

for 2021

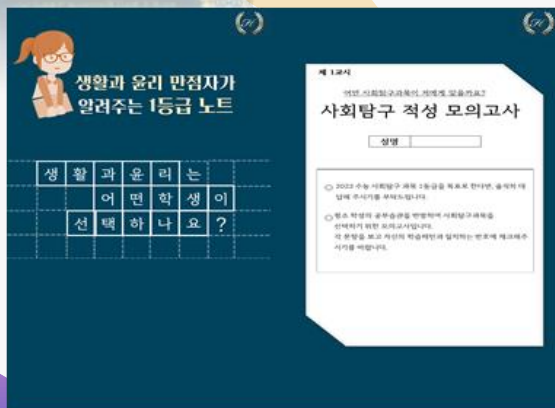
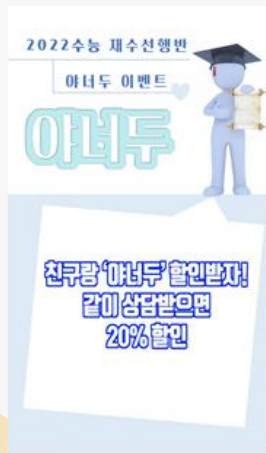
I will learn anything anytime anywhere

Life Storytelling,

콘텐츠 기획자 를 꿈꾸고 있는

윤송연 입니다

#2020가을



프로젝트명 :: 2022 재수종합반 블로그 게시물 기획 및 제작

#수행기간 : 2020.10~11월

프로젝트 기여도 :: 개인 100% 기획 및 제작

프로젝트 설명 :

2022수능 입시생들을 주타겟층으로 설정하여 입시생들이 궁금해하는 정보를 중심으로 학원 홍보 콘텐츠를 제작하여 학원 자체적으로 운영하는 블로그에 게시하였습니다.

#2019겨울

시네리터러시

201602166. 독일어과 . 윤송연



영화의 기능 : 사회를 비추는 거울

영화가 던지는 질문들

-> 한국사회 :



-> 예술교육



-> 청소년 인권

시네 리터러시란?

'세상을 해석하는 영화 읽기'이다.

- 영화는 '흥미로운 스토리', '매혹적인 이미지', '마음을 움직이는 사운드' 그 모든 것이 종합되어져 있으므로 영향력이 크다.

시네 리터러시 교육의 필요성

- 영화를 이해하고 이미지를 해석하는 것을 통해 세상을 이해하는 눈이 깊어진다.

영화의 다양한 해석

매트릭스 (1999) :

디지털 세계가 아날로그 세계를 완전히 대체한 삶의 풍경을 시각적으로 그려낸 영화



프로젝트명 : 시네리터러시 교육방법론 프레지(prezi)발표

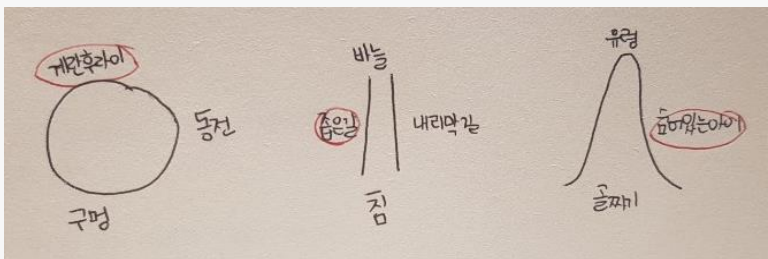
#수행기간 : 2019. 「문화교육미디어」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 100% 제작

프로젝트 설명 :

미디어 리터러시(Media literacy) 교육 중 시네리터러시 교육을 프레지로 제작하여 소개하였습니다.

