

12주제: Storytelling

주제 설정, 시나리오 작성, 스토리보드 작성

목 차

Storytelling Process

01 주제 설정(기초, 캐릭터, 사건, 배경 등)

02 시나리오 작성

03 스토리보드 작성

0. Storytelling

Storytelling

◆ 개념

- Story + Telling의 합성어

- Story:

- 1) 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 줄거리를 지닌 것
- 2) 경험한 일이나 마음 속에 있는 (줄거리가) 있는 생각
- 3) 사실이나 혹은 있지 않은 일을 사실처럼 꾸며 하는 말

- Telling: 생각, 느낌, 의견, 의사 등을 정확하게 표현하는 행위

Storytelling

◆ 정의

- 알리고자 하는 바를 단어, 이미지, 소리를 통해 일정한 줄거리가 있는 사건, 이야기로 전달하는 행위 (출처: 위키백과)
- 스토리텔링에는 줄거리(plot), 캐릭터, 그리고 시점이 포함되어야 함
- 스토리텔링은 경험을 공유하고 해석하는 수단
- 즉, 상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 행위
- 축적된 정보를 주제와 본래의 목적에 맞게 다양한 매체를 이용하여 하나의 사건을 가진 이야기를 만드는 것으로 플롯 (plot), 캐릭터(character), 그리고 시점(time line 또는 Time point)이 포함되어야 함

1. Storytelling Process

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계

- 주제 설정
 - 기초 설정, 캐릭터 설정, 사건, 배경 설정 등
- 시나리오 작성
- 스토리보드 작성
- 구현, 촬영 & 편집
- Publish, 출시

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정

- 스토리텔링에서 주제 기초 설정 단계는 아이디어 발상, Concept 수립, 소재 및 주제 설정, 대상 및 매체 선정 등에 요약적으로 설명하는 단계
- 이 단계에서는 일반적으로 시놉시스(Synopsis)가 사용됨
- 시놉시스는 디지털콘텐츠, 영화나 드라마 등에서 제작에 앞서 작품의 의도와 줄거리를 서술하는 글로 쉽게 말해 영화 포스터나 티저 영상에 있는 소개 글
- 최근에는 시놉시스와 더불어 로그라인(Log-Line)이라는 새로운 용어와 개념이 주목을 받고 있음
- 시놉시스가 완결된 줄거리라면 로그라인은 완결된 줄거리를 단 '한 문장'으로 표현하는 것

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정 예

- 기초 설정 사례: "몬스터 주식 회사" 시놉시스

✓주제 : 서로 다른 두려움의 존재를 통해 우정의 소중함을 깨우치게 함

✓소재

벽장 속에 사는 귀신

→ 아이들의 비명 소리를 채집하는 몬스터 주식회사 괴물들의 모험

✓장르 : 판타지 모험 가족 3D애니메이션

✓대상 : 전체 관람가

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정 시놉시스 양식 예

시놉시스			
작품명			
장르		글쓴이	
연락처		이메일	
분량			
키워드			
기획 의도 및 주제			
작품 소개			
등장인물			
줄거리			

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정 로그라인(Log-Line)

- 로그라인은 완결된 줄거리를 단 '한 문장'으로 표현하는 것
- 로그라인은 한 문장으로 된 컨셉
- 로그라인의 규칙:
 - 1) 어떤 주인공이
 - 2) 어떠한 장애물을 견뎌
 - 3) 어떤 목표를 향해 가는지'를 한 문장에 표현
- 로그라인만 보아도 콘텐츠가 대충 어떠한 유형이고, 어떻게 진행될지 보여야 함

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정 로그라인(Log-Line)

• 로그라인 예

- 영화 "부산행"의 로그라인: "정체불명의 바이러스가 전국으로 확산되고 대한민국 긴급재난경보령이 선포된 가운데, 열차에 몸을 실은 사람들은 단 하나의 안전한 도시 부산까지 살아가기 위한 치열한 사투를 벌인다"
- 영화 "아바타"의 로그라인: "우주의 신비부족과 그를 도우려는 주인공이 자원을 탈취하고 자연을 파괴하려는 이기적인 인간 군대에 맞서서 싸우는 이야기"
- 영화 "타이타닉"의 로그라인: "원치 않는 결혼을 하게 된 여인이 로맨틱한 남자와 사랑에 빠지면서 자신 내면의 자유로운 영혼을 되찾는다"

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 주제 기초 설정 로그라인 예

구분	작품명	작가명	장르	로그라인
대상	게르니카의 황소	황어름	미스터리 스릴러	광신도 친모에게 살해당할 뻔하다 입양된 한국계 미국인 케이트. 그녀는 자신이 가르치는 정신병자 격리환자 에린의 작품을 훔쳐 뉴욕 미술계에서 큰 성공을 거두지만 곧 그 성공을 악몽으로 변해간다.
최우수상 (2편)	유빙커넥션	강한빛	미스터리 액션	대북 라디오 방송을 진행하던 탈북자 출신 목사가 의문의 죽음을 당한다. 담당PD는 그 사인을 추적하던 중 북한 마약거래와 관련된 거대한 커넥션을 밝혀내는데...
	지옥의 마누라	정우철	블랙코미디	돈도 많지만 나이는 더 많은 마누라와 결혼했다. 돈을 위해서. 하지만, 결국 마누라와 죽었다. 그 돈을 내연녀와 쓰기 위해서. 아무도 타살을 의심하지 않는 완전범죄. 그런데, 정례식 첫날 밤! 죽은 마누라한테서 전화가 걸려온다. "그녀를 죽여 내 관에 넣어. 안 그러면...내가 들어간다"
우수상 (7편)	과부 소봉이	원주희	추리로맨스	조선시대, 연애하고픈 과부와 살인범을 쫓는 왕자의 유쾌한 사건 해결기
	똥밖의 소송	서주희	의학법정 휴먼드라마	철저하게 거짓으로 일관하는 대형병원과 스타의사를 상대로 진실공방을 펼치는 어느 유족(그 유족이 하필 '의사' 인) 이야기
	미두: 일확천금의 전설	이용재 박혜경	팩션 케이퍼	투전판으로 전락한 '미두 취인소'에 일확천금의 꿈을 품고 뛰어들어 머슴 총각이 친일 귀족의 협잡에 맞서 벌이는 기상천외하고 통쾌한 사기극
	비스트헌터	연승연	SF 휴먼드라마	우연히 증강현실(AR)게임의 베타테스터로 참여했다 기술 사고에 휘말린 남자, 영인. 이후 그는 게임 속 세계와 캐릭터들이 보이는 부작용이 생긴다. 설상가상 사나운 게임 캐릭터인 '네로'가 그의 집에 눌러앉으며 육신각신하는 나날이 시작된다.
	애들아 안녕	원종익	SF 학원드라마	지구인 교사가 외계인 학교로 부임하면서 외계인 학생들의 이질적인 겉모습이 아닌, 그들 내면의 통심을 바라보게 되고 학생들의 진정한 친구이자 선생님이 되는 이야기
	파곡식당	이한빈	코미디 케이퍼	배관공, 사채업자, 총리 후보자 아들, 탈북자, 병어리.. 기묘한 조합의 사람들이 가짜 식당을 차린 후 망글을 찢서 총리 후보자의 비자금 150억 금괴를 탈취하려고 한다. 그런데, 그만 가짜 식당이 대박나 손님으로 미어터지게 되는데...
	K-이노센트 프로젝트	곽영임	휴먼법정 드라마	태아기의 입을 기억하는 신통방통 청년 변호사와 그 주변인물들이 펼치는 한국판 '이노센트 프로젝트'

