중력과 수업참여를 돕기 위하여 스스로 만들었던 스토리안의 캐릭터를 설정하여 각 단계별 특징에 맞추어 정리할 수		실습프린트 <캐릭터를 만드는 4가지 단계와

		<p>있는 프린트를 작성하며 학생 스스로 캐릭터를 만드는 4단계에 대해 인식할 수 있도록 돕는다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>	<p>항목을 중심으로></p>	
	4	<p>*강의세부내용 : “주위에 있는 사람 중 누구든지 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 하고 이것을 자신이 만들었던 캐릭터 안에 적용시킬 수 있도록 돕는다.</p> <p>◦수업방법 : 강의. 토론</p>	<p><후반기 과제1> 캐릭터를 만드는 단계와 영상화시키는 항목에 대한 프린트를 작성한 후 인물의 자기소개 해오기 (전반기에 만든 스토리속에 등장하는 캐릭터를 가지고 만들어야 함)</p>	
제9주	1	<p>*강의주제 : 캐릭터에 ‘개성’이라는 옷을 입히는 방법 - 매력 있는 캐릭터 만들기</p> <p>*강의목표 : 영상의 시대 다양한 콘텐츠를 가진 캐릭터가 등장하면서 그 캐릭터를 매력있게 만드는 요소인 ‘개성’이라는 옷을 입히는 다양한 방법을</p> <p>영상으로 제작 된 다양한 캐릭터들을 감상하면서 학생들이 스스로 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>*강의세부내용 : 과제를 발표하는 시간을 통해 캐릭터를 만드는 4가지 단계와 캐릭터를 영상화 하는 요소에 대해 복습해보는 시간을 갖는다.</p> <p>*수업방법 : 강의 토론</p>	<p>주 교재1 디지털스토리텔링의 창작론 애니메이션 스리텔링의 창작방법론</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : :다채널 다매체 시대에 수도 없이 넘쳐나는 영상 속에서 어떤 캐릭터를 기억하는 지에 대한 질문으로 캐릭터를 영상화 하는 방법과 기억할만한 개성에는 어떤 것이 있는지를 토론하며 학생들이 스스로 개성있는 캐릭터를 만드는 방법에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의 토론</p>		
	3	<p>*강의세부내용 개성 있는 캐릭터를 만드는 4가지 방법에 대하여 설명한 후, 실제 영상 안에서 어떻게 구현되고 있는지에 대하여 영상화 된 드라마나 개성 있는 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.</p> <p>◦수업방법 : 강의. 영상 보며 토론</p>		<p><최신 드라마나 영화의 영상자료> 노트북. 빔 프로젝터</p>
	4	<p>*강의세부내용 :전형적 특징을 가지고 있는 직업군을 제시하고 (예시- 한의사. 요정. 취업 준비생 등) 배운 내용을 바탕으로 캐릭터가 ‘개성’ 있어 지는 방법을 직접 실습해 보며 느낄 수 있도록 돕는다. 과제를 제시하며 영상화 된 캐릭터를 매</p>		<p><후반기 과제2> 자신이 만든 캐릭터에 개성이라는 옷을 입히고 궁금해지는</p>

		<p>력 있게 만드는 ‘개성’ 에 대해 정리해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의. 실습. 발표</p>	<p>매력을 만들어서 영상화된 캐릭터의 자기소개를 완성하시오.</p>	
제10주	1	<p>*강의주제 : 모바일 드라마의 스토리텔링</p> <p>*강의목표 : 최근 다양하게 시도되고 있는 모바일 드라마를 중심으로 모바일이라는 매체의 특징을 이해하고 그 특징에 맞는 스토리텔링의 방법과 유의점에 대하여 알아보고 직접 모바일 드라마를 습작 해 보는 과정을 통하여 학생 스스로 모바일이라는 매체에 맞는 디지털 스토리텔링을 할 수 있도록 한다.</p> <p>*강의세부내용 : 모바일의 형식적`내용적 개념을 이해하고, 모바일콘텐츠에는 어떤 것이 있는지를 실제 학생들이 사용해본 다양한 모바일 콘텐츠의 특성에 대한 토론을 통해 모바일이라는 매체가 가지는 특성에 대해 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 토론</p>	<p>주교재2 다양한 트랜스미디어 스토리텔링 (모바일 +게임: 모바일미디어와 게임플랫폼)</p>	
