학습과정명	만화창작Ⅱ		
■ 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용			
주별	차시	수업(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	※ 오리엔테이션 : 전반적인 수업계획을 설명하고, 학습과정의 강의 진행방식에 대해 설명한다. 1)강의주제: 만화와 웹툰의 이해 2)강의목표: 만화와 웹툰에 대한 개념과 정의에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 만화의 정의 - 웹툰의 정의 - 만화와 웹툰 비교	(1) 수업방법 : 오리엔테이션, 강의 (2) 학습자료 : 수업계획서, 교재, PPT자료 주교재(웹툰스쿨) p.20-22 웹툰을 이해한다는 것은 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트 **(4) 과제물** **① 주제 : 같은 내용의 다른 이야기 사례조사(선례되는 이야기의 재미구조 파악하기)** **② 제출주차 : 4주차** **③ 기타 : 평가방법 및 제출방식 안내**
	2	1)강의주제: 만화와 웹툰의 차이 2)강의목표: 만화와 웹툰의 공통점과 차이점을 이해하고 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 만화와 웹툰의 차이점 - 만화와 웹툰의 공통점	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.22-24 만화VS웹툰, 무엇이 다를까?, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 만화와 웹툰은 매체점 2)강의목표: 만화 매체와 웹툰매체의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 만화의 매체 - 웹툰의 매체 - 만화와 웹툰 매체 비교 체험	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.24-27 만화와 웹툰은 매체가 다르다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 인터넷 놀이터의 놀잇감.'만화'란 2)강의목표: 인터넷의 속성을 이해하고, 대중문화의 웹툰에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 인터넷의 속성 이해 - 대중문화의 웹툰 이해	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.27-32 인터넷 놀이터의 놀잇감. '만화'란, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 만화와 웹툰을 구분하는 방법 2)강의목표: 만화와 웹툰을 구별하는 방법에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 만화와 웹툰의 작업방식 - 만화와 웹툰의 유통방식 - 매체와 환경에 따라 나온 결과물을 통해 만화와 웹툰을 구별하는 방법	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.33-37 만화와 웹툰을 어떻게 구별할까, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 2 주	1	1)강의주제: 이야기의 이해 2)강의목표: 이야기를 만드는 과정에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 만화 스토리를 만드는 과정 - 이야기의 구조화 과정	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.58-59 이야기를 이해한다는것은, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 이야기의 이해 2)강의목표: 이야기를 쓰는 이유와 장르에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 이야기를 쓰는 이유와 이에 따른 동기부여 - 작성하고 싶은 이야기의 장르 선정	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.59-61 나는 왜 이야기를 쓰는가, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 작가의 직업 이해 및 이야기 이해하기 2)강의목표: - 직업인으로서의 만화작가에 대해 통찰 할 수 있다. - 주제를 정하고 그에 따른 스토리를 창작 할 수 있다. 3)강의세부내용: - 웹툰작가(만화작가)의 직업 이해 - 이야기의 주제를 선정하는 아이디어 발상 실습 - 이야기 주제를 정해서 스토리를 쓰는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.62-70 작가가 되기 위한 고민은 계속된다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 만화를 그리는 이유1 2)강의목표: 만화를 그리는 이유를 생각하고 실습을 통해 구체화한다. 3)강의세부내용: - 만화를 그리는 이유	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.71-74 만화를 그리는 이유는 진화한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 만화를 그리는 이유1 2)강의목표: 만화를 그리는 이유를 생각하고 실습을 통해 구체화한다. 3)강의세부내용: - 아이디어를 구체화 하는 방법 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.71-74 만화를 그리는 이유는 진화한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 3 주	1	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 모두가 좋아하는 이야기와 이야기의 중요성에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 작품을 읽는 독자도 성장하게 만드는 이야기의 중요성 - 잊히지 않는 이야기를 만드는 방법 - 에빙하우스의 망각곡선 이해	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.75-76 모두가 이야기를 좋아한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 재미있는 이야기란 무엇인지 알아본다. 3)강의세부내용: - 재미있는 이야기란 무엇인지 다양한 의견 정리 - 브레인스토밍을 통한 재미 발상 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.77 '재미'란 무엇인까, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 사람들이 가장흥미를 느끼는 "나"를 적용해서 이야기를 만드는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 사람들이 가장 흥미를 느끼는 "나"를 주제로 이야기	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.78 사람들은 '나'에가 가장 흥미를 느낀다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트

