

## 상상과 창조 (한양대반)

교과목명	<b>국문명 : 상상과 창조</b> <b>영문명 : Imagination &amp; Creativity</b>			이수학점	3학점
개발교수	유영만(한양대학교)	운영교수	박준용 (한양대학교)	개설학기	2022-2학기
권장학과	전 학과			권장학년	전 학년

개요	<p>본 과정은 지식보다 상상력이 더 중요하다는 주장에 비추어 창의력의 전제조건으로 상상력의 문제를 집중적으로 논의해보고, 상상력을 토대로 창의력을 발휘할 수 있는 10가지 원리와 적용방법을 습득하는데 주안점을 두고 있습니다.</p> <p>창의력은 창의적인 사람만이 발휘할 수 있는 어려운 문제라고 생각하는 고정관념을 파괴하며, 나아가 창의력은 경험과 의욕만 있으면 누구나 창의적인 인간으로 쉽게 거듭날 수 있으며, 창의적인 과정은 재미와 놀이라는 점에서 즐겁고 신나게 학습하다 보면 어느새 여러분도 창조적 상상력의 소유자가 될 수 있다는 자신감을 심어주는데 본 과정의 궁극적 목적이 있습니다.</p>
학습목표	본 교과목은 상상력과 창의력을 발휘할 수 있는 10가지 원리를 학습하여 일상생활에서 적용할 수 있는 실전형 창의력 향상 과정입니다.
강의교재	<p>이러닝 콘텐츠로만으로도 강의 수강이 가능합니다.</p> <p>(참고자료: 상상하여 창조하라! (유영만 지음, 위즈덤 하우스))</p>
보조교재	본 강의에서는 ppt 교안을 제공하지 않습니다.

구분	내용	
평가방법	중간시험(%)	-
	기말시험(%)	60 %
	출석(%)	20 %
	과제(%)	20 %
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100 %

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주차	학습단원	학습내용
1주	강의 오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>호기심의 물음표가 바뀌면 감동의 느낌표가 바뀐다.</li> <li>상상과 창조의 10가지 원칙</li> </ul>
2주	왜, 상상과 창조가 중요한가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>새로운 개념화와 고정관념의 파괴가 필요하다</li> <li>창조적 상상력의 원리</li> </ul>
3주	상상력의 뭉게구름 1 - 눈 여겨 보라	<ul style="list-style-type: none"> <li>관심과 관찰 속에서 창조적 상상력은 꿈틀거린다, 아이디어는 먼 곳에 있지 않고 주변에 널려있다.</li> <li>삼라만상이 모두 책이다, 사물을 눈 여겨 보라</li> </ul>
4주	상상력의 뭉게구름 2 - 마음으로 물어라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>묻지 않으면 남의 물음에 대답만 하고 산다, 질문하지 않으면 호기심이 죽고, 호기심이 죽으면 창조적 상상력이 죽는다.</li> <li>질문 지도를 작성하라, 아는 것과 안다고 생각하는 것을 구분하라</li> </ul>
5주	상상력의 뭉게구름 3 - 참아라	<ul style="list-style-type: none"> <li>투명함과 속도는 상상력 발휘의 최대의 적이다, 애매모호성 속에서 상상력의 싹은 자란다.</li> <li>보일락말락한 세계 속에서 상상력의 뭉게구름은 피어난다, 보이지 않는 세계, 맛보지 않은 세계를 상상하라</li> </ul>
6주	상상력의 뭉게구름 4 - 이미지로 그려라	<ul style="list-style-type: none"> <li>그리워하는 것만이 그릴 수 있다. 생각을 이미지로 그려라</li> <li>그림 속에 그리워하는 대상이 현실로 나타난다, 번뜩이는 순간의 느낌을 포착하라</li> </ul>
7주	창조적 스파크 1 - 뒤집고 엮어라	<ul style="list-style-type: none"> <li>고정관념의 감옥에서 탈출하라, 생각의 틀을 바꿔라, 생각의 물구나무를 서라</li> <li>'물론'과 '당연'의 세계에 시비를 걸어라</li> </ul>
8주	중간시험	
9주	창조적 스파크 2 - 차이를 존중하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>'너'의 개성이 '우리'의 아름다움이다, 다름과 차이, 다양성은 창조의 원동력이다</li> <li>'용광로'보다 '모자이크' 문화를 추구하라, '가방'에 넣지 말고 '보자기'로 싸라</li> </ul>
10주	창조적 스파크 3 - 양자택일(兩者擇一)하지 말고 둘 다 끌어 안아라	<ul style="list-style-type: none"> <li>짜장면 먹을래 짬뽕 먹을래?</li> <li>혼자 가지 말고 함께 가라, 이것도 하면서 저것도 하라, 모순을 끌어 안아라</li> </ul>
11주	창조적 스파크 4 - 엮어라	<ul style="list-style-type: none"> <li>이 세상에 존재하는 모든 것은 다 연결되어 있다, 관계없다고 생각하는 것 두 가지 이상을 연결하라</li> <li>하늘 아래 새로운 것은 없다, 먼저 엮는 사람이 임자다</li> </ul>
12주	창조적 스파크 5 - 좌우지간 저질러라	<ul style="list-style-type: none"> <li>'여하튼'과 '하여간'과 친구로 지내라, 일단 한번 해보고 안되면 다시 해보라</li> <li>이판사판, 백절불굴의 자세로 결코 포기하지 마라, 실패는 창조의 자양강장제다</li> </ul>
13주	창조적 스파크 6 - 놀아라! 나는 놀 위에 노는 놈 있다	<ul style="list-style-type: none"> <li>재미와 창조는 동의어다, 방망이를 몽둥이로 변신시켜라</li> <li>재미가 전공인 사람이 21세기 주인이다</li> </ul>
14주	창조적 상상력을 가로막는 장애물과 극복방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>심리적 장벽, 제도적, 시스템적 장벽, 문화적 장벽</li> <li>상상력의 텃밭, 창조의 토양을 가꾸어라</li> </ul>
15주	상상과 창조의 원칙, 어떻게 적용할 것인가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>전체적인 강의내용 Wrap - Up</li> </ul>
16주	기말시험	