#2019겨울



「후라이 귀신」

새벽 5시. 불에서 여름으로 넘어가는 아침이다. 20대 초반으로 보이는 한 여성이 복에 카메라 걸고, ‘별다른 일’과는 표지만이 합하는 것으로 계단을 올라가고 있다. 그녀의 발자국 소리와 새들의 지저귐만이 산 속에서 울림 뿐 조용하다. 그녀는 무엇을 발견할 중, 갑자기 걸음을 멈추고 마치 허공에 떠있는 것 같은 착각을 불러일으키는 산 정상에서의 나무판자로 된 식당벽에 시선을 집중한다. 손님도, 주인도 없어 보이는 식당이지만 창문 너머로, 누군가의 그림자가 보인다.

...

서울 도심 속 숨겨진 별문신이라고 불리지는 산골네에는 특이한 식당이 있다. 서울 사람들을 하루 종일 시간에 걸쳐, 하늘을 바라보는 산을 오르, 라임강이 흐르는 하류로만 볼수 있는 불꽃산 위에 사람들을 초대하는 식당. 산 정상에 있는 식당. 여름에는 푸르며 겨울에는 노랗게, 가을에는 노랗게가 나무가지 사이로 흘러드는 그야말로 그림 속에서 나를 발견 할 수 있는 식당을 찾는다. 그 식당이 바로 후라이 귀신이다.

후라이 귀신은 계란 요리가 일품인 식당으로, 계란 후라이부터 계란말이, 요요라이스, 계란밥, 반숙을 곁들인 볶음밥 등 모든 메뉴가 계란으로 된 음식들이다. 흔히 집에서 해먹을 수 있는 요리지만 달달이 양양에서 나온 건지, ‘이런 맛은 처음 봤다’며 많은 사람들이 가게를 찾는다. 식당의 이름은 왜 그렇게 오스스하게 지었느냐고 물어본다면, 주인은 대답한 적이 없지만 오고 가는 사람들의 입에서 오가는 얘기들이 있다.

누군가 말하기를
‘두 명에서 밥을 먹으러 오면, 항상 음식은 네 그릇을 시켜야 된다. 우리 말고 귀신 둘도 같이 데려오는 것 같다. 밥도둑이다!’라고 하며,
다른 누군가는 장난삼아
‘주인은 귀신집에 불렀는데, 손님이 이렇게 많은데 왜 코빼기 안보여?’라고 말하기도 한다.

그렇다면, 이 식당의 주인은 누구일까?
인구수를 보면, 손님들 중 아무도 주인을 본 적이 없다.
그러면 밥을 어떻게 먹느냐?
모든 음식은 예약제로 미리 주문하지 않으면, 그 날에는 음식을 먹을 수 없다. 그리고 지정된 시간에 손님이 오면, 이미 만들어둔 음식들을 꺼내놓고 4시간 정도 보이는 남자애가 지정된 테이블로 가져다준다. 아무런 말도 교환하지 않는 밥을 먹어놓는 듯, 만져져 놓는 것을 가지고 있다. 손님들은 너무나 그 아이의 눈을 보면 마조처럼, 3초 동안은 할말이 없. 기다리게 되는데, 그를 보면 아이는 웃음을 지으며 ‘주문한 음식 나왔습니다. 맛있게 드세요’라고 대답한다.

후라이 귀신에 자주오는 만큼 손님들은 아이에게
“왜? 혹시 아해가 이 가게 주인이니? 아해가 많이 아프셔서 너가 도맡아주려 나오구나”
라고 손님들이 물어도 대답하지 않은 채 보조개가 보이는 길게 파란 미소를 올린다.
그러면 모든 손님들은 ‘이런맛은 아이가 구나’라고 생각하며 그 아이를 유심히 지켜본다.

이 식당의 특이한 점은, 내장에서 밥을 수 있는 여섯 테이블이 있고, 모든 테이블들은 별문신의 경치를 한 눈에 볼 수 있도록 배치되었
다. 손님들 밥을 먹으며 볼 뿐만 아니라, 자연광의 아름다움과 함께 이 식당을 맛볼 수도 있다. 밥을 먹는 시간은 한 테이블을 두 시간씩 이용할 수 있고, 식당은 아침 10시부터 오후 1시까지, 오후 다섯시부터 다음 날까지 연다.
모든을 말하기를, 후라이 귀신에서 별문신을 내려보거나, 마음의 움직인 것이 느껴진 것 같다고 말하며 몇몇은, 눈시울을 붉히기도 한다.