	2	<p>*강의세부내용 : 모바일의 대표적인 특성 중 이동성, 편재성(ubiquity), 개인 식별성, 위치 확인성이 스토리텔링에 미치는 영향에 대하여 알아보고 이를 바탕으로 한 다양한 스토리텔링의 방법에 대해 강의와 토론을 통해 이해 하도록 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 토론</p>		<p><제작되고 있는 모바일 드라마 감상> 컴퓨터 빔 프로젝터</p>
	3	<p>*강의세부내용 : 최근 제작되고 있는 다양한 모바일 드라마의 영상들을 감상하며 모바일 드라마를 기획할 때는 어떤 것들을 고려해야 하는지에 대해 학생 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다. (tv 드라마와 모바일 드라마의 차이점에는 어떤 것이 있는지 생각해 볼 수 있도록 돕는다) 이를 통하여 디지털 매체에 맞는 스토리텔링이 무엇인지 스스로 인지할 수 있도록 돕는다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 영상 보며 토론</p>		<p><후반기 과제3> 자신이 작성하고 있는 드라마에 사람들의 참여를 유도하기 위한 아이디어에는 어떤 것이 있는지 3가지 이상 만드시오. (모바일 드라마 기획시 유의점을 학습하기 위해)</p>
	4	<p>*강의세부내용 : 모바일 이라는 매체 는 지극히 개인적인 것으로 드라마를 보는 사람들은 자신이 관심 있는 것을 찾아서 보게 된다. 즉 대상과 장르를 명확하게 해야 한다는 것과 적극적인 참여를 이끌어내기 위한 다양한 방법들이 중요하다고 할 수 있다.</p> <p>최근 관심을 가졌던 영상이나 댓글을 달아보았던 것은 무엇이였는지에 대한 질문을 통하여 어떻게 사람들의 관심을 유도할 것인지에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 갖는다. 이를 통해 모바일 드라마를 기획할 때의 유의점에 대해 학생 스스로 인식할 수 있도록 한다.</p>		

제11주	1	<p>◦수업방법 : 강의, 토론, 질의 응답</p> <p>*강의주제 : 새롭고 다양한 디지털 미디어가 지니는 대표적인 특징(연결성, 복합성, interactivity 와 가상현실) - 상호교환성을 중심으로</p> <p>◦강의목표 : 디지털 미디어의 대표적인 특징을 이해하고 이 특징이 방송과 스토리텔링의 다양한 분야에 끼친 영향으로 만들어진 새로운 형식에 대해 알아본다.</p> <p>*강의세부내용 : 디지털의 대표적인 특징인 연결성, 복합성, 상호작용성에 대해서 알아보고 그것이 디지털 스토리텔링에 어떤 영향을 끼치게 될지에 대해 학생 스스로 예측해 볼 수 있도록 한다. (워너원이라는 프로젝트 그룹의 등장, 다양한 장르와의 결합으로 틀을 깨기):</p> <p>◦수업방법 : 강의, 토론</p>	주 교재2 다양한 트렌스 미디어 스토리텔링	
	2	<p>*강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 가장 대표적이 특징인 '상호교환(interactivity)' 을 통해 창작자가 동시에 참여자가 될 수 있다 는 특징이 디지털 스토리텔링의 구조에 미치게 될 영향에 대해 토론 하는 시간을 갖는다. 이를 통하여 다가오는 시대에 틀을 깨는 새로운 장르들이 등장하게 될 것이라는 것을 학생들이 스스로 예측할 수 있도록 돕는다</p> <p>*수업방법 : 강의 토론</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 틀을 깨는 새로운 형식을 만들어 내는 방법을 학생들이 인식할 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 질의 응답, 발표, 토론</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : <실습2> : 참여자가 몰입할 수 있는 환경을 만드는 것이 가장 중요한 interactivity의 다양한 방법을 자신이 직접 만든 스토리 안에 응용하는 것이 가능하도록 돕는다.