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 캐릭터 기초 설정

- 스토리텔링에서 캐릭터 기초 설정 단계는 디지털 콘텐츠에 등장하는 인물의 창조를 뜻함
- 인물이란 반드시 사람을 대상으로 하는 것이 아닌, 작품 속에서 의인화한 동물이나 신화적 존재, 생명이 없는 대상까지 모두 포함
- 캐릭터는 독특한 개성을 지니고 친근감이 있고 독창적이며 주목을 받을 수 있어야 하고 일관성이 있어야 하며 독자에게 대리만족을 주는 것이 좋음

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 캐릭터 기초 설정

- 캐릭터 설정 양식: 캐릭터 시트 검색
 - 애니메이션 “인크레더블” 캐릭터 밥 파 / Mr. 인크레더블 설정 사례



구분	내용	
기본사항 및 성장배경	이름/성별	밥 파 / Mr 인크레더블 / 중년남성 / 출생지 알 수 없음
	캐릭터 유형	무소불위 캐릭터 / 입체적 캐릭터(사건에 휘말림)
	특이점	자살하는 사람을 구한 후 소송에 휘말려 일반인으로 살아감
	가족사	히로인 엘라스티걸과 결혼하여 딸과 아들을 두고 있음
외형적 특징	키/체형	큰 키(190)에 역삼각형의 몸매로 전형적인 영웅형의 체형임
	헤어스타일	금발이며 단정하게 뒤로 넘긴 스타일
	의상	일반인 : 평범한 T-셔츠와 바지 영웅 : 전체적으로 붉은색에 블랙으로 포인트를 준 유니폼
	소품	일반인 : 별다른 소품이 없음 영웅 : 자신의 신분을 속일 수 있는 마스크
내면적 특징	장 / 단점	힘이 강한 영웅으로 불의를 참을 수 없음 /마음이 너무 착해 현실에 적응하지 못함
	버릇/습관/어투	사람들을 구하는 일을 습관처럼 하지만 그로 인해 곤경에 빠지기도 함
	콤플렉스	일반인이 된 후 늘어난 체중
역할	역할	주인공
	임무/목표	영웅으로 사회정의 실현 / 신드롬의 야욕을 저지해야 함
	사건	신드롬의 영웅제거 프로젝트를 저지하려다 위기에 빠짐

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 사건 혹은 Event 기초 설정

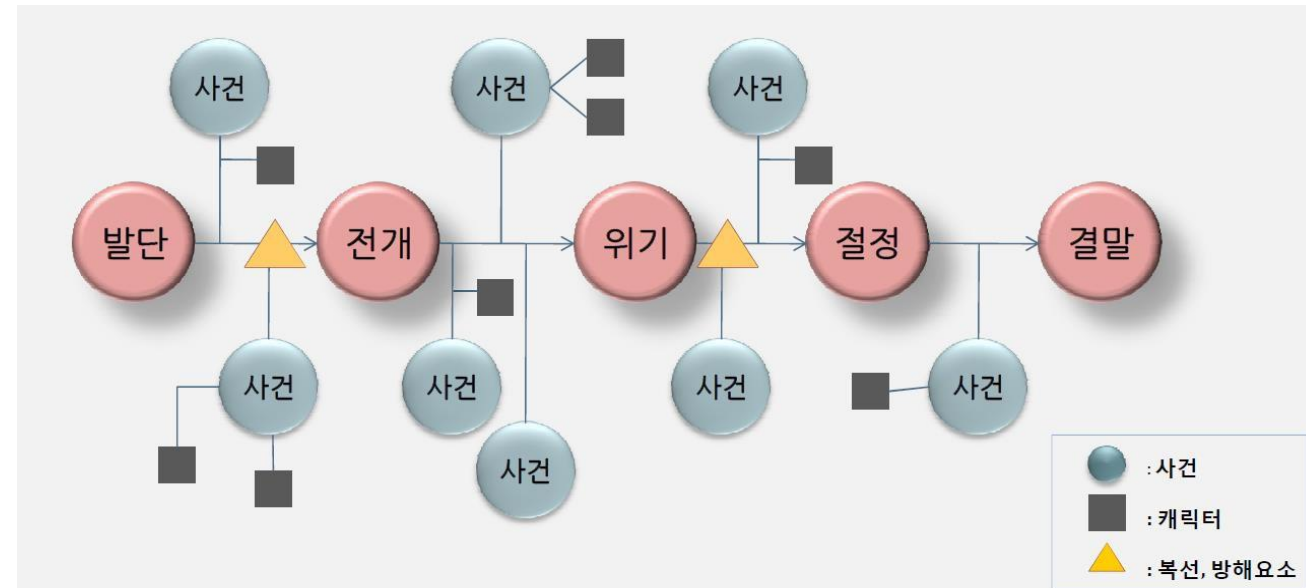
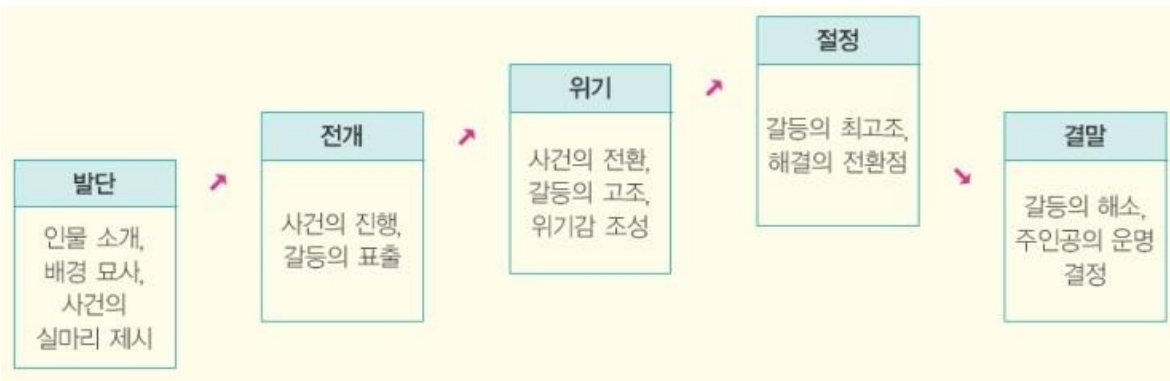
- Story의 요소, 광의적으로 디지털콘텐츠는 일련의 사건 배열로 볼 수 있음
- 한 등장 인물이 다른 등장인물(혹은 일어난 일)에 의해, 어떤 내적, 외적 으로 전환을 맞게 되는 것을 말함
- 사건은 스토리 라인 상에서 변화를 일으키는 가장 큰 요소
- 사건 혹은 Event 기초 설정을 위하여 '사건 구조도'를 작성하면 이해하기 쉬움