하루는 80대 할머니 많은 아저씨가, 음식을 나르는 아이를 부르며, 뒤를 따라가며 간 적이 있었다. 그리고 아이를 따라간지 8분 만에 안에서 한명, 숨어있는 밥을 먹고 있는 자신의 아내에게 이렇게 얘기했다.
“아무래도 여기 좀 이상해”
아내는 언제이 안부를 남편을 향해 의아스럽다는 듯 재차보았다.
“재미가 없어요”
남편은 고개를 저었다.
“아니 들게, 이식당 주방이 궁금해서 아이를 따라갔더니 갑자기 아이가 사라지더라구”
남편의 말을 듣고 아내는 장난처럼 남편을 재촉했다.
“주인이 귀신이라고, 말해주는 차이라도 귀신만가보지 뭐.”
남편은 의심받은 듯, 아내가 다시 식당 내로 들어간다고 있는 아이를 보며
“아무래도 뭔가 있어, 진짜 이상해”라고 얘기를 말했다.

오후 열 시, 손님이 나간 후라이 귀신은 산속이라서 그런지 쌀쌀한 만큼 조용하다.
별문신 가스와 정상사이의 위치만 후라이 귀신에는 사실 위험할 미어지는 중은 길이 있다.
그 날 사이에 이상한 일화가 보였듯이 손님들.

프로젝트명 : 도형 스토리텔링 기획,〈후라이귀신〉

#수행기간 : 2019. 「문화콘텐츠와 스토리텔링」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 100% 제작

프로젝트 설명 :

세 가지 도형에서 연상되는 이미지를 바탕으로 짧은 이야기 기획하기.
-> 첫번째 도형에서 ‘계란후라이’, 두번째 도형에서 ‘좁은 길’, 세 번째 도형에서 ‘숨어있는 아이’를 연상하여 〈후라이 귀신〉이라는 짧은 이야기를 기획하였습니다

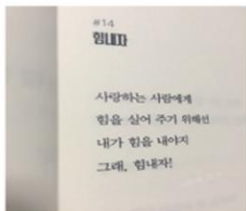
#2018겨울

1. 기획의도

2018년 오늘날을 바쁘게 살아가는 사람들은 마음에 공허함을 느끼기 쉽고 내적으로 '힐링'을 가질 시간이 부족하다. 그런 사람들을 위하여 하루의 지친 마음을 위로할 수 있는 힐링 글귀를 통하여 잠깐의 휴식시간을 갖도록 하고자 한다.

2. 내용

수집하고자 하는 대상은 사람들이 흔히, 자주 느끼는 주요 정서(예를 들어, 기쁨, 슬픔, 지친, 공허함 등)를 표현하는 짧은 글귀이다.



이러한 내용의 글귀 텍스트나 이미지를 수집하고자 한다.

주요 데이터의 유형은 텍스트나 이미지이지만 나아가 오디오, 동영상까지 포함한다.

3. 기대효과

사람들이 느끼는 주요 정서에 따라서 글귀를 나눈 후, 사람들의 정서에 따라 '힐링'을 목적으로 적합한 글귀를 제공함으로써 사람들의 마음을 여유롭게 한다.

예를 들어,

사람의 감정	글귀의 지배적 정서	위로
	정서	
" 우울해:("		어떤 것이나 나를 괴롭히는 건지 마음은 편히 쉬고 싶지만 산짐은 날카롭게 제압하게 대하는 작은 소리에도 잠 못 드는 작은 감정에도 쉽게 우울해지는 오늘날의 나에게 어찌저찌 웃을 하루를 건넌다 다 괜찮다고 한순간일 거라고 너, 응원

프로젝트명 : 힐링글귀서비스기획

#수행기간 : 2018. 「프로그래밍언어」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 100% 제작

프로젝트 설명 :

관심분야(글귀,감명있게 읽은 책 등)에서 데이터를 수집하고, 글귀서비스를 기획하여 비슷한 소스를 Git Hub에서 검색한 후 실행파일을 구동하였습니다.

