

+  
-

.....

• ○ ○

• •  
• •

0 1 1 0 0 0 0 1 0

1 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0

○ ○  
• •  
• •

1 1 0 0 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1

예 술 가 와 디 자 이 너 를 위 한

# 아트코딩

[ 스토리의 활용 ]

+

• •  
• •  
• •

0 1 1 0 0 0 0 1 0

1 1 0 0 1 1 0 1 1 0

1 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1

|||||  
—

•  
• • • •

•  
|||



세종대학교



## 학습내용

- 1 스토리의 활용
- 2 순서도와 조건문
- 3 게슈탈트 이론

## 학습목표

- ‘만약 ~ 이라면’ 을 주제로 다양한 스토리를 생각하고 사용자의 선택을 통해 다른 결과에 이르는 인터랙티브 스토리텔링 콘텐츠를 설명 할 수 있다.
- 다중의 상황들을 생각하고 그에 따른 결과로 이어지는 순서도를 그릴 수 있다.
- 조건문을 이해하고 게슈탈트 이론에 착안하여 조건이 변화할 때 화면에 서로 다른 그림이 그려지게 코딩할 수 있다.

# 01

## 인터랙티브 스토리텔링과 멀티 엔딩





양방향 미디어를 통해 만들어 질 수 있는  
**스토리텔링 기법**

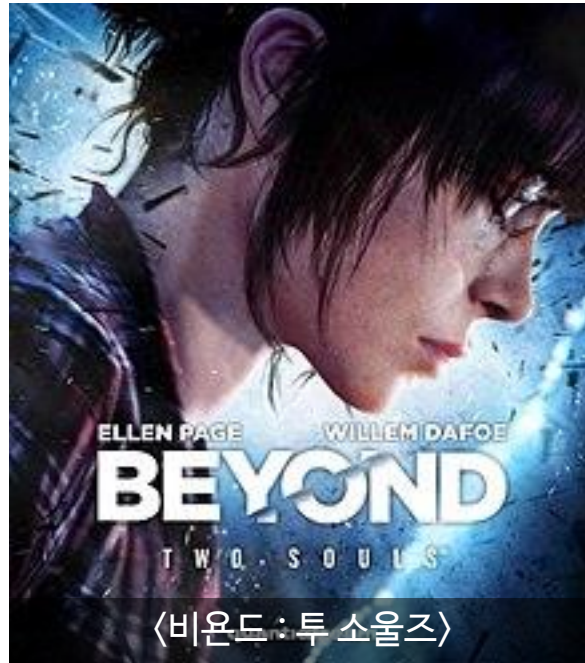


# 인터랙티브 스토리텔링 기법

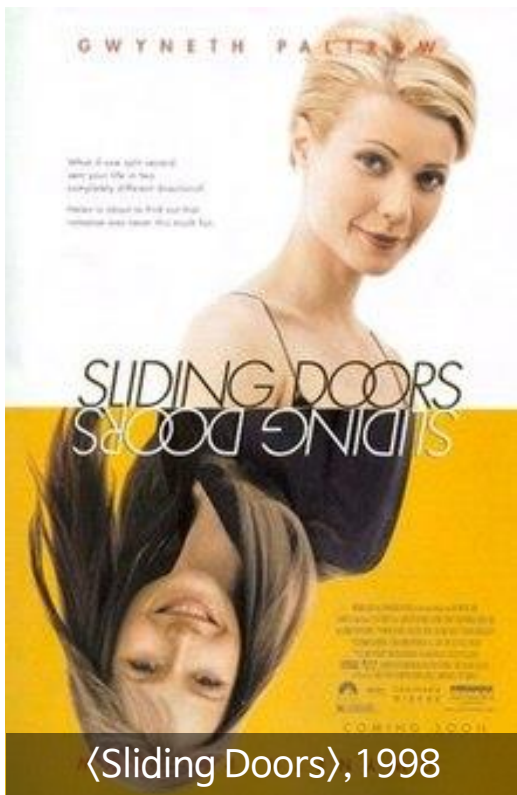
이야기의 전개가 순서도와 같은 구조를 가짐

---

참여자의 선택지에 따라 방향이 결정됨