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 사건 혹은 Event 기초 설정

• 사건구조도

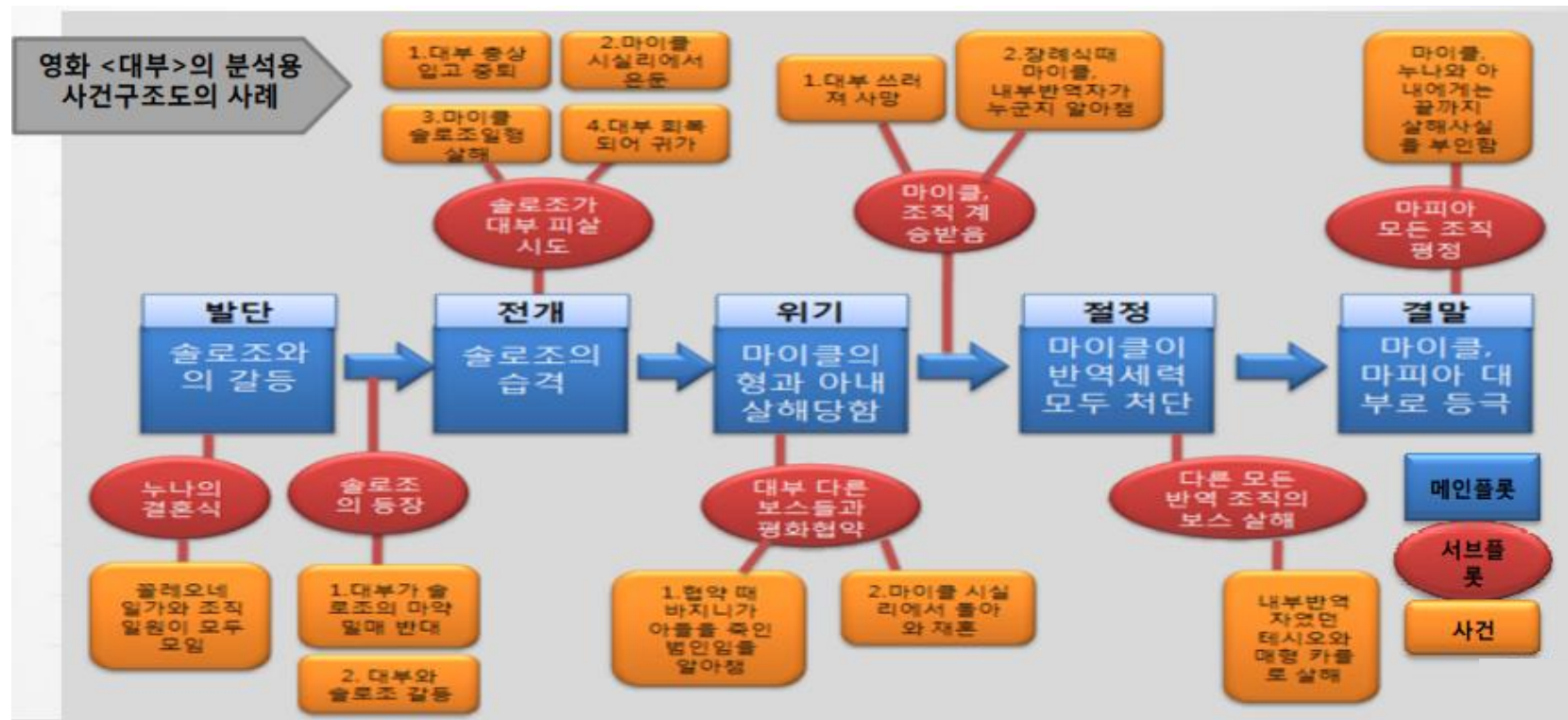
- 사건과 사건의 관계를 설정하는 양식
- 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 순으로 구성
- 사건, 캐릭터, 복선 등의 요소로 이루어짐



Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 사건 혹은 Event 기초 설정

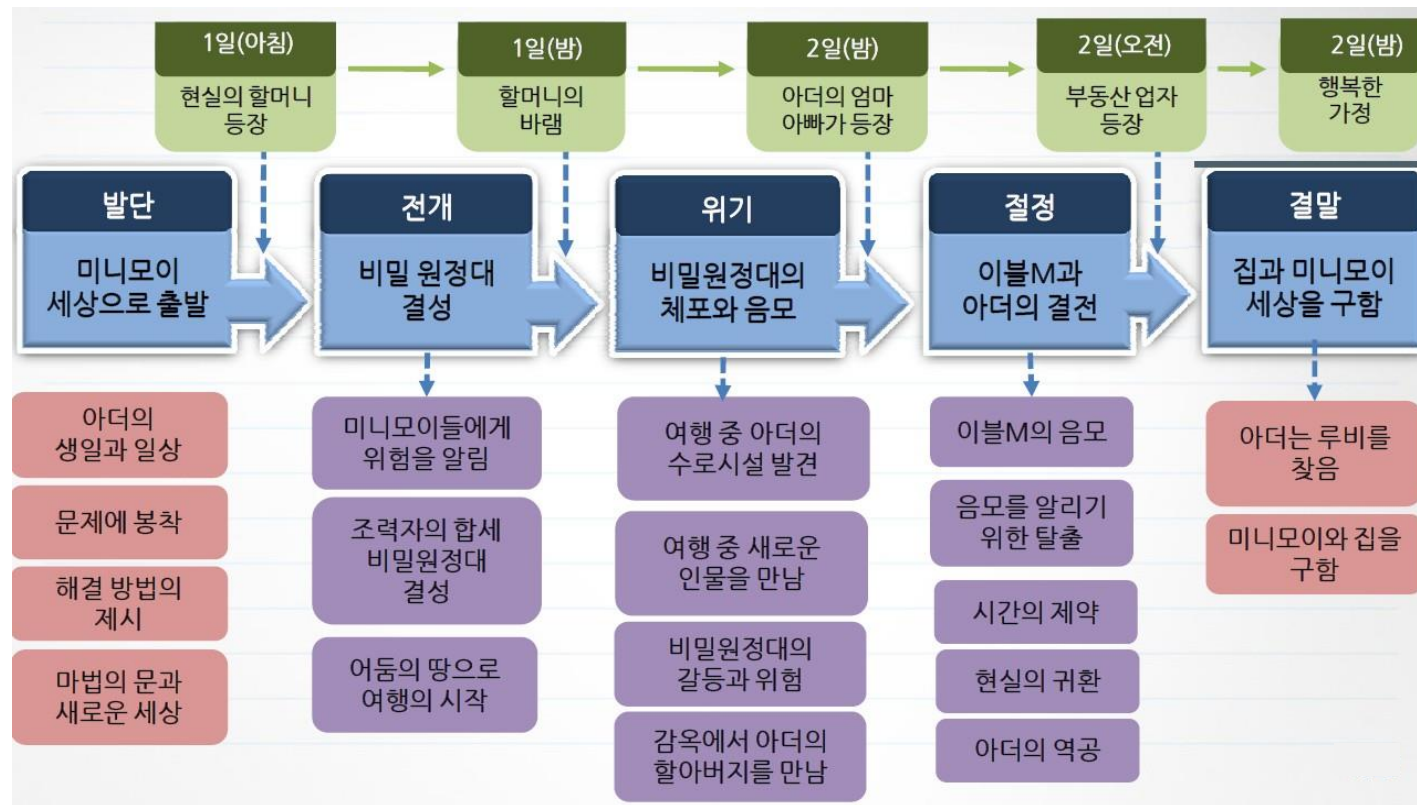
- 사건 구조도 예: 영화 대부



Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 사건 혹은 Event 기초 설정

- 프랑스의 실사와 애니메이션으로 구성된 판타지 영화(쾨베송 감독) 사건 구조도 예: '아더와 미니모이'



Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 배경 기초 설정

- 사건이 일어나는 시간과 공간 그리고 사회와 역사적 환경을 말함
- 사건에 사실성을 부여하며 인물의 심리 상태나 사건의 전개를 암시하는 역할을 함
- 배경 설정
 - 1) 시대 배경 혹은 시간적 배경: 현대, 역사 속 한 때, 하지만 구체적 시대를 알 수 없는 배경도 있을 수 있음
 - 2) 기간 혹은 사회문화적 배경: 스토리가 이루어지는 시대 혹은 등장 인물이 활동하는 동안 경과하는 시간
 - 3) 장소 혹은 공간적 배경: Story의 구체적인 지리적 배경이자 이야기가 시작되고 마무리 되어지는 장소의 개념

Storytelling Process

◆ 스토리텔링 단계: 배경 기초 설정

- 프랑스의 실사와 애니메이션으로 구성된 판타지 영화(쾨베송 감독) '아더와 미니모이' 배경 설정표 예

대분류	소분류	내용	
시간적 배경	시기	1960년 8월 1일~2일	
	특징	48시간 안에 문제를 해결	
공간적 배경	국토	미국 북동부에 위치한 코네티컷 주	
	주거공간의 특징	현실의 세상	▪ 시골에 위치한 전형적인 2층 목재건축물로 할아버지의 애장품들이 많고, 꽃과 풀들이 무성한 뒷마당이 있음.
		미니모이의 세상	▪ 뒷마당에 공존하는 환상의 세계. 강을 중심으로 미니모이들이 사는 공간과 악당 말타자르가 사는 공간으로 구분됨. ▪ 지하세계의 건축물은 식물의 뿌리와 열매 등으로 이루어지며, 유럽 중세풍의 건물 형식을 차용함
	특징적 요소	현실에서 미니모이 세상으로 이동하는 순간 현실의 캐릭터가 3D 애니메이션 캐릭터로 변환됨	
사회 문화적 배경 (미니모이)	정치제도	절대군주제	
	신분제도	왕, 공주, 왕자, 귀족, 평민 등으로 구성	
	법/전설	전설의 칼을 뽑는 자가 백성을 통치할 수 있음	
	의상	나뭇잎, 나무덩굴, 꽃잎 등의 식물을 이용	
	음식	꽃가루, 꿀, 이슬, 식물 즙, 잠자리 알 등	

2. 시나리오 작성

시나리오

◆ 시나리오 작성

- 시나리오 개념: 특정한 상황에서 일어날 수 있는 여러 가지 사건의 과정과 결과를 자세한 묘사를 통해 장면으로 표현한 것을 의미
- 디지털 콘텐츠 분야에서는 사용자가 서비스를 이용하게 되는 다양한 상황과 과정을 마치 영화의 대본이나 각본처럼 구체적으로 가정해 보고, 이를 이야기 방식으로 서술하는 것
- 인터랙티브 디지털 콘텐츠 시나리오 작성의 특징: 사용자에게 최적의 경험을 제공하기 위한 사용자와 서비스의 상호작용 관계를 설정하고, 사용자가 목적을 달성하기 위해 어떤 방식으로 시스템을 사용하는지 사용자의 이용 행태를 파악

시나리오

◆ 시나리오 작성 예: 게임 시나리오

<p>전제 스토리</p> <p>A와 B는 기말고사 준비를 위해 학교에 비어있는 교실에 들어갔는데 갑자기 누군가 “땡” 소리 내면서 문을 닫았다. A는 무슨일 인지 나가 불려갔는데 문은 이미 밖에서 잠궜혀있다. 두사람은 이교실에 오래된 귀신 이야기를 생각하며 무서워했다. 그들은 어떻게 이 교실을 무사히 나갈 수 있을까?</p>	
시나리오 구성과정	시나리오 구성 단계별 작업 결과물
<p>STEP1 스토리의 줄거리를 근거하여 시나리오의 세팅, 주인공, 목표, 플롯을 정리한다.</p> <p>↓</p> <p>STEP2 적합한 즐거움의 요소를 조합하여 시나리오에 융합한다.</p> <p>↓</p> <p>STEP3 시나리오를 narrative scenario 형식으로 기술한다.</p>	<p>세팅:학교 교실. 주인공:A와 B 목표:단서를 찾아 이야기의 흐름을 이해하고 현재방에서 탈출한다. 플롯:스케줄러있는 단서를 찾아 노트북 비밀번호를 찾은 뒤 슬라이드를 방영하여 다음단계의 단서를 찾는다.</p> <p>공포한 분위기를 형성시키기 위해 sensation의 즐거움과 thrill의 즐거움요소를 슬라이드로 방영할때 부각하고 discovery의 즐거움도 같이 준다.</p> <p>A와 B는 화이트보드에 적혀있는 이상한 기호를 발견하였다 그리고 교실 책상위에는 한 노트북이 있었다. A와 B는 비밀번호를 알지못해 노트북을 열어보지 못했다. 방에서 단서를 찾는 과정에 사물함에 있는 스케줄어를 발견하였고 기기에 한 페이지중 중요한 기념일이라고 체크한 한 날짜가 있었다. 둘은 그날짜를 컴퓨터에 입력후 잠금을 열었다. 바탕화면이 슬라이드한장이 있었다. 슬라이드를 오버헤드 프로젝터로 방영한 동시에 불빛이 갑작스럽게 어두어지고 오디오로 “도와주세요”라는 여자 목소리가 들렸다. 그리고 프로젝터로 방영한 화면이 화이트보드에 있는 기호와 겹쳐서 새로운 단서를 제시하였다.</p>