(자신이 만든 스토리안에 어떤 방법으로 사람들이 참여하게 할 것인가에 대한 아이디어 만들기)</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>		<리포트 제시> 모바일이라는 매체에 적합 한 매체 5~10분 사이의 드라마를 기획하시오 (이제까지 과제로 제시했던 것을 바탕으로 모바일이라는 매체에 맞게 형식의 틀을 깨는 시도를

				하는 작품을 기획하며 디지털미디어의 특성과 모바일이라는 매체를 이해할 수 있도록 한다)
제12주	1	<p>*강의주제 : 새로운 디지털 시대- 가상현실과 다양한 디지털 스토리텔링과의 만남</p> <p>*강의목표: 최첨단 과학 기술의 발달 로 컴퓨터와 전자 장비들을 이용해서 사용자가 마치 실제와 같은 느낌을 받을 수 있도록 하는 ‘가상현실 디지털스토리텔링’ 의 개념과 다양한 분야에 적용하는 방법을 학습할 수 있도록 한다.</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>	주교재1 가상과 실제의 결합 주교재2 다양한 트렌스 미디어의 스토리텔링	가상현실에 대한 기사나 영상자료 노트북 빔프로젝트
	2	<p>*강의세부내용 : <가상현실>로 무엇이든 체험하는 것이 가능해진다고 한다면, 직접 체험해보고 싶은 가상현실은 어떤 것이 있습니까? 라는 질문과 함께 학생들의 호기심을 유도한다. 이를 통해 가상현실 스토리텔링을 할 때 고려해야 할 점에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답, 토론</p> <p>*수업방법 : 강의/실습</p>		
	3	<p>*강의세부내용 가상현실 스토리텔링을 하는 데 있어서 고려해야 할 내용은 무엇이며, 게임을 비롯하여 교육등 다양한 분야에 적용할 때 ‘몰입’ 을 위해 만들어야 할 환경적인 요소는 무엇인지에 대해 학생들이 관심을 가지고 있는 구체적 요소(직접 게임을 할 때 몰입을 방해하는 것은 무엇인지에 대한 질문을 통해)는 무엇인지를 학습한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>		
	4	<p>*강의세부내용 : <이별칩 팝니다> <인생을 바꿔드리는 인생 뽑기 방> 등의 아이템을 제시하며 이것을 가상현실로 경험한다면 어떤 공간을 만들어 보겠는지에 대해 실습하는 시간을 갖는다. 이를 통하여 첨단 과학 장비가</p> <p>인간의 감성적인 부분까지 어떻게 몰입시킬 수 있는지에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 갖고 이를 통해 가상현실이라는 스토리텔링이 다양한 분야에 어떻게 활용될지 있는지에 대해 토론하는 시간을 갖는다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습 토론</p>		가상현실공간을 만드는 과정에 대한 실습 프린트
제13주	1	*강의주제 : 가상현실과 게임의 만남	주 교재1	가상현실

	<p>-가상현실을 이용한 게임의 스토리텔링을 중심으로</p> <p>*강의목표 :가상현실을 이용한 게임의 대표적인 스토리텔링을 이해하고, 나아가 다가올 시대에 가상현실 스토리텔링이 어떻게 활용될지에 대하여 예측해보는 시간을 갖는다.</p> <p>*강의세부내용 :가상현실 스토리텔링이 게임에 이용된 사례에 대해 알아보고, 게임을 위한 스토리텔링을 할 때 유의할 점에는 어떤 것이 있는지 학습 한다</p> <p>*수업방법 : 강의. 토론</p>		<p>스토리텔링이 게임에 이용된 사례에 대한 영상</p> <p>노트북</p> <p>빔프로젝트</p>
