

원격교과목 수업계획서

교과목 정보	교과목명	미디어와 스토리텔링		
	구분	3학점	교육과정 유형	전공/교양/일선
	학년 / 학생수		강의시간	39차시
교수 정보	교수명	이용욱	소속학과	한국어문학과
	e-mail		연락처	
교과목 개요	미디어와 스토리텔링은 인간이 창조해낸 가장 위대한 ‘도구’와 ‘형식’이다. 이 둘은 서로 상호영향을 주고받으며, 공진화해 왔다. 본 과목은 미디어의 발전 과정을 연대기순으로 살펴보고 시대마다 각기 다른 방식으로 연동되어 온 미디어와 스토리텔링의 관계를 분석해봄으로써 문화예술사의 위대한 여정을 함께 탐색해 보고자 한다. 궁극적으로는 지금 우리가 만나고 있는 뉴미디어와 디지털스토리텔링의 미래를 예측해 볼 것이다.			
교과목 목표	1) 미디어 변천사를 스토리텔링과의 관계를 통해 학습한다. 2) 뉴미디어와 디지털스토리텔링의 미래를 논의한다.			
교수 학습방법	<input type="checkbox"/> 수업 운영 전략 <input checked="" type="checkbox"/> 이해도 점검 방법 <input checked="" type="checkbox"/> 소통방법 등			
평가계획 (100%)	평가항목	평가내용	비율(%)	비고
	중간고사	학습 이해도 측정	20	
	기말고사	학습 이해도 측정	20	
	학습과제	자기 주도 지식 구조화 측정	20	
	토론	주제 토론	20	
	출석	학습 참여도 측정	20	
교재정보	주교재			
	참고자료			
주차	학습주제	학습내용	교재 및 학습자료	학습 과제
1	이야기란 무엇인가?	1-1. 이야기란 무엇인가 1-2. 인간에게 이야기란? - 호모 나랜스 1-3. 이야기의 탄생 : 최초의 이야기		
2	미디어란 무엇인가?	2-1. 미디어란 무엇인가 2-2 왜 인간은 미디어를 만들었을까? 2-3 미디어 발전사		

원격교과목 수업계획서

주차	학습주제	학습내용 및 활동	교재 및 학습자료	학습 과제
3	미디어와 스토리텔링	3-1. 미디어는 메시지다? 3-2. 미디어와 스토리텔링의 관계 3-3. 미디어와 스토리텔링의 공진화		
4	인간매체시대	4-1. 인간매체시대 4-2. 구술문화와 구술성 4-3. 구술미디어와 스토리텔링 - 설화문학		
5	문자매체시대	5-1. 문자매체시대 5-2. 문자문화와 문자성 5-3. 문자미디어와 스토리텔링 - 서사시		
6	필사매체시대	6-1. 필사매체시대 6-2. 필사문화와 주석자 6-3. 필사미디어와 스토리텔링 - 로망스		
7	인쇄매체시대	7-1. 인쇄매체시대 7-2. 인쇄문화와 작가 7-3. 인쇄미디어와 스토리텔링 - 소설		
8	중간고사			
9	전기매체시대	9-1. 전기매체시대 9-2. 매스미디어의 출현과 대중문화 9-3. 전기미디어와 스토리텔링 - 영화, 드라마		
10	20세기 매체철학자	10-1. 20세기 매체철학자(1) - 벤야민 10-2. 20세기 매체철학자(2) - 아드리노 10-3. 20세기 매체철학자(3) - 맥루한		
11	디지털매체시대	11-1. 디지털매체시대 11-2. 컴퓨터와 인터넷 11-3. 디지털미디어와 스토리텔링 - 하이퍼텍스트		
12	디지털스토리텔링	12-1. 디지털스토리텔링이란? 12-2. 소셜, 영화, 컴퓨터게임의 차이 12-3. 컴퓨터게임의 몰입과 서사		
13	1인미디어시대	13-1. 1인미디어시대 13-2. 스마트폰의 미디어적 특징 13-3. 1인미디어와 스토리텔링 - 웹툰, 웹소설		
14	메타버스시대	14-1. 메타버스시대 14-2. 메타버스와 스토리텔링-제페토 드라마, VRchat 상황극 14-3. 스토리텔링은 어떻게 진화할 것인가?		
15	기말고사			