

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임스토리보드	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임의 예술적, 경제적 성패를 좌우하는 스토리텔링의 중요성을 인식할 수 있도록 한다. 스토리텔링의 구체적 의미와 시각적 구성 체계, 그리고 그 실제적 작업방식을 학습하도록 하고, 특히, 향후에는 게임 소재의 범위가 게임만이 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 만화 등 다양한 분야와도 연계될 수 있다는 점을 학습자에게 강조하는 한편, 기존 요소들을 게임 스토리로 전환하는 기술과 방법론을 학습한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	스토리보드제작기법	저자	류수환, 나준기	출판사	북스앤피플	출판년도	2004
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	(1) 강의주제 : 스토리보드에 대한 이해				- 주교재 01 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	시나리오와 스토리보드, 연출과 스토리보드, 좋은 스토리보드를 만들기 위한 방법					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : 콘티용지 및 용어 설명				- 주교재 01 - 자체 PPT - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	콘티용지, 기본적인 용어 설명					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 시나리오 분석				- 주교재 02 - 빔프로젝트 - 과제내용발표	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	배경설정, 캐릭터 디자인 검토					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 4 주	1	(1) 강의주제 : 스토리보드 신과 컷				- 주교재 04 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	필드샷의 이해, scen 이란?, 샷의 이해, 샷의 크기					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 5 주	1	(1) 강의주제 : 다양한 카메라 움직임의 효과				- 주교재 05 - 빔프로젝트	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	카메라 움직임이란?, 트럭(truck), 트랙(track), 팬(Pan)					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					
제 6 주	1	(1) 강의주제 : 관객에게 스토리 구조 이해 시키기				- 주교재 06 - 빔프로젝트 - 과제제출1	
	2	(2) 강의목표 :					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	컷(cuts), 디졸브(dissolve), 페이드인/아웃(fade in/out), 와이프(wipe), 아이리스 (iris), 변형(transformation)					
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성					

제 7 주	1	(1) 강의주제 : 아티스트의 주관적 이미지 살리기	- 주교재 07 - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	카메라 앵글 샷이란?, 생활에서 볼 수 있는 앵글 샷-1, 생활에서 볼 수 있는 앵글 샷-2, 시청자의 관점은 곧 카메라 앵글을 통한	
	5	관점 (4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 8 주	1		
	2		
	3	중간고사	
	4		
	5		
제 9 주	1	(1) 강의주제 : 원근에 따른 표현의 이해 알기	- 주교재 08 - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	원근의 이해와 표현방법, 화면의 물체를 통한 표현법, 화면상에 구도를 통한 표현법 자연현상을 이용한 표현법	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 화면구성하기-1	- 주교재 09 - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	스토리보드를 위한 화면의 구성 이해, 수평 수직구도, 화면을 구성하는 공간의 이해	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 화면구성하기-2	- 주교재 09 - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	카메라 움직임, 대사, 지문, 컷 시간의 기록 똑같이 보고 그리기	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 구도를 이용한 재미와 흥미 유도	- 주교재 10 - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	영상매체에서 왜곡을 이용한 표현	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 스토리보드 제작 시 실수 줄이기	- 주교재 11 - 빔프로젝트 - 과제제출2
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	스크립트를 스토리보드에 표현, Hook up 바로알기, 스토리보드에서 애니메이션으로 구현	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 14 주	1	(1) 강의주제 : 스토리보드 예 알기-1	- 자체PPT - 빔프로젝트
	2	(2) 강의목표 :	
	3	(3) 강의세부내용	
	4	제목(길), 제작의도, 공간설정과 가치의 의미, 러닝타임, 메인 테마곡, 시나리오, 캐릭터, 배경	
	5	(4) 수업방법 : 교재 중심의 이론 강의 후 기획문서 작성	
제 15 주	1		
	2		
	3	기말고사	
	4		
	5		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
------	------	-----	----	----	----	----

30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)					
과제제출1 : 아이디어(생각)을 이미지맵으로 시각화하기					
과제제출2 : 자신만의 스토리보드 제작하기(자유주제)					
기말고사 : 그래픽 프로그램 툴로 [과제2]의 스토리보드를 직접 만들기					
1. 스토리보드 제작기법, 류수환, 정글프레스, 2004					
2. 게임시나리오작법론, 이재홍, 정일, 2004					
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항					
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)					
<p>남들과 다른 특별한 자신만의 아이디어를 만들고 그 아이디어를 스토리보드에 표현 할 수 있도록 한다. 스토리보드에 표현된 내용은 최대한 구현이 가능한 목표를 중심으로 구성한다.</p>					