		를 만드는 실습 - 독자들이 생각하는 “나”를 주제로 이야기를 만드는 실습	
	4	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 공감하는 이야기에 대해 알아보는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 현실과 다른 세계에 사는 주인공을 등장시켜 몰입하게 만드는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.79-80 거짓인줄 알면서도 빠져드는 이야기란, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 이야기를 통해 삶을 확장시키는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 일반적인 관계뿐 아니라, 이야기를 통해 삶을 확장시키는 이야기를 만드는 실습 - 인간의 욕망에 대해 관찰, 이를 해소시키는 관계에 대해 생각하고 이야기를 만드는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.80-82 사람들은 이야기를 통해 삶을 확장하고 싶어한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 4 주	1	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 테마에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 이야기 콘텐츠가 쌓아 올린 클리셰를 따르지 않으면서도 이야기에 몰입하는 방법 - 독자의 공감을 일으키는 테마 이해 - 당대성과 보편성을 반영하는 실습	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.82-83 위대한 이야기에는 ‘테마’가 있다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 재미있는 이야기의 공통점에 대해 알아보는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 주인공이 열렬히 원하지만 얻기 힘들수록 재미있어지는 이야기 - 사소한 것부터 원대한 것까지 우리가 원하는 것에 대해 생각하며 스토리를 구상하고 정리하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.84-85 재미있는 이야기의 공통점은, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 주인공과의 공감대형성에 대해 알아보는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 주인공의 욕망의 정도와 그 욕망에 대해 얼마나 감정이입, 몰입도를 형성할 수 있는지 중요성 이해 - 주인공의 역경을 심도있게 구상하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.86-87 주인공이 주인공답기 위해서는, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: ‘프리드로우’를 예로 시대에 따른 욕망을 알아보는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 공감을 이끌어 낼 수 있는 스토리 구성 방법 - 주인공의 내적 욕망에 대한 이해 - 스토리를 주인공에게 적용하는 방법	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.87-89 스토리는 동시대성을 가져야한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 재미있는 이야기 2)강의목표: 이야기 원칙과 만드는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 의지에 따라 이야기의 흐름이 구상되므로 의지의 흐름을 이해하며 실습 - 이야기의 원칙을 만들어 주인공의 의지에 대해 구상하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.89-95 스토리는 동시대성을 가져야한다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트 **(4) 과제물 : 제출기한 (4주차)**
제 5 주	1	1)강의주제: 이야기의 조건 2)강의목표: 이야기의 조건에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 이야기의 조건(스토리, 플롯, 사건) 이해 - 스토리 구성에 따른 이야기의 조건 적용 방법	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.96-100 이야기조건에는 스토리, 플롯, 사건이 있다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 플롯과 사건1 2)강의목표: - 스토리와 플롯의 차이에 대해 설명할 수 있다. - 플롯을 바탕으로 간단한 글을 작성할 수 있다. 3)강의세부내용: - 스토리(시간의 흐름)와 플롯(인과관계에 따른 흐름)의 차이점 - 플롯을 바탕으로 인과관계에 따른 간단한 글을 작성해 보는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.100-105스토리와 플롯의 차이는/작가를위한 플롯을 다시 정의하다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 플롯과 사건2 2)강의목표: 스토리와 플롯의 차이에 대해 설명할 수 있다. - 플롯을 바탕으로 간단한 글을 작성할 수 있다. 3)강의세부내용: - 스토리(시간의 흐름)와 플롯(인과관계에 따른 