시나리오

◆ 시나리오 작성

예: 루데온 스튜디오 게임 '림월드' 시나리오

시나리오	시작 인원	시작 자원 ^[1]	특징
주락	3명	은 800 보존식량 30 약품 24 부품 30 강철 리볼버 ^[2] 플라스티 단검 무작위 애완동물 1 강철 450 목재 300 강철 720 보존식량 7 우주선 조각 3	행성에 불시착하여 정착하는 림월드 초창기부터 있었던 오리지날 시나리오이다. 모든 면에서 가장 표준적이다.
부유한 탐험가	1명	은 2000 금 30 보존식량 40 변화계약품 40 부품 30 전자기소총 무작위 애완동물 1 강철 450 목재 300	한명의 부유한 탐험가와 매우 풍족한 자원을 가지고 시작한다. ^[3] 1명 스타트이기 때문에 사격이나 격투, 단순노동 등의 중요한 항목에 결격사항이 있으면 안되며, 최대한 높은 능력치와 좋은 특성을 얻는 것이 중요하다. 전자기소총을 가지고 시작하고 처음부터 급조포탑 연구도 되어 있기에 방어 난이도는 낮다. 두번째 개척민을 언제 받느냐의 영향이 굉장히 크므로 조금 구리더라도 폐급만 아니라면 첫번째 포로를 영입하는 것이 좋다. 개척민이 3~4명 이상 되면 그때부터는 기본 시나리오 모드와 다를 것 없다는 것이 아쉬운 점. ^[4]
길 잃은 부족	5명	은 200 패미컨 220 생약 12 나무용동이 나무창 비취단검 단궁 2 투창다발 무작위 애완동물 3 목재 500	물락한 부족을 재건하는 시나리오 ^[5] 부족원 5명으로 시작. 림월드에 충분히 익숙해진 뒤에 접하기를 권장하는 매우 어려운 난이도다. 다른 스타팅에서는 기본으로 주는 기술들이 대부분 없는 채로 시작하며 초기자원도 인구대비 가장 부실하다. 급조포탑은 만들려면 한참이 걸리고 초기장비도 구린데다 약도 생약뿐이라서 첫번째 습격을 살아남기도 어려우며 ^[6] 옷은 몸싸개밖에 못 만들고 에어컨도 만들 수 없어서 온도가 가혹한 환경에서는 아무 것도 안 했는데 그냥 전멸할 수도 있다. ^{[7][8]} 소소한 장점으로, 부족 팩션은 원정 중 식량 채집량에 170%의 보너스를 받는다.

시나리오

◆ 시나리오 작성

예: 영화 '과속스캔들' 시나리오

3. 라디오 부스 - 오후

[INSERT - 'ON AIR']

위의 음악 페이드 되며 컨트롤 박스에서 'Q' 사인을 하는 PD.
위 천의 모습을 연상케 하는 경쾌하면서 부드러운 목소리의 현수.

현수 남현수의 정오의 휴식. 계속해서 사연 소개 이어집니다.

사연의 성격에 따라 각기 다른 음악을 틀며 능수능란한 진행을 보여주는 현수.

현수 (다정한 음악) 경기도 분당에서 김정아씨. 며칠 전 남자 친구가 제대했습니다.
제대하면 결혼을 약속한 저희는.....

[Jump Cut]

현수 ' (슬픈 음악) 제대하면 헤어지자는 남자 분들 많죠.
(휴우~) 저는 잘 이해가 안 가네요. 남자는 책임감인데.

[Jump Cut]

현수 (정겨운 음악) 얘기가 길음마를 시작했더니.....
이야~ 저도 얘기 정말 예뻐하는데...

부스 밖에서 슬쩍 쳐다보는 PD의 시선.

3. 스토리보드(Storyboard) 작성

스토리보드

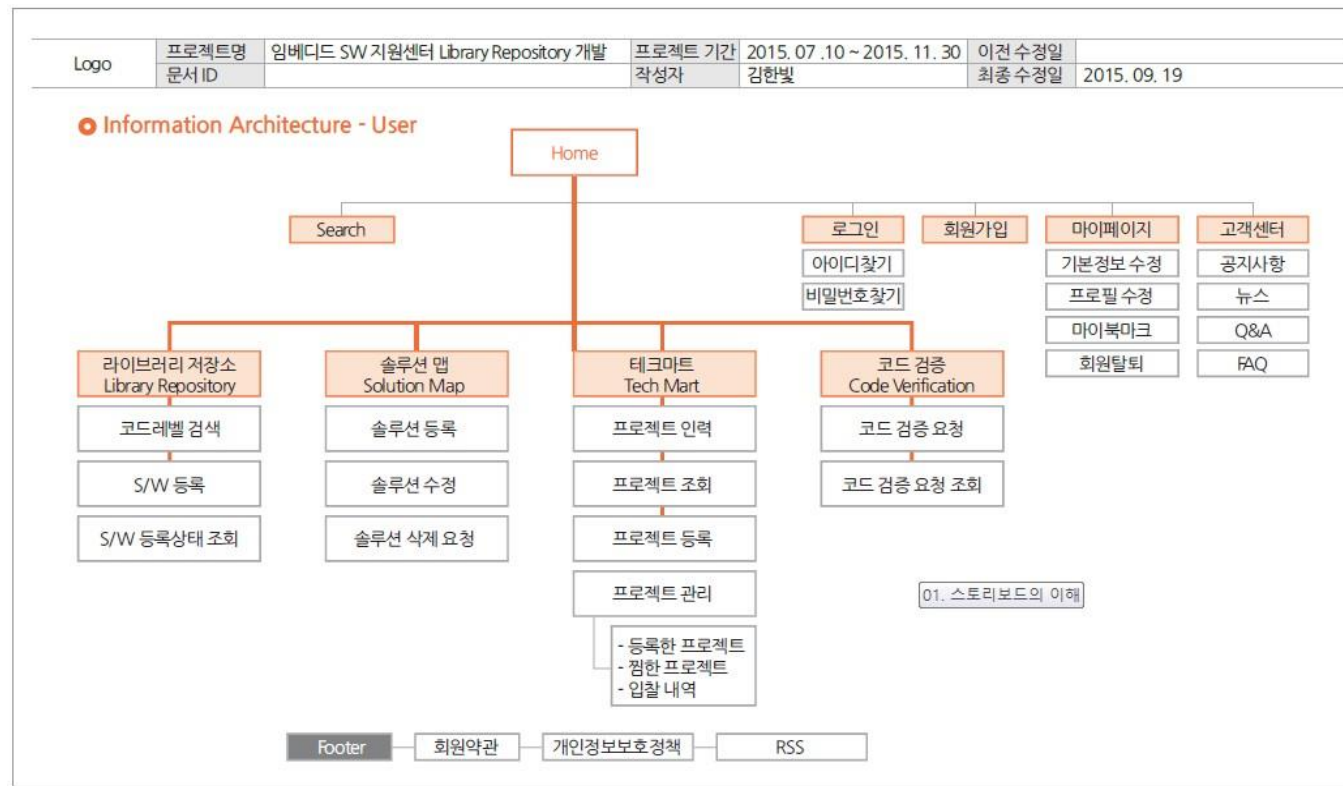
◆ 스토리보드 개념

- 게임, 영화, 드라마, 광고, 애니메이션 등 디지털콘텐츠 개발 시, 실제 개발에 앞서 핵심 아이디어나 각 장면의 줄거리를 담아내는 것
 - 디지털 콘텐츠 분야에서는 '화면 설계서'를 의미
 - 제공하고자 하는 서비스의 상세 화면에 대한 구성, 내용, 흐름, 동작 방식, 기능을 설계하고 정의하는 것
 - 인물의 위치, 카메라의 앵글, 조명의 각도, 배경음과 효과음 등을 콘티의 형식으로 작성한 문서
- 기존의 생각, 아이디어, 컨셉 등을 좀 더 발전시켜 한 장면 한 장면 세밀하게 세부묘사를 한 문서