# 문화콘텐츠 스토리텔링 전략

교과목명	국문명 : 문화콘텐츠 스토리텔링 전략 영문명 : Storytelling Strategy of Cultural Contents	이수학점	3학점
담당교수	송화 (한양대학교 국제문화대학 문화콘텐츠학과)	개설학기	2022-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	본 강좌는 문화콘텐츠의 근간을 이루는 스토리텔링에 대한 전반적인 이해와 장르별 스토리텔링 특성 및 전략을 사례분석을 중심으로 이해하기 위한 것이다. 영화, 만화, 웹툰, 애니메이션, 드라마 등의 스토리텔링 사례분석을 통하여 성공한 콘텐츠의 전략을 분석하고 학습할 것이다. 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 변별적인 인식을 전제로 한 성공한 선행콘텐츠의 사례 분석은 문화콘텐츠 스토리텔링 전략 수립의 필수적인 과정이라는 점에서 본 강좌의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 변별적 인식을 확보한다.</li> <li>○ 문화콘텐츠 스토리텔링 전략을 이해하고 기획에 반영할 수 있다.</li> <li>○ 각 장르별 스토리텔링의 특성과 장르별 전환 전략을 이해한다.</li> <li>○ 문화콘텐츠 스토리텔링 사례분석을 통하여 성공 전략을 벤치마킹할 수 있다.</li> </ul>
강의교재	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 박기수, 《문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략》논형, 2015.</li> </ul>
보조교재	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 박기수, 《미야자키 하야오 애니메이션 스토리텔링 전략》 논형, 2018</li> <li>○ 박기수, 《웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성》커뮤니케이션북스, 2018.</li> </ul>