흐름)의 차이점 - 플롯을 바탕으로 인과관계에 따른 간단한 글을 작성해 보는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.100-105스토리와 플롯의 차이는/작가를위한 플롯을 다시 정의하다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 플롯과 사건의 구분 2)강의목표: 플롯과 사건을 구분해서 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 플롯과 사건의 차이점 - 플롯과 사건을 바탕으로 캐릭터의 자극에 따른 반응을 찾아보는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.105-115 플롯과 사건을 구분하는 방법은/작법서를 공부하는 방법은, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 플롯과 사건의 구분 2)강의목표: 플롯과 사건을 구분해서 적용하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 플롯과 사건을 통해 캐릭터의 자극 반응을 장면화해서 구상하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.105-115 플롯과 사건을 구분하는 방법은/작법서를 공부하는 방법은, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 6 주	1	1)강의주제: 테마 2)강의목표: 테마와 결말 그리고 작가주제 이론에 대해 이해한다.	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.116-119 테마는 결말을좌우한다

		3)강의세부내용: - 하고 싶은 이야기인 주제 '테마'에 대한 이해 - 테마는 결말을 좌우하는 문제로 테마 선정의 중요성 이해 - 작품에서 중요한 문제와 답, 주제를 어떻게 표현할지에 대한 작가주제 이론 이해	/테마는 작가의 입장이다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 테마 2)강의목표: 같은 소재로 다른 테마 만드는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 트렌드에 맞는 소재 선정 - 같은 소재로도 다른 테마로 만들 수 있으므로 간략한 테마를 선정하여 브레인스토밍하여 정리해 보는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.120-123 같은소재라도 다른테마로만들 수있다/ 나의 테마가무엇인지 계속 질문하라, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 테마 2)강의목표: 같은 소재로 다른 테마 만들기2 3)강의세부내용: - 같은 소재로도 작가의 테마가 달라지면 결과가 달라질 수 있음을 이해하고 테마를 선정하는 실습 - 나만의 테마 정리하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.120-123 같은소재라도 다른테마로만들 수있다/ 나의 테마가무엇인지 계속 질문하라, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 테마 2)강의목표: 공통되는 테마 만들기를 실습한다. 3)강의세부내용: - 이야기를 정리하고 수정하는 실습 - 작가의 입장을 정리하는 방법에 대해 알아보는 실습 - 공통되는 테마를 만드는 실습 - 임시 테마 선정	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.123-125 테마의 멘토,임시테마란, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 테마 2)강의목표: 공통되는 테마 만들기를 실습한다. 3)강의세부내용: - 개인적인 이야기가 가장 창의적일 수 있으므로 개인적으로 겪을 일을 테마로 선정하는 실습 - 나의 중요한 이야기를 모두에게 중요한 이야기가 될 수 있게 테마를 정리하는 실습수업	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.125-130 나에게 중요한 문제는 모두에게 중요하다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 7 주	1	중간고사	
	2	중간고사	
	3	중간고사	
	4	중간고사	
	5	중간고사	
제 8 주	1	1)강의주제: 캐릭터(1)	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 인간에 대한 이해를 바탕으로 한 캐릭터 창작이론을 이해한다. 3)강의세부내용: - 독자들이 공감할 수 있는 캐릭터를 창작하는 방법 - 캐릭터 창작 실습(주변 인물이거나 감정을 이입할 수 있는 인물)	(2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.131-132 인간에 대한 이해와 캐릭터 창작의 연관성은, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 캐릭터(1) 2)강의목표: 감정이입을 하게 하기 위한 방법에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 독자들이 경험했을법한 이야기를 전달하는 방법 - 경험이 미숙한 독자에게 이야기를 이입시키기 위한 방법	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.133-134 독자를 주인공에게 이입시키는 두가지재료란, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 캐릭터(1) 2)강의목표: 감정이입을 하게 하기 위한 방법에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: - 경험에 대한 공감 - 동경의 이입에 대한 공감(대리만족) - 현재의 나와 내가 되고 싶은 나에 대해 알아보고 제작하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.134-135 경험에 기반한 공감과 동경에 기반한 대리 만족을 구분하라, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 캐릭터(1) 2)강의목표: 매력적인 캐릭터 만들기 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 매력적인 만화 캐릭터 설정 방법 - 환경과 설정의 낙차를 