#2018여름

CONTENTS

01 주제/콘텐츠

02 샘플

03 분류 기준과 이유

번호	주제	소재	소재	소재	주제명	내용	소재명	소재명	소재명
001	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
002	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
003	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
004	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
005	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
006	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
007	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
008	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
009	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
010	주제명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명

1. 경기도의 민담/에니메이션

2. 샘플

번호	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재
001	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
002	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
003	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
004	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
005	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
006	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
007	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
008	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
009	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
010	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명

소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재	소재
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명
소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명	소재명

3. 분류 기준과 이유

대부분-경기도의 민담
민담은 각 지역에 따라 존재하지만, 소재의 목적에 맞게 '경기도의 민담'으로 범위를 한정하였기 때문에 대부분은 '경기도의 민담'이라 정하였다.

중분류-장소
경기도의 민담에는 인물, 장소, 유물 등과 관련한 내용이 있다. 이 과정에서는 시각화하기 적합하고, 지역의 특성을 가장 잘 보여줄 수 있는 '장소'로 중분류로 정하였다.

세부유형-명칭의 유래
경기도의 장소 관련민담에는 지형적 특징(모양)에 관한 민담, 명칭에 관한 민담이 대부분을 차지하는데, 이 과정에서는 명칭의 유래에 관한 민담으로 세부유형을 정하였다.

4. 목적

자신이 사는 지역이라고 해서 모두가 그 지역에 애착을 가지고 있거나, 잘 알고 있는 것은 아니다. 하지만 이 과정을 통해 경기도의 각 지역에 사는 시민들이 자신들의 지역에 관한 민담을 알고 그 지역에 조금이나마 애착을 갖게 하는 것이 목적인다. 또한 각 지역에서도 이 과정을 통해 지역의 특색을 살린 축제를 개최하거나, 관광지로 이용에 지역 발전에 도움이 되기 위함이다.

5. 콘텐츠-에니메이션

경기도의 장소의 명칭에 관련한 민담을 시나리오로 텍스트화하고, 애니메이션으로 제작하여 나이 제한 없이 경기도의 민담을 쉽고 재미있게 알 수 있도록 할 계획이다.

프로젝트명 : 경기도민담 콘텐츠화를 위한 지식자원목록 작성

#수행기간 : 2018.「지역문화워크숍」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 50%(팀프로젝트,팀인원-2명)

프로젝트 설명 :

경기도 관광지와 관련된 민담을 시나리오로 텍스트화하고, 애니메이션으로 제작하기 위한 지식자원목록 분류작업을 진행하였습니다.

#2017겨울



프로젝트명 : <우리는 어떤 힘으로 살아가는가>

#수행기간 : 2017. 「영상콘텐츠제작실습」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 50%(팀프로젝트, 팀인원-3명)

[기획&회의 -> 일정,섭외,촬영&피드백 및 협업(구글드라이브활용)->참여보고서제출
->상영] 과정을 모두 참여하였습니다.

프로젝트 설명 :

20대, '여행, 알바, 동아리, 인간관계 등'을 시작하는 한국외대생의 이야기를 담은
다큐멘터리를 제작하였습니다. (다큐멘터리는 프리미어로 제작하였습니다)