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	35%
	기말시험(%)	35%
	출석(%)	10%
	과제(%)	20%
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	문화콘텐츠 스토리텔링의 정체와 범주	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 문화콘텐츠 스토리텔링의 정체</li> <li>□ 문화콘텐츠 스토리텔링의 범주</li> </ul>
2주	스토리텔링과 향유와 One Source Multi Use	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 향유의 개념 이해와 활용</li> <li>□ One Source Multi Use의 개념과 범주</li> </ul>
3주	트랜스미디어 스토리텔링의 정체와 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 트랜스미디어 스토리텔링의 정체와 방법</li> <li>□ 트랜스미디어 스토리텔링 사례</li> </ul>
4주	스토리텔링 리터러시 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 체계와 구조, 계열체와 통합체의 이해와 활용</li> <li>□ 이미지 구성 리터러시</li> <li>□ 영상 구성 리터러시</li> </ul>
5주	스토리텔링 구성 요소: 캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 캐릭터의 의미와 종류</li> <li>□ 캐릭터 장 구성 및 해석 방법</li> </ul>
6주	스토리텔링 구성 요소: 시간구조와 플롯	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 시간구조의 의미와 전략</li> <li>□ 플롯의 특성과 전략</li> </ul>
7주	스토리텔링 구성 요소: 배경 및 시점	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 시/공간 배경의 의미와 전략</li> <li>□ 시점의 중요성과 종류 그리고 분석 방법</li> </ul>
8주	중간고사	
9주	스토리텔링 전환 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 전환(adaptation)의 정체와 전략</li> <li>□ &lt;리틀 포레스트&gt;, &lt;바닷마을 다이어리&gt;, &lt;엄청나게 시끄럽고 믿을 수없이 가까운&gt;</li> </ul>
10주	만화 스토리텔링 전략 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 만화 스토리텔링의 변별성과 전략</li> <li>□ 박흥용의 &lt;구르믈 버서난 달처럼&gt;, &lt;내 파란 세이버&gt;</li> <li>□ 방학기의 &lt;조선 여형사 다모&gt;</li> <li>□ 허영만의 &lt;타짜 I&gt; 등</li> </ul>
11주	웹툰 스토리텔링 전략 분석 : 윤태호, 강도하	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 웹툰 스토리텔링의 변별성과 전략</li> <li>□ 윤태호, 강도하 웹툰 스토리텔링의 특성</li> <li>□ &lt;이끼&gt;, &lt;미생&gt;, &lt;파인&gt;, &lt;내부자들&gt; 등</li> <li>□ &lt;위대한 켄츠비&gt;, &lt;로맨스 킬러&gt;, &lt;큐브릭&gt;, &lt;발광하는 현대사&gt;, &lt;세브리깁&gt; 등</li> </ul>
12주	애니메이션 스토리텔링 전략 분석 I - 미야자키 하야오 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 애니메이션 스토리텔링의 변별성과 전략</li> <li>□ 미야자키 하야오 애니메이션 스토리텔링의 특성</li> <li>□ &lt;이웃의 토도로&gt;, &lt;바람계곡의 나우시카&gt;, &lt;천공의 성 라퓨타&gt;, &lt;원령공주&gt;, &lt;센과 치히로의 행방불명&gt;, &lt;벼랑 위의 포뇨&gt;, &lt;바람이 분다&gt; 등</li> </ul>
13주	애니메이션 스토리텔링 전략 분석II - 디즈니/픽사 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 디즈니/픽사 애니메이션 스토리텔링의 특성</li> <li>□ &lt;라이온 킹&gt;, &lt;미녀와 야수&gt;, &lt;알라딘&gt;, &lt;토이스토리 I,II,III&gt;, &lt;니모를 찾아서&gt;, &lt;카&gt;, &lt;라따뚜이&gt; 등</li> </ul>
14주	영화 스토리텔링 전략 분석 - <콜드 마운틴>, <LA 컨피덴셜>, <영웅>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 영화 스토리텔링의 변별성과 전략</li> <li>□ &lt;콜드 마운틴&gt;, &lt;LA 컨피덴셜&gt;</li> <li>□ 장예모의 &lt;영웅&gt;</li> </ul>
15주	드라마 스토리텔링 전략 분석 - <미스터 션샤인>, <설록> 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 드라마 스토리텔링의 변별성과 전략</li> <li>□ &lt;미스터 션샤인&gt;</li> <li>□ BBC의 &lt;설록&gt;</li> </ul>
16주	기말고사	

