

<표 IV-24> 교재

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임스토리보드	주교재	류수환, 나준기	스토리보드제작기법	북스앤피플	2004
	부교재	김정남, 김웅남, 김정현	게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오	e비즈북스	2013

<표 IV-26> 학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	1) 강의주제: 스토리보드 2) 강의목표: 스토리보드란 무엇인가 3) 강의세부내용: ① 스토리보드의 의미와 역사 ② 스토리보드 전반적인 개념 설명 ③ 스토리보드의 중요성과 사례	•강의 •실습	•교재 스토리보드의 기본 개념에 대한 요약자료	•PC •빔 프로젝터
2	1) 강의주제: 스토리보드의 종류 2) 강의목표: 스토리보드에 대한 접근 3) 강의세부내용: ① 스토리보드의 다양한 종류와 용도 ② 스토리접근의 필요성에 따라 접근하는 방법	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
3	1) 강의주제: 스토리보드와 화면 2) 강의목표: 화면의 종횡비 3) 강의세부내용: ① 스토리보드의 크기와 차이 ② 스토리보드의 표현 방법	•강의 •실습	•교재 •수시평가	•PC •빔 프로젝터
4	1) 강의주제: Shot 2) 강의목표: Shot의 이해와 크기 3) 강의세부내용: ① 스토리보드의 단위인 Shot에 대해서 연구 ② 최소단위를 잡아내 게임스토리보드 표현방법	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
5	1) 강의주제: 카메라의 움직임 2) 강의목표: 카메라의 움직임을 통한 Shot의 이해 3) 강의세부내용: ① 카메라의 움직임에 따라 변하는 영상의 메시지에 대해서 연구 ② 전문 카메라 이동 용어	•강의 •실습	•교재 •과제1 (영화의 스토리보드 만들기)	•PC •빔 프로젝터
6	1) 강의주제: 장면전환 2) 강의목표: 스토리보드 장면전환의 이해 3) 강의세부내용: ① 스토리보드의 내러티브 및 표현 ② 스토리보드의 장면전환 및 장면전환용어	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
7	1) 강의주제: 카메라의 앵글 2) 강의목표: 카메라 앵글 Shot 3) 강의세부내용: ① 카메라의 위치에 따라 달라지는 메시지를 이해 ② 카메라의 위치에 따라 달라지는 메시지 표현방법 및 용어	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
8	중 간 고 사			
9	1) 강의주제: 원근 2) 강의목표: 스토리보드를 위한 원근 이해 3) 강의세부내용: ①그림·영상 원근법 ②원근 이용 영상메시지 창출 기법	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
10	1) 강의주제: 화면구성 2) 강의목표: 스토리보드를 위한 화면구성의 이해 3) 강의세부내용: ①게임 스토리보드 내의 화면구성을 통해 상황과 이야기 맥락 전달 기법 ②전달기법을 통한 그림 표현	•강의 •실습	•교재 • 수시평가	•PC •빔 프로젝터
11	1) 강의주제: 화면왜곡 2) 강의목표: 화면의 왜곡을 이용한 구도 3) 강의세부내용: ①게임 스토리보드에서 화면의 왜곡을 이용하여 전혀 다른 이야기로 변형 시킬수 있는 방법.	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
12	1) 강의주제: 장면연결 2) 강의목표: 스토리보드를 위한 장면 연결 이해 3) 강의세부내용: ①몽타쥬에 대해서 연구 ②몽타쥬를 전달할 수 있는 장면 연결 ③영상을 직접 이용하여 몽타쥬를 창조	•강의 •실습	•교재 •과제2 (게임용 스토리보드 만들기과제)	•PC •빔 프로젝터
13	1) 강의주제: 실무제작의 예 2) 강의목표: 스토리보드 제작 과정 3) 강의세부내용: ①실무제작과정에서는 어떠한 프로그램으로 어떤 과정을 거쳐 스토리보드를 만드는지 연구 ②차기 실습에 응용할 수 있도록 연습	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
14	1) 강의주제: 실습/발표 2) 강의목표: 스토리보드 제작 실습 / 발표 3) 강의세부내용: ①자신이 만든 게임 스토리보드를 발표 ②비판과 잘된 점 등을 토론, 연구	•강의 •실습	•교재	•PC •빔 프로젝터
15	기 말 고 사			