#2017겨울



〈디지털미디어스토리텔링공간과 기획서 양식(1페이지네로 작성)〉	
작품명	낮에 사는 아이와 밤에 사는 아이
개요	장르: 멜로, 판타지 분야: 소설 종장인물: 유하루, 서율리 주요사건: 종말한 주먹에 살고 있는 서로 다른 시체(낮에 사는 유하루와 밤에 사는 서율리)의 두 남녀가 서로 볼 수 없는 상황에서 소통하며 성장하고 사랑하게 되는 이야기.
기획의도	우리가 누군가를 사랑하게 될 때 절로숨은 얼마나 많은 비극을 차지하게 될까? 흔히 '첫눈에 반했다'라는 말을 한다. 보이지 않는 누군가에게 첫눈에 반할 수 있을까? 서로가 보이지 않고도 사랑이 가능할까? 보이지 않는 사랑이 있을 수 있을까에 대해서 사고해본다. 그리고 '사랑'의 감정을 다른 관점에서 생각해본다. 감정은 보이지 않는다. 다만 '노밀'뿐이다. 그리고 그 감정을 공유한다는 것은 대단한 일이다.
소재선정	생략위해의 어린창자를 잃고 '보이지 않는 것'에 대해서 생각해 보았다. 순수 창작
실행방안	짧은 소설로 만들고자 한다. 유하루와 서율리가 이야기를 나누는 것을 중심으로 사건을 진행하므로 주인공의 심리를 잘 표현하고, 3인칭 전지적 작가시점에서 하루의 상황, 하루를 둘러싼 사건들과 둘의 상황, 둘리를 둘러싼 사건들을 서술한다.
기대효과	우리의 모토는 우리는 내적인 것을 갈망하고 있다. 누군가와 관계를 맺을 때 절로모란 그 사람이 나를 이해해주기보다 나의 본질적인 것을 이해해 주었으면 하는 바람이 있다. 이 소설을 통해서 그 바람을 조금이나마 해소할 수 있다. 그리고 그런 사랑을 꿈꿔 볼 수 있다.

시놉시스
(줄거리)

이 소설의 주인공 유하루가 사는 곳은 별로 없고 말도 없이 언제나 밝은 곳이다. 그런 하루네 집 뒷쪽에 하루가 달기 좋아하는 '밤'에 살고 있는 자신과 똑같은 여자가 '서율리'가 살고 있다. 둘과 이야기를 나누게 되면서 보이지 않는 그녀를 사랑하게 되고 늦은 사순절을 전으로 성장하고 극복해 나가는 이야기이다.

같은 집의 서로 다른 공간(1층과 2층). 다른 시간(낮과 밤) 속에 사는 하루와 서율리. 둘의 사랑은 이루어 질 수 있을까?

배경

시간대적 배경: 현대 2017년.
유하루는 24시간 해가 꺼지지 않는 곳에서 산다.
이와 반대로.
서율리는 24시간 해가 뜨지 않는 하늘에 달과 별만 보이는 곳에서 산다.

공간적 배경:
하루의 집: 서울 근교의 골목길, 2층 단독주택이다. 열마와 둘이 살기에는 다소 큰, 하루가 태어날 때부터 살았던 집이다. 2층은 잠겨 있으며 키는 열마가 가지고 있다.



프로젝트명 : 〈밤에 사는 아이와 낮에 사는 아이〉

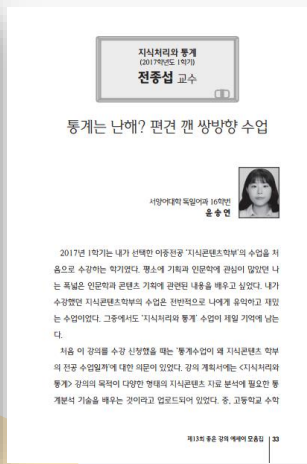
#수행기간 : 2017. 「디지털미디어스토리텔링」 수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 100%

프로젝트 설명 :

밤에 사는 아이 '하루'와 낮에 사는 아이 '율리'와 관련된 오리지널 콘텐츠를 변형하여 '재복과 호준의 이야기' 트랜스미디어콘텐츠를 추가 제작하였습니다.

