

# KOCW 공개강의 콘텐츠 개발 신청서

신청자	소 속	소프트웨어(SW)융합대학 테크노미디어융합학부 미디어디자인·영상전공		
	성 명	고광일	직 급	부교수
	연 락 처		E-mail	
개발과목	과 목 명	디지털스토리텔링 개론		
	학 점	2학점		
	분 류	인문과학 ( ) 사회과학 ( ) 공학 ( ) 자연과학 ( ) 교육학 ( ) 의약학 ( ) 예술체육 ( O )		
	수업개요	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.		
주차선택	( 10 ) 주차 (학점 당 15분 동영상 개발, 최소 10주 이상)			
<p>교수학습개발센터의 KOCW 개발 사업에 위와 같이 참여하고자 신청서를 제출합니다.</p> <p>2022. 5. 2.</p> <p style="text-align: right;">신청인 : 고 광 일 ( 인 )</p>				
<p><b>우송대학교 교수학습개발센터장 귀하</b></p>				

# KOCW 공개강의 콘텐츠 개발 계획서

## 1. 교과목 개요

### 가. 교과목명(학기, 이수구분 등)

교과목명	디지털스토리텔링 개론		
학 기	2022학년도 2학기	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 : KOCW에 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
- KOCW에 공개하여 타 대학 학생 또는 일반인의 교육자료로 활용하여, 대외적인 우송대학교 홍보 효과 기대