

# 강 의 계 획 서(Syllabus)

## [1] 기본 정보(Basic Information)

### ■ 강의 정보(Course Information)

교과목명 (Course Title)	미디어 스토리텔링	강의유형 (Course Type)	이론
------------------------	-----------	-----------------------	----

## [2] 학습 목표/성과(Learning Objectives/Outcomes)

### ■ 과목 설명(Course Description)

.이론적 지식  
스토리, 내러티브, 스토리텔링에 관한 기본지식을 이해한다.  
세계관, 캐릭터, 배경에 관한 기본지식을 이해한다.

.실무적 능력  
-아이디어를 도출하고, 아이디어를 연결시켜 글쓰기를 완성하는 능력을 키운다.  
-OSMU와 트랜스미디어콘텐츠 사례를 통해 조사 분석력을 키운다.

### ■ 학습 목표(Learning Objectives)

.미디어 발달에 따른 콘텐츠의 다양화, 콘텐츠를 움직이는 다양한 동력을 이해할 수 있다.

.이야기, 내러티브, 스토리텔링의 개념과 차이를 이해할 수 있다.

.이야기의 구조와 플롯의 기본 개념을 이해하고 이야기를 만들어 볼 수 있다.

### ■ 학습 성과(Learning Outcomes)

.지식:스토리텔링 전반에 대한 지식 습득  
.기술:스토리텔링 기법, 원천자료에서 이야기 도출 법 습득  
.태도:아이디어 도출-분석-스토리텔링-콘텐츠화에 관한 일련의 흐름 이해/분석력, 창의력, 서사력, 기획력 배양

## [3] 강의 진행 정보(Course Methods)

### ■ 강의 진행 방식(Teaching and Learning Methods)

강의 진행 방식	추가 설명
온라인 동영상 강의	14주차 동영상 강의 (PPT화면+교수자 음성)

### ■ 수업 자료(Textbooks, Reading, and other Materials)

수업 자료	제목	저자	출판일/게재일	출판사/학회지
교수자 제작 동영상				

[4] 수업 일정(Course Schedule)

차시	강사명	수업주제 및 내용	제출 과제	추가 설명
1	김희경	.강의 OT .이야기를 좋아하는 인간		.수업 목표 소개 .주차별 수업 주제 및 내용 소개 .강사 소개 .인간이 이야기를 좋아하는 이유
2	김희경	.끌리는 이야기의 특성 .이야기와 성공한 브랜드 및 경영 사례		.픽사 스토리텔링의 9가지 법칙
3	김희경	.스토리, 내러티브, 스토리텔링의 이해		
4	김희경	.문화원형과 문화자원에서 이야기 소재 찾기		.문화원형의 가치 파악 .문화원형 관련 사이트 소개
5	김희경	.이야기 발상과 이야기 창작	.이야기 창작	.이야기 만들어 보기
6	김희경	.각색의 이해		.각색의 정의 .다양한 각색 방법 이해
7	김희경	.플롯의 이해 .콘텐츠 장르의 이해	.플롯 실습	
8	김희경	.판타지와 현대형 판타지 콘텐츠의 이해		.판타지의 법칙 .현대형 판타지의 규칙
9	김희경	.캐릭터의 이해		.캐릭터의 개념 .여성 캐릭터의 전형 .남성 캐릭터의 전형 .조연 캐릭터의 전형
10	김희경	.세계관의 이해		
11	김희경	.OTT의 이해		
12	김희경	.공간형 콘텐츠 스토리텔링		.테마파크, 테마공간 사례
13	김희경	.트랜스미디어 콘텐츠의 이해		.트랜스미디어 콘텐츠의 이해 .OSMU와 트랜스미디어 콘텐츠의 차이
14	김희경	.트랜스미디어 액티비즘의 이해		.행동주의로서의 트랜스미디어 콘텐츠의 이해

[5] 수강생 학습 안내 사항

--