스토리보드

◆ 스토리보드 구성

- 디지털콘텐츠(예: 홈페이지) **정보구성도**: 전체 정보의 흐름을 파악



스토리보드

◆ 스토리보드 구성

- 디지털콘텐츠 **화면설계**: 모든 사이트의 구조와 네비게이션, 레이블링, 인터페이스를 문서화한 것, 사이트의 청사진

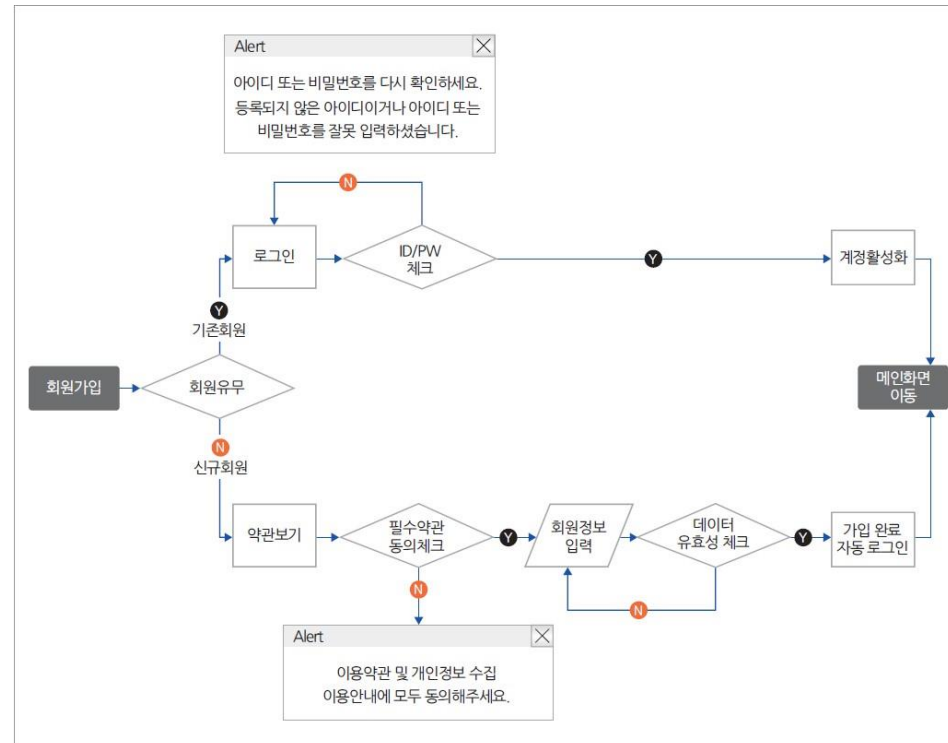
Project name	OK Cashbag	Page	메인 페이지
Navigation	Home		
Logo	쇼핑 특권 금융 여행 건강 웨딩 HOME		
안녕 고객센터 사이트맵	캐쉬백포인트	캐쉬백가맹점	캐쉬백쿠폰 이벤트 커뮤니티 나만의 캐쉬백
내 포인트 보기 장바구니 내 클럽 가기			
아이디 <input type="text"/> 패스워드 <input type="password"/> 로그인 회원가입 -아이디/패스워드 문의 -캐쉬백카드 비밀번호 문의 -캐쉬백카드 비밀번호 변경	메인 프로모션 프로모션 페이지로 이동		
스페셜 특권	이벤트 <input type="button" value="more"/> 공지사항 <input type="button" value="more"/>		
카드로 로그인 CASH FOXXY 배너	포인트 쓰기 포인트 찾기 포인트 가맹점 캐쉬백 쿠폰		
캐쉬백 서비스가 궁금하세요? GO! 포인트 계산기 캐쉬백 카드 가맹점 찾기 <input type="text"/> <input type="button" value="search"/>	Description 기획: _____ 디자인: _____ 프로그램: _____ -메인 프로모션 클릭시 프로모션 페이지로 이동 -가맹점 찾기 검색 창에는 디폴트로 '가맹점명 입력'이라는 텍스트가 디스플레이 -기타 중요한 설명들		