#2017가을



Contents

머리말 3

- 미네르바인문강좌1:인간과 문명(2017학년도 1학기) _ 장영란 교수
김장연 _ 일본어대학 일본어언어문화학부 17학번 6
- 운영계획 및 통제(2017학년도 1학기) _ 박민용 교수
송윤아 _ 사범대대학 한국어교육과 13학번 11
- 미네르바인문강좌1:인간과 문명(2017학년도 1학기) _ 박성균 교수
심예진 _ 동남대학교 영어영문학과 15학번 17
- 영어권소설입문(2)(2016학년도 2학기) _ 오은영 교수
위진욱 _ 영어영문학과 영어문학·문화학과 16학번 23

- 비교정치(2016학년도 2학기) _ 서경교 교수
유은지 _ 서양어대학 이탈리아학과 15학번 28
- 지식처리와 통계(2017학년도 1학기) _ 전종섭 교수
윤송연 _ 서양어대학 독일어과 16학번 33
- 초급프랑스어회화(2)(2016학년도 2학기) _ Sabine de Costa 교수
이예림 _ 영어대학 영어학과 15학번 38
- 프랑스어교과교육론(2017학년도 1학기) _ 최희재 교수
장아영 _ 서양어대학 프랑스어과 12학번 42

프로젝트명 : 제 13회 좋은 강의 에세이 모음집

#수행기간 : 2017.11월

프로젝트 기여 : 좋은 강의 에세이에 선정되어 에세이 모음집에 수록됨

프로젝트 설명 :

외대생들이 2016년 2학기~ 2017년 1학기에 수강했던 좋은 강의에 대한 경험을 주제로 작성한 우수한 수필을 묶어 좋은 강의 사례를 교원 및 학생들과 공유하여 수업의 질 향상을 도모하였습니다.

#2017여름



프로젝트명 : <유대인의 서적 성경과 알렉산더 대왕>

#수행기간 : 2017. 「콘텐츠와 아카이빙」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 100%

[기획&회의 -> 일정,섭외,촬영&피드백 및 협업(구글드라이브활용)->참여보고서제출
->상영] 과정을 모두 참여하였습니다.

프로젝트 설명 :

지식채널e를 참고하여 기독교 서적 성경과 관련된 역사적 일화를 바탕으로 정보전달
영상 콘텐츠 기획 및 제작하였습니다.(영상은 ppt로 제작하였습니다)