## 4차 산업혁명으로의 향해

교과목명	국문명 : 4차 산업혁명으로의 향해 영문명 : Voyage to the 4 <sup>th</sup> Industrial Revolution	이수학점	3학점
담당교수	방승환(신한대학교 기계자동차융합공학과)	개설학기	2022-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 4차산업혁명시대의 도래를 준비하며 다양한 기술들이 어떻게 발전되고 적용되는지를 배운다. 또한 4차 산업혁명의 영향과 대책을 제시한다.</li> <li>■ Prepare for the Fourth Industrial Revolution era and learn how various technologies are developed and applied. In addition, the lecture will be given to learn and discuss the effects and measures of the Fourth Industrial Revolution.</li> </ul>
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 핵심IT의 결합을 통한 새로운 방식의 기술변화가 이끌어가는 4차산업혁명의 인식과 각 분야의 영향력을 이해함을 통해 새로운 패러다임의 세계의 진입에 준비 할 수 있도록 한다.</li> <li>■ Understand the perception of the fourth industrial revolution and the impact of technological change in a new way through the combination of IT. It also prepares itself for the entry of a new paradigm into the world.</li> </ul>
강의교재	
보조교재	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ The Fourth Industrial Revolution / 클라우드 슈밥 / 새로운현재</li> <li>○ 4차산업혁명의 충격 / 클라우드 슈밥, 포린 어페어스 / 흐름출판</li> <li>○ The Future of the Professions/리처드 서스킨드, 대니얼 서스킨드/ 와이즈베리</li> <li>○ 세계미래보고서 2055 / 박영숙, 제롬 글렌 / 비즈니스북스</li> </ul>

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	40%
	기말시험(%)	40%
	출석(%)	20%
	과제(%)	-
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	4차 산업혁명의 이해	제4차 산업혁명의 정의
		역사적 의의
2주	미래산업 핵심기술들 -물리학 기술	무인운동수단, 첨단로봇공학
		신소재, 3D프린팅
3주	미래산업 핵심기술들 -디지털 기술	전자태그
		블록체인
4주	미래산업 핵심기술들 -생물학 기술	합성생물학
		데이터기반 유전공학
5주	4차 산업혁명의 영향1	경제의 변화
		기업의 변화
6주	4차 산업혁명의 영향2	국가 세계의 변화
		사회의 충돌과 개인의 변화
7주	주요국의 정책의 동향	독일 미국의 정책방향
		중국 일본의 정책방향
8주	중간시험	
9주	새로운 인터페이스	웨어러블(Wearable) 인터넷
		유비쿼터스(Ubiquitous) 컴퓨팅
10주	정보기술의 융합	사물 인터넷(Internet of Things)
		커넥티드 홈(Connected Home)
11주	빅 데이터를 활용한 의사결정	스마트 도시
		자율주행자동차
12주	인공지능과 호모 사피엔스의 미래	인공지능과 화이트칼라
		로봇공학과 서비스
13주	비트코인과 블록체인	공유경제
		정부와 블록체인
14주	3D프린팅기술	3D 프린팅 기술과 제조업
		3D 프린팅 기술과 소비자 제품
15주	제4차 산업혁명의 성공을 위하여	4차산업혁명의 성공을 위한 방향성을 제시
16주	기말시험	