2	<p>*강의세부내용 :가상현실을 게임과 접목 시켰을 때 활용될 수 있는 범위에는 어떤 것이 있으며, 게임과 현실을 구분하지 못하게 되거나 하는데서 발생하는 윤리적인 문제는 어떻게 해결해 나갈지에 대해 토론 해 보는 것을 통해 가상현실로 모든 것이 가능한 시대에 발생 할 문제점을 예측해 보는 시간을 갖는다.</p> <p>*수업방법 : 강의. 토론</p>	<p>컴퓨터게임 스토리텔링의 이해와 분석</p> <p>주교재 2</p> <p>다양한 트랜스 미디어의 스토리텔링</p>	<p>리셋증후군이나 현실과 가상현실을 구분하지 못하게 되는 것이 발생시키는 문제에 대한 기사</p>
3	<p>*강의세부내용 :<실습> ‘세컨드라이프’ 자료를 보고 그것을 자신의 가상공간으로 암호화해서 만든다면 어떤 캐릭터와 공간들을 만들 수 있는지에 대한 실습한다. 이를 통하여 가상현실스토리텔링을 이용한 게임에 있어 ‘몰입’을 어떻게 만들어 낼 수 있는지에 대한 것을 학생들이 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>		<p>세컨드 라이프 영상자료</p>
4	<p>*강의세부내용 : 3교시에 했던 실습을 발표하는 시간을 통해 게임 스토리텔링을 할 때 ‘몰입’을 위해 유의해야 할 점은 무엇이 있는지 학생들이 스스로 찾을 수 있도록 돕는다.</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>		
제14주	<p>*강의주제 : 디지털 스토리텔링 실습 수업 정리 및 미래사회의 예측- osmu를 위한 스토리텔링의 확장과 다양한 콘텐츠의 탄생의 중요성을 중심으로</p> <p>*강의목표 : 디지털의 대표적인 특성(연결성, 복합성, interactive)가 스토리에 미친 영향에 대해 정리하고, 앞으로 등장하게 될 틀을 깨는 새로운 형식의 스토리텔링에 대해 예측해 보는 시간을 통해 디지털스토리텔링 실습에 대한 수업을 정리하고 마무리하는 시간을 갖는다.</p> <p>*강의세부내용 :조안롤링의 ‘헤리포터’라는 소설 하나가 다양한 콘텐츠에 어떻게 사용되어 지고 있는지를 통하여 디지털 미디어의 새로운 콘텐츠를 만들어가는 방법에 대하여 학습하는 시간을 갖는다.</p>	<p>주 교재1</p> <p>브랜드스토리텔링의 이론적 고찰</p> <p>주교재2</p> <p>헤리포터로 보는 환상소설의 트랜스 미디어 스토리텔링</p>	<p>다양한 콘텐츠로 사용되는 헤리포터 자료.</p> <p>(최근 영화나 방송을 통해 osmu가 가능한 작품들을 중심으로)</p>

	2	<p>*수업방법 : 강의 실습 토론</p> <p>*강의세부내용 :수업을 게임처럼 몰입할 수 있게 만드는 사람에게 상금을 주는 공모전이 있다면, 여러분은 어떤 아이디어를 내겠는가 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.</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답. 발표</p>				
	3	<p>*강의세부내용:상호작용(interactivity)과 가상현실이라는 특징이 합쳐지거나 게임과 드라마가 연결될 수 있는 방법 등 다양한 시도와 그를 통한 새로운 스토리텔링의 등장에 대해 예측해보는 시간을 갖는다.. 뿐만 아니라 리포터로 제시했던 과제에 인터랙티브에 연결성이나 가상현실을 접목시켜 새로운 형태의 디지털스토리텔링의 장르를 만들었는지 확인하는 시간을 갖는다..</p> <p>*수업방법 : 강의 실습</p>				
	4	<p>*강의세부내용 :이제까지 학습했던 디지털 스토리텔링의 실습에 대하여 전반적으로 정리하며 다가올 새로운 시대의 변화를 예측 해보며 마무리한다.</p> <p>*수업방법 : 정리 및 마무리</p>				
제15주	1					
	2		기말고사			
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
	중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계
	30%	30%	20%	20%	%	100%
6. 수업 진행 방법						
강의						
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 실기 병행(✓), 이론 및 실험, 실습 병행(),						