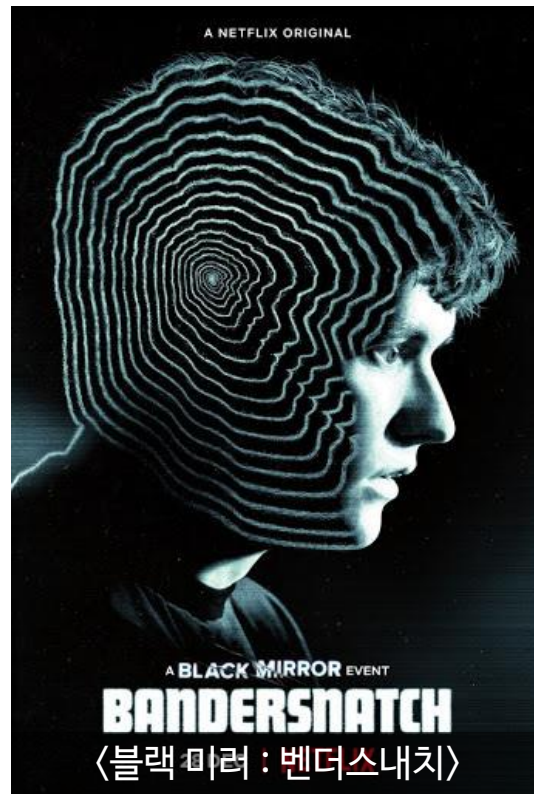
결정적인 상황에서 몇 가지 선택지를 주고  
그 중 하나를 택해야 스토리가 진행되는 게임



〈Sliding Doors〉, 1998

\*출처 : <https://en.wikipedia.org>

주인공이 다양한 갈림길의 선택지에 따라  
상황이 달라지는 이야기



\*출처 : <https://www.netflix.com/>

넷플릭스의 멀티 엔딩 영상 서비스로  
관객이 결말을 정하는 참여형 콘텐츠



선택지에 따라 결과가 달라지는 스토리를  
시각적으로 나타내는 방법

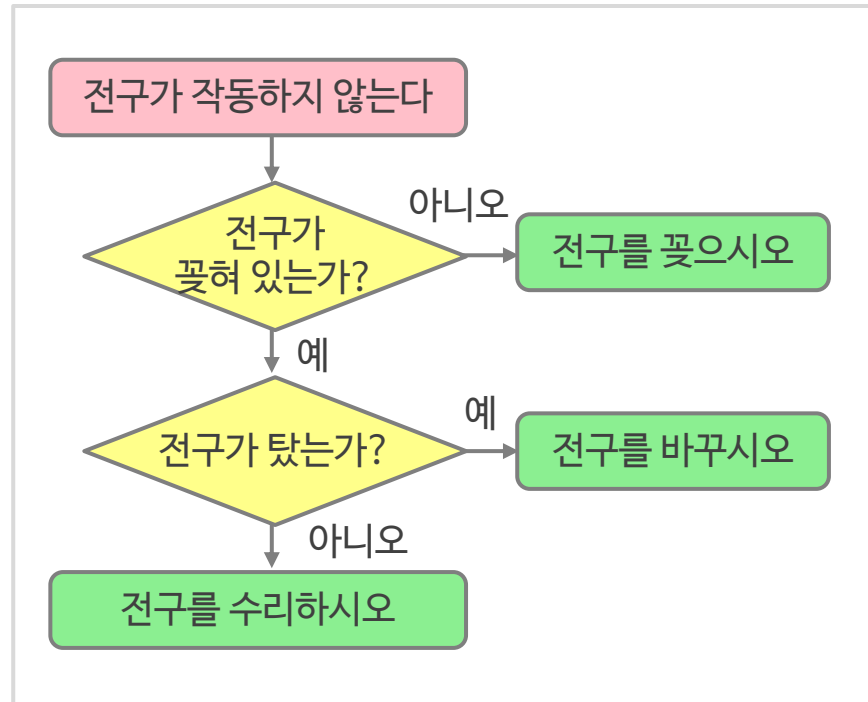


**순서도**



# 순서도

어떤 작업의 흐름, 프로세스를 보여주는 다이어그램의 한 종류





# 프로그래밍에서의 조건문

**“만약 ~ 라면”**

조건에 따라 다른 일을 수행하도록  
**프로그래밍 하는 방법**

프로그래밍에서의 조건문  
(If ~ else)

# Q<sub>1</sub>

순차적인 스토리와 사용자의 선택지에 따라  
결과가 달라지는 스토리는 어떤 차이점이 있을까요?

## 순차적 스토리

나는 오전에  
눈이 와서 집에 있다가  
낮에 비로 바뀌어  
극장에 가려고 했는데  
곧 날이 개어  
강아지와 산책을 갔다.

시작

눈이 온다

비가 온다

날이 갠다

강아지와 산책을 간다

끝

# Q<sub>1</sub>

순차적인 스토리와 사용자의 선택지에 따라  
결과가 달라지는 스토리는 어떤 차이점이 있을까요?

## 선택지에 따른 결과 스토리

나는 눈이 온다면  
집에 있을 것이다.  
그렇지 않고 비가 온다면  
극장에 갈 것이다.  
그렇지도 않다면  
강아지와 산책을 갈 것이다.

