

디지털 스토리 텔링 강의계획서

1. 교과목 개요

가. 교과목명(학기, 이수구분 등)

교과목명	디지털스토리텔링 개론		
학 기	2024학년도 1학기	강의구분	전공 () 교양(O)

나. 교과목 학습목표 및 강좌소개

(1) 학습목표 :

대표적 디지털콘텐츠 유형인 애니메이션, 게임, 영화의 스토리텔링을 이해하고 소비자들의 관심과 흥미를 유발하는 스토리텔링 기법을 학습한다. 이를 통해 디지털콘텐츠 제작에 중요성이 날로 증대하는 스토리기획과 작성 역량을 강화한다.

(2) 강좌소개 :

본 강좌는 디지털콘텐츠 유형을 애니메이션, 게임, 영화로 구분하여 각 유형별 콘텐츠의 특징을 소개하고 그 특징을 기반으로 확립된 스토리텔링 기법을 소개한다. 총 10주차로 구성되어 있으며, 구체적으로 애니메이션 파트가 3주차, 게임 파트가 2주차, 영화 파트가 5주차로 구성되어 있다.

2. 공개강의 콘텐츠 과목 주차별 수업 운영 계획

주차	주차명(주제)	주차별 학습목표	강좌운영방법		
			수업방법	학습자료	비고
1	애니메이션 스토리텔링 1	디지털시대의 스토리텔링 특징 애니메이션 스토리텔링의 기본요소	동영상 강의	PPT	
2	애니메이션 스토리텔링 2	매체에 따른 스토리텔링 보편적 스토리텔링의 법칙	동영상 강의	PPT	
3	애니메이션 스토리텔링 3	다양한 활용의 캐릭터 설정 방법 변형, OSMU를 위한 스토리텔링	동영상 강의	PPT	
4	게임 스토리텔링 1	게임과 서사의 충돌과 화합 게임 서사의 층위	동영상 강의	PPT	
5	게임 스토리텔링 2	게임 서사와 상호작용성 게임 서사의 주인공, 영웅과 악당	동영상 강의	PPT	

6	영화 스토리텔링 1	스토리텔링 개념 이해, 주요 용어 정리 스토리텔링의 핵심 : 액션 아이디어	동영상 강의	PPT	
7	영화 스토리텔링 2	영화 스토리텔링의 구조 플롯의 시작, 중간, 마무리	동영상 강의	PPT	
8	영화 스토리텔링 3	영화의 서스펜스 부여 (시한폭탄 설치) 이야기의 재료 : 행동의 중요성	동영상 강의	PPT	
9	영화 스토리텔링 4	플롯을 통한 극의 목표 달성 플롯에 강도 불어넣기	동영상 강의	PPT	
10	영화 스토리텔링 5	비극적 행위와 반전 주인공 만들기, 등장인물의 생동감 부여	동영상 강의	PPT	

3. 활용 계획

- 정규수업 활용 : 미디어디자인·영상전공 학생들이 수강하는 교양 교과목 <디지털스토리텔링>의 수업자료로 활용. 교과목 수강생들에게 수업 시간 외 동영상을 시청하도록 하고 수업 시간에 퀴즈나 토론 등을 통해 학습성과를 측정하는 플립드러닝 수업방식에 활용할 수 있음.
- 정규수업 외 대학 내 활용 : 디지털콘텐츠 제작을 수행하는 동아리의 비교과 활동에 필요한 교육자료로 활용. 모든 디지털콘텐츠 제작은 스토리기획 역량을 요구하고 있기 때문에 미디어디자인·영상전공 또는 글로벌미디어영상학과의 동아리원들 교육자료로 활용할 수 있음.
- 정규수업 외 대학 외 활용 : 쿨한대에 공개하여 타 대학 학생 또는 일반인의 교육자료로 활용할 수 있음.

4. 기대효과

- 미디어디자인·영상전공 학생들이 수강하는 교양 교과목 <디지털스토리텔링>의 수업자료로 활용하여 본 동영상콘텐츠를 활용한 플립드러닝 수업방식을 통해 해당 교과목의 학생주도 학습과 학습동기 내재화 효과 기대
- 디지털콘텐츠 제작을 수행하는 동아리의 비교과 활동에 필요한 교육자료로 활용하여 동아리원의 스토리기획 역량을 강화하고, 결과적으로 동아리 제작 디지털콘텐츠의 품질향상과 공모전 성과 창출 효과 기대
- 쿨한대에 공개하여 타 대학 학생 또는 일반인의 교육자료로 활용하여, 대외적인 우송대학교 홍보 효과 기대