스토리보드

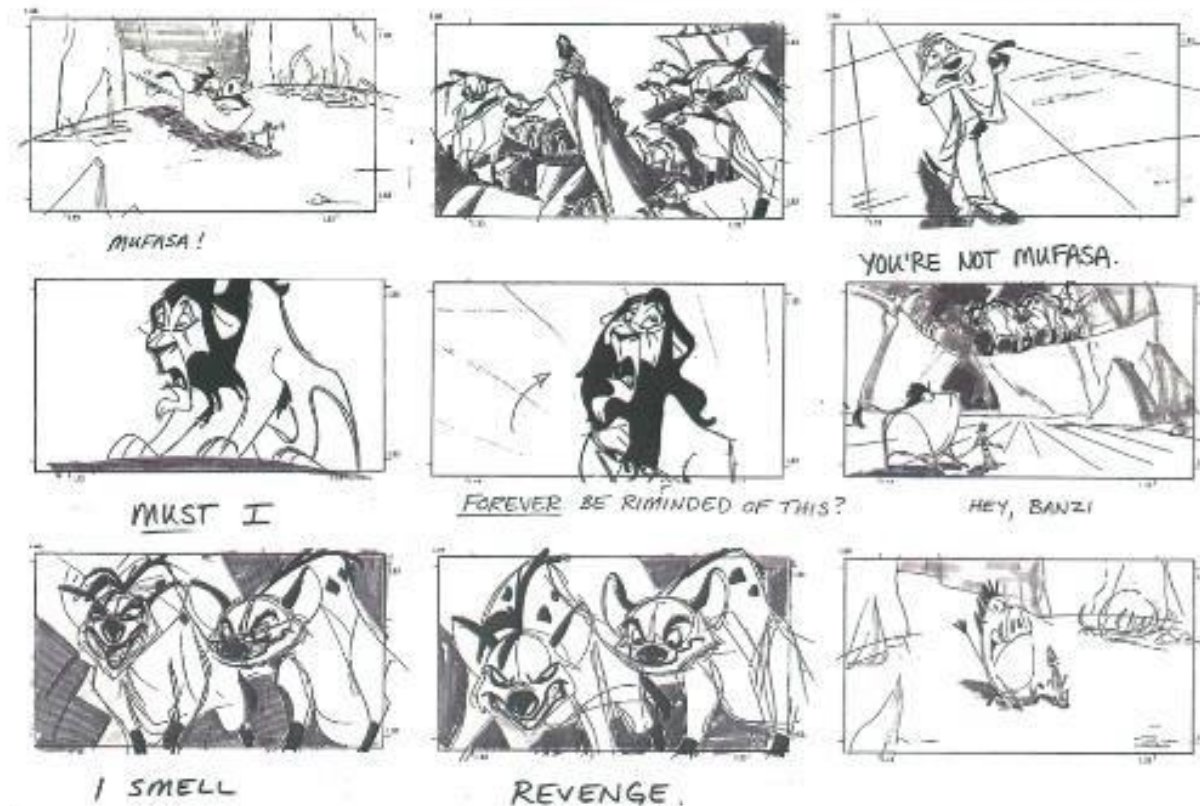
◆ 스토리보드 구성

- 디지털콘텐츠 서비스흐름도: 각 메뉴와 주요 서비스의 흐름을 한눈에 알아볼 수 있도록 도식화한 것



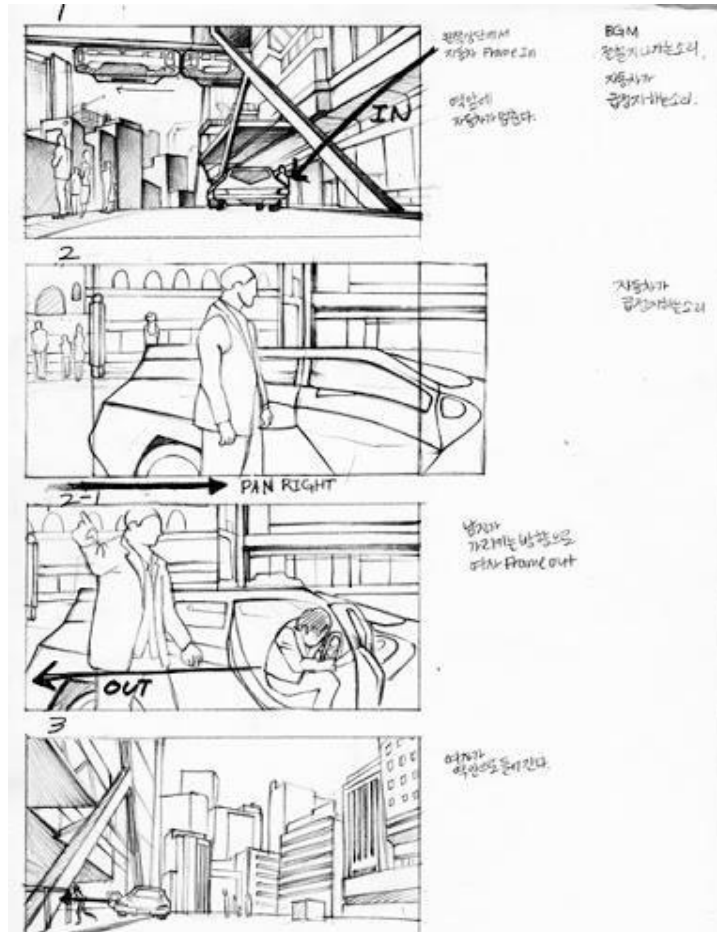
스토리보드

◆ 스토리보드 구성: 영화, 애니메이션 스토리보드- 디즈니에서 사용한 스토리보드 중 일부



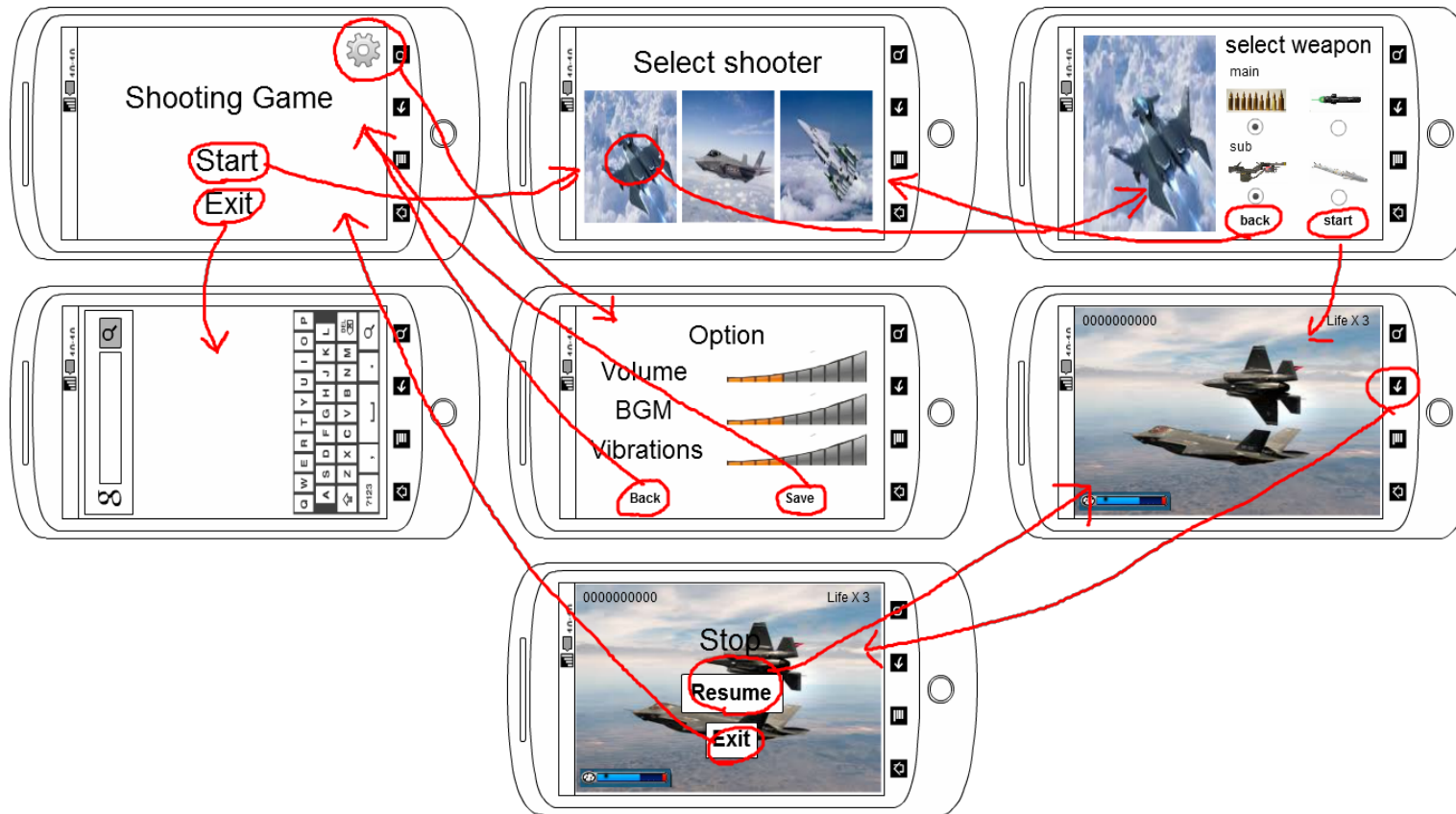
Storytelling Process

◆ 스토리보드 구성: 영화, 애니메이션 스토리보드



Storytelling Process

◆ 스토리보드 구성: 게임 스토리보드



스토리보드

◆ 스토리보드 구성: 모바일 앱 화면설계 예

Heal & Hear: 힐 프로젝트 화면 상세설계

화면ID	SUB_LOGIN	화면명	회원가입
화면경로	메인 > 메뉴 > 마이페이지 > 로그인 > 회원가입		

Screen No : 회원가입_01_01

Description

1 검색 결과에서 결과로 나온 콘텐츠의 오른쪽에 있는 메뉴를 눌렀을 때에는 곡 듣기, 곡 다운로드, 곡 공유하기의 아이콘과 버튼이 나온다. 듣기 버튼 클릭 시에는 바로 들을 수 있는 해당 페이지로 이동하고, 다운로드 버튼 클릭 시에는 내 핸드폰에 곡을 다운로드 하는 페이지로 이동하고, 공유하기 버튼 클릭 시에는 어느 서비스를 통해 공유할 것인지 팝업창이 뜬다.

