

디지털 스토리텔링 실습

담당 교수 : 전준현, 김정웅, 김현석

교과목 개요

본 교과목은 디지털스토리텔링의 다양한 인터랙티브 미디어 상에서의 스토리텔링 창작 실습을 진행하는 것을 목표로 한다. 특히 디지털스토리텔링의 다양한 영역 중 하나인 게임 스토리텔링에 집중하여 게임학 기초와 게임 스토리텔링 이론을 이해한 후, 트랜스미디어 스토리텔링 기술을 활용하여 대체현실게임 기획 혹은 방탈출게임을 실제로 기획하고 실행해보는 것을 목표로 한다. 아울러 개별과제로 퀘스트 기반의 인터랙티브 스토리텔링 창작을 경험하게 될 것이다.

수업목표

본 교과목은 디지털스토리텔링의 다양한 인터랙티브 미디어 상에서의 스토리텔링 창작 실습을 진행하는 것을 목표로 한다. 특히 디지털스토리텔링의 다양한 영역 중 하나인 게임 스토리텔링에 집중하여 게임학 기초와 게임 스토리텔링 이론을 학습한 다양한 게임 시스템 기획 실습을 통해 게임 기획의 구성요소를 이해할 수 있다.

주차별 수업계획*

1주차	강의 Overview
2주차	게임 스토리텔링의 세 가지 층위
3주차	게임 스토리텔링의 핵심 인터랙티비티
4주차	게임의 구성요소 1 - 게임규칙
5주차	게임의 구성요소 2 - 레벨디자인과 몰입
6주차	게임의 구성요소 3 - 밸런스 그리고 게임 세계관과 캐릭터
7주차	게임의 구성요소 4 - 게임 세계관과 캐릭터
8주차	게임의 구성요소 5 - 퀘스트
9주차	디지털 스토리텔링의 확장 - 대체 현실 게임과 방 탈출 게임
10주차	방 탈출 스토리 구성
11주차	방 탈출 기본 문제 유형
12주차	미션설계와 레벨디자인
13주차	마음을 사로잡는 스무 가지 플롯

교재

강의안 PPT

참고자료

강좌 콘텐츠에 해당하는 서적 및 논문