

수업 계획서(학생배부용)

2023학년도 2학기

담당교수 : 나윤빈 (인)

과목명	국문	콘텐츠스토리텔링	시간	이론	1	이수구분	전공선택
	영문	Contents Storytelling		실습	1		
학과/전공	미디어콘텐츠과 A반		학년	3		수강인원	50

학습목표	웹툰, 웹소설 등 미디어콘텐츠 분야의 스토리텔링 작법과 스토리 기반 마케팅을 습득합니다.
학습방법	다양한 분야의 콘텐츠 스토리텔링 이론 지식과 실무 기술 학습을 병행하고, 콘텐츠 스토리텔링 성공사례와 실패사례를 분석하고 개인별로 콘텐츠 스토리텔링 포트폴리오를 제작합니다
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 중간고사 30%, 기말고사 30%, 발표 20%, 출석점수 20%

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	08/31	OT / 문화콘텐츠의 스토리텔링 개념	강의
	실습	08/31	OT / 문화콘텐츠의 스토리텔링 개념	플립드러닝
2	이론	09/07	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 1	강의
	실습	09/07	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 1	플립드러닝
3	이론	09/14	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 2	강의
	실습	09/14	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 2	플립드러닝
4	이론	09/21	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 3	강의
	실습	09/21	문화콘텐츠 스토리텔링의 특성 3	플립드러닝
5	이론	10/05	문화콘텐츠 스토리텔링 분석 방법	강의
	실습	10/05	문화콘텐츠 스토리텔링 분석 방법	플립드러닝
6	이론	10/12	스토리텔링을 매개로 한 One Source Multi Use 구조와 전략	강의
	실습	10/12	스토리텔링을 매개로 한 One Source Multi Use 구조와 전략	플립드러닝
7	이론	10/19	스토리텔링을 매개로 한 One Source Multi Use 구조와 전략	강의
	실습	10/19	스토리텔링을 매개로 한 One Source Multi Use 구조와 전략	플립드러닝
8	이론	10/26	스토리텔링 작품 분석 / 중간고사	강의
	실습	10/26	스토리텔링 작품 분석 / 중간고사	플립드러닝
9	이론	11/02	문화콘텐츠 스토리텔링 전환 전략	강의
	실습	11/02	문화콘텐츠 스토리텔링 전환 전략	플립드러닝
10	이론	11/09	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 1	강의
	실습	11/09	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 1	플립드러닝
11	이론	11/16	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 2	강의
	실습	11/16	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 2	플립드러닝
12	이론	11/23	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 3	강의
	실습	11/23	문화콘텐츠 스토리텔링 분석의 실제 3	플립드러닝
13	이론	11/30	스낵컬처 스토리텔링 마케팅 사례 분석	강의
	실습	11/30	스낵컬처 스토리텔링 마케팅 사례 분석	플립드러닝
14	이론	12/07	스토리텔링 작품 피드백	강의
	실습	12/07	스토리텔링 작품 피드백	플립드러닝
15	이론	12/14	스토리텔링 출품작 공개 평가 / 기말고사	강의
	실습	12/14	스토리텔링 출품작 공개 평가 / 기말고사	플립드러닝

출력일자 : 2024-04-12 11:30

◎ 교재

교재구분	도서명/소프트웨어명	저자명/Version	출판사/개발회사	년도
주교재	문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략	박기수	논형	2015

◎ 토론, 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	콘텐츠 스토리텔링 공모전 응모
------------------------	------------------

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	01 때 중간고사 대체과제 안내 예정(공모전 제출)
-------------	------------------------------

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	교재 활용 : 박기수 <문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략> 논형 출판사
--------------	---

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	
--------------	--