Screen No : 회원가입_01_02

Description

1 사용자가 로그인할 때 필요한 아이디 설정으로 아이디는 이메일 주소로 사용한다.
2 최소한의 정보로 인증하여 사용할 수 있게끔 하기 위해 이메일과 이름만으로 회원가입이 가능하도록 한다.
3 다음단계로 넘어갈 수 있는 버튼으로 클릭 시엔 이메일로 보내진 인증번호를 입력하는 페이지로 이동한다. (01_03으로 이동)

Screen No : 회원가입_01_03

Description

1 이메일로 보내진 인증번호를 입력하여 본인 인증을 확인한다.
2 인증번호를 받지 못했거나 시간을 초과했을 때 재 전송할 수 있는 버튼으로 클릭시 인증번호가 사용자의 이메일로 다시 전송된다.
3 회원가입을 완료할 수 있는 버튼으로 버튼 클릭 시 가입이 완료되었다는 메시지와 함께 로그인 페이지로 이동하여 로그인이 가능하다. (01_04로 이동)

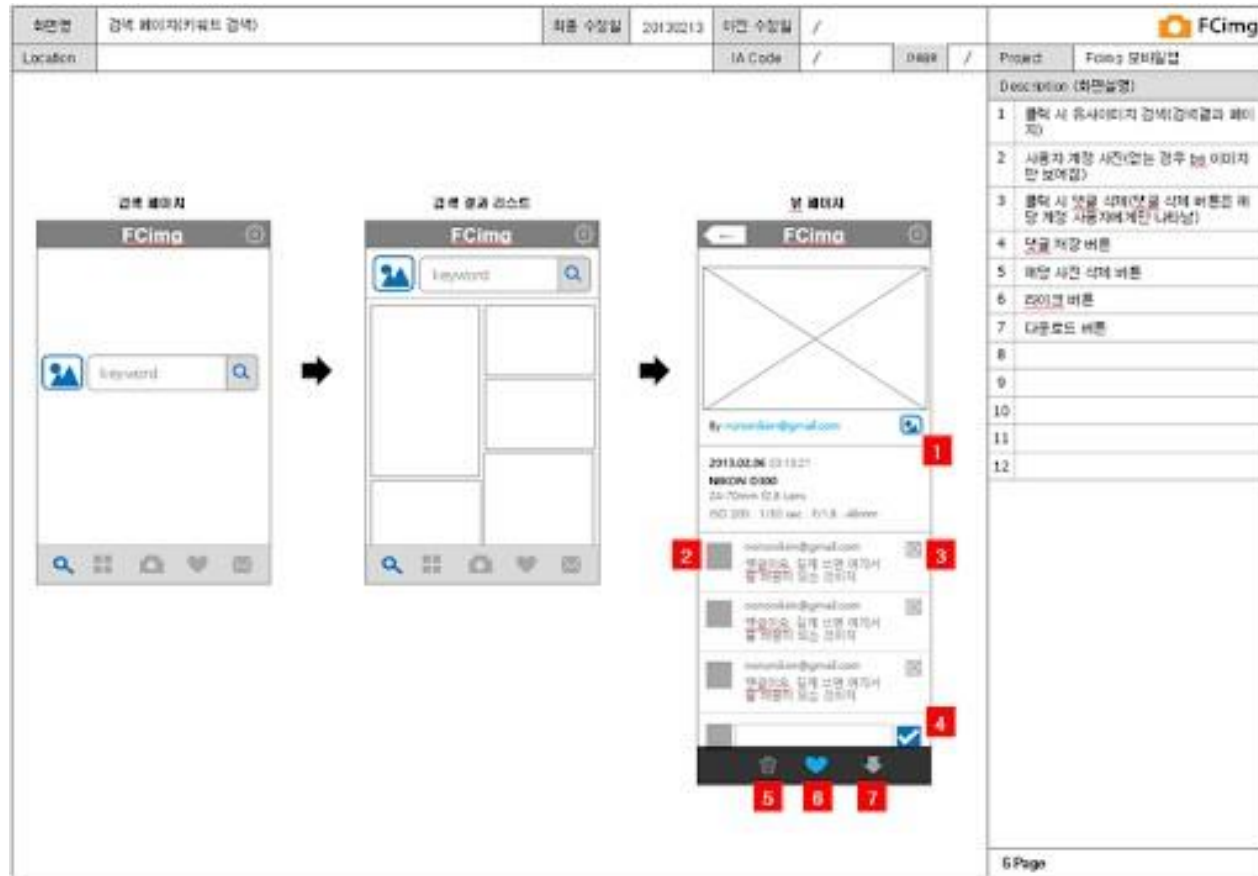
Screen No : 검색_01_04-2-1

Description

1 회원가입이 완료되면 보여지는 팝업 메시지로 3초가 지나면 자동으로 사라진다. 팝업 메시지가 사라진 후에는 로그인 페이지로 자동 이동이 되어 바로 로그인 하여 서비스를 이용할 수 있다.

스토리보드

◆ 스토리보드 구성: 모바일 앱 화면설계 예



Storytelling Process 연습

◆ Storytelling Process 연습

- 개인 연습 과제: '본인의 대학 생활과 취업'을 주제로

- 1) 로그라인 작성: 한 문장으로 본인의 대학생활을 정리한다면?
- 2) 시놉시스 작성: 대학생활을 관통하고 있는 주제, 소재 등은?
- 3) 캐릭터 시트 작성: 인생의 주인공인 본인을 제일 잘 나타내기
- 4) 사건구조도 작성: 대학 생활에서 본인에게 의미 있었던 사건이나 이벤트 중심으로, 앞으로 취업에

어떻게 연결되는지 중심으로

- 5) 배경 설정표 작성: 본인의 대학 생활 배경 설명

- 4) 본인의 홈페이지 스토리보드 작성

- 홈페이지 전체 구성도
- 화면 설계

Storytelling Process 연습

◆ 학기 실습 과제인 주제로

- 1) 로그라인 작성
- 2) 시놉시스 작성(강의에 있는 양식 사용)
- 3) 캐릭터 시트 작성(등장인물 중 주인공 캐릭터)
- 4) 사건구조도 작성
- 5) 배경 설정표 작성
- 6) 시나리오 작성
- 7) 스토리보드 작성: 전체 구성도 및 (제일 중요한) 화면 설계

Questions?

