

2025학년도 2학기 미디어와스토리텔링 수업계획서

- 교과목 정보

전주대학교

|           |                                  |      |            |                  |    |
|-----------|----------------------------------|------|------------|------------------|----|
| 교과목명(영문)  | 미디어와스토리텔링                        |      |            |                  |    |
| 학수번호      | 17074-01                         | 과목구분 | 교양선택       | 수강인원             | 40 |
| 학점 및 주당시간 | 3학점 (이론시간:3., 실습시간: 0., 설계시간: 0) |      |            |                  |    |
| 주 수강대상    |                                  |      | 대면/비대면     | -                |    |
| 추천 선수과목   |                                  |      | E-Mail     | icerain@jj.ac.kr |    |
| 담당교수      | 이용욱                              | 연구실  |            | 전화번호(연구실)        |    |
| 강의시간(강의실) | (온라인(사이버캠퍼스))                    |      | 강의평가(최근1년) | -                |    |
| 면담가능교시    |                                  |      |            |                  |    |

- 수업계획

|           |  |         |           |         |           |
|-----------|--|---------|-----------|---------|-----------|
| 수업개요 및 목표 | 본 교과목은 인문사회융합인재양성(HUSS)사업의 일환으로 개설된 교과목으로 미디어와 스토리텔링은 인간이 창조해낸 가장 위대한 '도구'와 '형식'이다. 이 둘은 서로 상호영향을 주고받으며, 공진화해 왔다. 본 과목은 미디어의 발전 과정을 연대기순으로 살펴보고 시대마다 각기 다른 방식으로 연동되어 온 미디어와 스토리텔링의 관계를 분석해봄으로써 문화예술사의 위대한 여정을 함께 탐색해 보고자 한다. 궁극적으로는 지금 우리가 만나고 있는 뉴미디어와 디지털스토리텔링의 미래를 예측해 볼 것이다. |         |           |         |           |
| 학습준거      | 미디어의 발전 과정과 스토리텔링과의 연관성을 이해한다  |         |           |         |           |
| 교재        | 주교재  |         |           |         |           |
|           | 부교재 및 기타참고자료   |         |           |         |           |
| 수업방식      |  |         |           |         |           |
| 설명식(○)    | 팀티칭( )   | 원격강의(○) | 사례기반학습( ) | 액션러닝( ) | 개별지도( )   |
| 실험/실습( )  | 세미나( )   | 협동학습( ) | 2PBL( )   | TBL( )  | iClass( ) |
| 기타(○)     |  |         |           |         |           |

- 프로그램 사용여부

|      |
|------|
| 사용안함 |
|------|

- 성적평가방법(%)

| 항목 | 출석 | 수시<br>(중간) | 기말 | 과제 | 태도 | 퀴즈 | 추가1 | 추가2 | 추가3 | 추가4 | 총점  |
|----|----|------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 비율 | 20 | 20         | 20 | 0  | 0  | 40 | 0   | 0   | 0   | 0   | 100 |
| 만점 | 20 | 20         | 20 | 0  | 0  | 40 | 0   | 0   | 0   | 0   | 100 |

- 평가원칙

|  |
|--|
|  |
|--|

- 주별 수업내용

| 주차   | 내용  | 수업방식 | 과제/수행평가 |
|------|---|------|---------|
| 01 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 1-1. 이야기란 무엇인가 1-2. 인간에게 이야기란? - 호모 나렌스<br>1-3. 이야기의 탄생 : 최초의 이야기                    |      |         |
| 02 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 2-1. 미디어란 무엇인가<br>2-2 왜 인간은 미디어를 만들었을까?<br>2-3 미디어 발전사                               |      |         |
| 03 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 3-1. 미디어는 메시지다?<br>3-2. 미디어와 스토리텔링의 관계<br>3-3. 미디어와 스토리텔링의 동진화                       |      |         |
| 04 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 4-1. 인간매체시대<br>4-2. 구술문화와 구술성<br>4-3. 구술미디어와 스토리텔링 ? 설화문학                            |      |         |
| 05 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 5-1. 문자매체시대<br>5-2. 문자문화와 문자성<br>5-3. 문자미디어와 스토리텔링 ? 서사시                             |      |         |
| 06 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 6-1. 필사매체시대<br>6-2. 필사문화와 주석자<br>6-3. 필사미디어와 스토리텔링 ? 로망스                             |      |         |
| 07 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 7-1. 인쇄매체시대<br>7-2. 인쇄문화와 작가<br>7-3. 인쇄미디어와 스토리텔링 ? 소설                               |      |         |
| 08 주 | 중간고   |      |         |
| 09 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 9-1. 전기매체시대<br>9-2. 매스미디어의 출현과 대중문화<br>9-3. 전기미디어와 스토리텔링 ? 영화, 드라마                   |      |         |
| 10 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 10-1. 20세기 매체철학자(1) - 벤야민<br>10-2. 20세기 매체철학자(2) - 아드리노<br>10-3. 20세기 매체철학자(3) - 맥루한 |      |         |
| 11 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 11-1. 디지털매체시대<br>11-2. 컴퓨터와 인터넷<br>11-3. 디지털미디어와 스토리텔링 ? 하이퍼텍스트                      |      |         |
| 12 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 12-1. 디지털스토리텔링이란?<br>12-2. 소설, 영화, 컴퓨터게임의 차이<br>12-3. 컴퓨터게임의 몰입과 서사                  |      |         |
| 13 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 13-1. 1인미디어시대<br>13-2. 스마트폰의 미디어적 특징<br>13-3. 1인미디어와 스토리텔링 ? 웹툰, 웹소설                 |      |         |

|      |   |  |  |
|------|---|--|--|
| 14 주 | 전북권역 대학원격교육지원센터에서 온라인 강의로 진행되며, 별도로 마련된 사이버캠퍼스 내 게시판을 통해 질의응답과 퀴즈 등 다양한 학습 활동을 병행한다. 14-1. 메타버스시대<br>14-2. 메타버스와 스토리텔링 ? 제페토 드라마, VRchat 상황극<br>14-3. 스토리텔링은 어떻게 진화할 것인가? |  |  |
| 15 주 | 기말고사  |  |  |

※ 장애학생을 위한 지원 및 조정

- 청각: 강의자료(대필도우미) 제공
- 지체: 휠체어 접근 가능한 좌석 조정, 강의자료(대필도우미) 제공
- 시각: 강의자료 파일(확대자료, 점자자료 등) 제공
- 개별 장애유형에 따른 과제제출, 평가관련 지원 및 조정

\* 지원항목은 장애학생 특성 및 강의특성에 따라 달