#2017봄

기사항목 5가지

진화

이규보

무신정변

한림별곡

경기도 여주

인물

진화, 이규보

사건

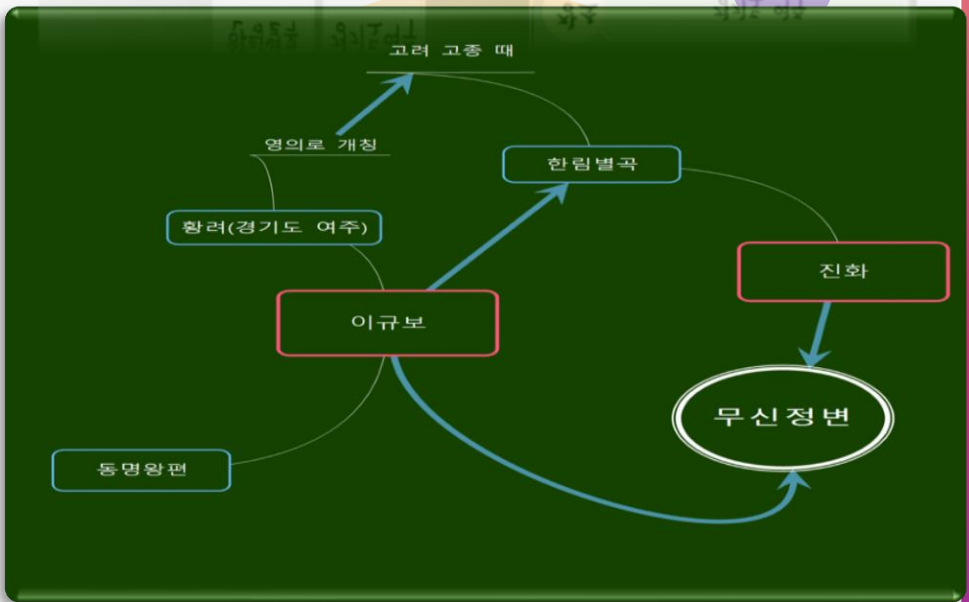
무신정변

물품

한림별곡

장소

경기도 여주



프로젝트명 : 인물 '진화' 위키문서제작

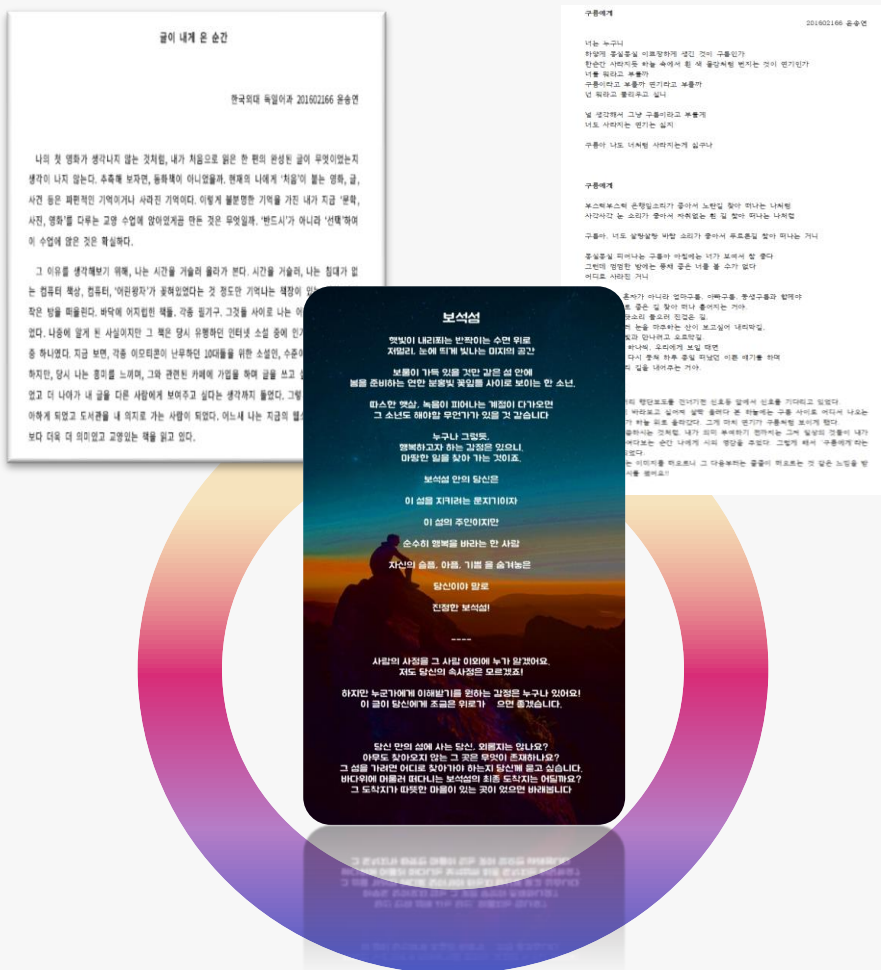
#수행기간 : 2017. 「디지털인문학」수업 기간 중

프로젝트 기여도 : 개인 90%(10%는 위키문서의 특성상 다른 학우 분께서 문서 안의 하이퍼링크를 통한 다른 위키문서를 추가적으로 제작해주셨습니다.)

프로젝트 설명 :

용인 역사 속에서 인물 '진화'를 중심으로 위키문서를 제작하였습니다. 제작 과정에서 '무신정변', '이규보', '한림별곡' 위키문서를 추가 제작하여 온톨로지 방식으로 표현했습니다.

#2016~2019~ing



프로젝트명 :

소설 - '서툰 사람들', '너 그리고 나'

시 - ' 구름에게', '뛰다, 걷다',

에세이 - '글이 내게 온 순간', '보석섬', '나를 울린 한 마디' 창작

#수행기간 : 2016~2019

프로젝트 기여도 : 개인 100% 창작

프로젝트 설명: 매년 다양한 종류의 글 쓰기를 시도하였습니다.