

# 수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2018학년도 3월 12일 ~ 6월 22일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임 스토리보드	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	5시간	강 의 실		수강대상	게임디자인	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	스토리보드 제작기법	저자	류수환, 나준기	출판사	복스엔피플	출판년도	2009
부교재(참고문헌)	게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오	저자	김정남 외2명	출판사	e비즈북스	출판년도	2013
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	■ 강의주제 : 스토리와 스토리보드				<input type="checkbox"/> 주교재 p10 ~ p14 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드란 무엇인가?					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 스토리보드의 의미와 역사 ② 스토리보드 전반적인 개념 설명 ③ 스토리보드의 중요성과 사례					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 2 주	1	■ 강의주제 : 스토리보드의 종류				<input type="checkbox"/> 주교재 p15 ~ p20 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드에 대한 접근					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 스토리보드의 다양한 종류와 용도 ② 스토리접근의 필요성에 따라 접근하는 방법					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 3 주	1	■ 강의주제 : 스토리보드와 화면				<input type="checkbox"/> 주교재 p22 ~ p25 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : 화면의 중형비					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 스토리보드의 크기와 차이 ② 스토리보드의 표현 방법					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 4 주	1	■ 강의주제 : Shot 과 Field				<input type="checkbox"/> 주교재 p27 ~ p32 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : Shot의 이해와 크기					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 스토리보드의 단위인 Shot에 대해서 연구 ② 최소단위를 잡아내 게임스토리보드 표현방법					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 5 주	1	■ 강의주제 : 카메라의 움직임				<input type="checkbox"/> 주교재 p35 ~ p42 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : 카메라의 움직임을 통한 Shot의 이해					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 카메라의 움직임에 따라 변하는 영상의 메시지에 대해서 연구 ② 전문 카메라 이동 용어					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 6 주	1	■ 강의주제 : 장면전환				<input type="checkbox"/> 주교재 p50 ~ p56 <input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010 <input type="checkbox"/> 빔프로젝트	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드 장면전환의 이해					
	3	■ 강의세부내용 :					
	4	① 스토리보드의 내러티브 및 표현 ② 스토리보드의 장면전환 및 장면전환용어					
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업					
제 7 주	1	■ 강의주제 : 카메라의 앵글				<input type="checkbox"/> 주교재 p57 ~ p60	

	2	■ 강의목표 : 카메라 앵글 Shot	
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 카메라의 위치에 따라 달라지는 메시지를 이해	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 카메라의 위치에 따라 달라지는 메시지 표현방법 및 용어	<input type="checkbox"/> 과제1 : 상용게임 스토리보드 작성
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 8 주	1	중간고사	
	2		<input type="checkbox"/> 객관식20, 주관식10; 합 30점
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	■ 강의주제 : 원근	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드를 위한 원근 이해	<input type="checkbox"/> 주교재 p63 ~ p79
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 그림·영상 원근법	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 원근 이용 영상메시지 창출 기법	
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 10 주	1	■ 강의주제 : 화면구성	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드를 위한 화면구성의 이해	<input type="checkbox"/> 주교재 p103 ~ p118
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 게임 스토리보드 내의 화면구성을 통해 상황과 이야기 맥락 전달 기법	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 전달기법을 통한 그림 표현	
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 11 주	1	■ 강의주제 : 화면왜곡	
	2	■ 강의목표 : 화면의 왜곡을 이용한 구도	<input type="checkbox"/> 주교재 p119 ~ p128
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 게임 스토리보드에서 화면의 왜곡을 이용하여 전혀 다른 이야기로 변형 시킬 수 있는 방법	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 12 주	1	■ 강의주제 : 장면연결	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드를 위한 장면 연결 이해	<input type="checkbox"/> 주교재 p130 ~ p137
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 몽타주에 대해서 연구	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 몽타주를 전달할 수 있는 장면 연결	
		③ 영상을 직접 이용하여 몽타주를 창조	
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 13 주	1	■ 강의주제 : 실무제작의 예	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드 제작 과정	<input type="checkbox"/> 주교재 p146 ~ p179
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 실무제작과정에서는 어떠한 프로그램으로 어떤 과정을 거쳐 스토리보드를 만드는지 연구	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 차기 실습에 응용할 수 있도록 연습	
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 14 주	1	■ 강의주제 : 실습/발표	
	2	■ 강의목표 : 스토리보드 제작 실습 / 발표	<input type="checkbox"/> 주교재 p180 ~ p207
	3	■ 강의세부내용 :	<input type="checkbox"/> 실습 파워포인트 및 MS워드 2010
	4	① 자신이 만든 게임 스토리보드를 발표	<input type="checkbox"/> 빔프로젝트
	5	② 비관과 잘된 점 등을 토론, 연구	<input type="checkbox"/> 과제2 : 자신의 게임 스토리보드 작성
		■ 수업방법 : 교재중심 이론 설명으로 스토리보드 작업	
제 15 주	1	기말고사	
	2		<input type="checkbox"/> 객관식20, 주관식10; 합 30점
	3		
	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)

■ 교재를 중심으로 스토리보드 작성에 필요한 이론을 숙지하고, 게임스토리작성 문서를 바탕으로 스토리보드로의 전환 작업을 실습을 통해 완성한다.

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

■ 게임스토리를 우선 작성하고 이를 영화, 애니메이션 등으로 전환 할 수 있는지 고려한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

■ 스토리보드작업을 완성 할 수 없을 시를 대비 스토리텔링을 단계별로 작업하도록 한다.