# 1인 미디어와 융합 콘텐츠

교과목명	국문명 : 1인 미디어와 융합 콘텐츠 영문명 : One-person media and Converged content	이수학점	3학점
담당교수	조세홍 (한성대학교 멀티미디어공학과)	개설학기	2022-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강의소개 : 1인 미디어는 콘텐츠 생태계의 변화뿐만 아니라 변화에 따른 새로운 비즈니스 모델 창출로 이어지고 있다. 이에 본 강의는 현재 국내외 시장 현황 및 구조적 측면을 파악하여 향후 콘텐츠 산업의 한 축으로 1인 미디어 및 관련 시장을 살펴보고, 이를 바탕으로 융합형 콘텐츠를 학습하고자 한다. 또한 Windows Movie Maker 혹은 Premiere를 활용한 디지털영상 실습을 통해 직접 영상을 제작할 수 있도록 프로세스를 습득한다.</li> <li>○ 기대효과 : 1인 미디어를 제작, 활용을 원하는 수강생의 전문적인 이론 배경과 기술적인 편집 능력 배양</li> </ul>
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1인 미디어 트렌드 현황 분석</li> <li>○ 체계적인 1인미디어 기획 및 제작 능력 배양</li> <li>○ 1인 미디어 편집 Tool의 사용법 실습 (Windows Movie Maker, Premiere, Photoshop 등)</li> <li>○ 5G 시대를 맞아 수강생들은 올바른 1인 미디어 기획 및 제작 방법을 통해 새로운 융합 콘텐츠 개발 능력 학습</li> </ul>
강의교재	
보조교재	

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	25%
	기말시험(%)	25%
	출석(%)	20%
	과제(%)	30%
	퀴즈(%)	0%
	토론(%)	0%
	팀프로젝트(%)	0%
	학습참여도(%)	0%
	기타(%)	0%
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	1인 미디어의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1인 미디어의 개념</li> <li>• 1인 미디어의 성장배경</li> <li>• 1인 미디어의 시장현황</li> <li>• 1인 미디어의 과제와 미래</li> </ul>
2주	1인 미디어의 트렌드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1인 미디어 산업의 중심, 유튜브</li> <li>• 1인 미디어 용어</li> <li>• 1인 미디어와 크리에이터</li> </ul>
3주	OTT 시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OTT(Over The Top)의 이해</li> <li>• OTT 절대강자 :유튜브,넷플릭스</li> <li>• OTT 도전장 내민 애플과 디즈니</li> <li>• 실습 : 포토샵</li> </ul>
4주	MCN시장의 현재와 전망	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MCN의 등장</li> <li>• 국내외 MCN 소개</li> <li>• MCN 시장의 현재와 전망</li> <li>• 실습 : 포토샵</li> </ul>
5주	1인 미디어 콘텐츠 수익 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수익모델 : 광고,협찬,수퍼챗</li> <li>• 국내외 1인 미디어 수익 구조 비교</li> <li>• 실습 : 무비메이커</li> </ul>
6주	유명 1인 미디어 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외 유명 1인 미디어 사례</li> <li>• 국내 유명 1인 미디어 사례</li> <li>• 실습 : 프리미어프로</li> </ul>
7주	1인 미디어의 미래	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT 기술과 융합된 1인 미디어</li> <li>• 1인 미디어 생태계를 변화시킨 5G</li> <li>• 실습 : 프리미어프로</li> </ul>
8주	중간시험	
9주	1인 미디어 기획 : 나만의 콘텐츠 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인기 1인 미디어 콘텐츠의 특성</li> <li>• 1인 미디어 기획 방식</li> <li>• 실습 : 다빈치 리졸브</li> </ul>
10주	1인 미디어 제작 과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획/촬영/편집/업로드</li> <li>• 카메라 종류 및 활용</li> <li>• 실습 : 다빈치 리졸브</li> </ul>
11주	1인 미디어 편집 과정 1 : PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC 편집 프로그램 소개</li> <li>• 실습 : 다빈치 리졸브</li> </ul>
12주	1인 미디어 편집 과정 2 : 모바일	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모바일 편집 프로그램 소개</li> <li>• 실습 : 곰믹스</li> </ul>
13주	1인 미디어 콘텐츠 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠 마케팅 개요 및 특성 분석</li> <li>• 인플루언서 마케팅</li> <li>• 실습 : 곰믹스</li> </ul>
14주	1인 미디어 규제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1인 미디어 유해성</li> <li>• 국내외 대응 및 논의 현황</li> <li>• 실습 : 키네마스터</li> </ul>
15주	1인 미디어 저작권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 저작권 개요</li> <li>• 저작물 이용을 위한 확인 목록</li> <li>• 실습 : 키네마스터</li> </ul>
16주	기말시험	