통한 캐릭터 만들기 실습 - 캐릭터 설정을 위한 자료 조사와 제작 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.135-140 매력적인 캐릭터에는 낙차가 있다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 캐릭터(1) 2)강의목표: 매력적인 캐릭터 만들기 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 동질감과 공감을 느낄 수 있는 일반적인 캐릭터 만들기 실습 - 대리만족을 느낄 수 있는 동경할 수 있는 특별한 캐릭터 만들기 실습 - 일반적인 캐릭터에서 동경의 대상으로 한 단계 높이는 매력적인 캐릭터를 제작하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.135-140 매력적인 캐릭터에는 낙차가 있다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트 **(4) 기타 : 중간고사 피드백**
제 9 주	1	1)강의주제: 캐릭터(2) 2)강의목표: 캐릭터 설정의 기본적인 항목에 대해 이해하고 실습한다. 3)강의세부내용: - 캐릭터 설정을 하는 중요한 요소인 인간에 대한 욕망과 두려움을 파악하는 실습 - 캐릭터가 욕망과 두려움을 극복하고 성장하는 방향성을 잡는 실습	(1) 수업방법 : 강의, 실습 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.140-144 인간에 대한 이해는 관찰에서 비롯된다/캐릭터의 욕망과 두려움을 파악하라, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 캐릭터(2) 2)강의목표: 캐릭터 창작방법에 대해 실습한다.	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨)

		3)강의세부내용: - 전형적인 캐릭터 이해 - 주변의 공감을 얻을 수 있는 캐릭터 활용방법 실습	p.144-148캐릭터 창작의 도구, 전형적 캐릭터를 알아보자. 주변인을 알아보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 캐릭터(2) 2)강의목표: 캐릭터 창작방법에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: - 타인에 대한 이해를 바탕으로 주변인을 활용하여 캐릭터를 창작하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.144-148캐릭터 창작의 도구, 전형적 캐릭터를 알아보자. 주변인을 알아보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 캐릭터(2) 2)강의목표: 캐릭터 창작방법에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: - 캐릭터 창작의 도구인 인성유형론에 대한 이해 - 타인에 대한 분석론의 기반 MBTI 이해 - 이를 바탕으로 캐릭터를 제작하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.148-159 캐릭터 창작의 도구,인성유형론을 알아보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 캐릭터(2) 2)강의목표: 캐릭터 창작방법에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: - 자신에 대한 파악욕구에서 탄생된 애니어그램에 대한 이해 - 이를 바탕으로 캐릭터를 제작하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.148-159 캐릭터 창작의 도구,인성유형론을 알아보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 10 주	1	1)강의주제: 취재란 2)강의목표: 취재란 무엇인가에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 상상으로 만든 아이디어를 진전시켜 실재하는 이야기로 만드는 중요한 과정인 '취재'에 대해 이해 - 취재 과정 이해	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.160-166 취재는 어디서 시작되는가/취재란무엇인가, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 초벌 취재란 2)강의목표: 초벌취재에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 아이디어 구체화 방법인 초벌취재에 대한 이해 - 여러 가능성을 열어두고 가볍게 취재하는 초벌취재에 대해 알아보고, 연습하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.166-170 초벌취재는 가볍게/취재는 얼마만큼해야할까, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 취재하기1 2)강의목표: 전문가와의 인터뷰 취재에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 전문가 인터뷰를 위한 사전준비 방법 이해 - 자료조사를 통한 취재방법 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.170-174 전문가와 인터뷰할때는, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 취재하기2 2)강의목표: 전문가와의 인터뷰 취재에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 전문가 인터뷰의 좋은 질문과 나쁜 질문 예시 이해 - 구체적인 질문 작성 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.174-176 전문가와 인터뷰할때는, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 취재하기3 2)강의목표: 전문가와의 인터뷰 취재에 대해 실습한다. 3)강의세부내용:	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.176-179 닥터프로스트 취재사례

		- 질문 유형화 - 인터뷰 내용을 정리하는 방법 - 인터뷰 취재 실습	/ 취재연습, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 11 주	1	1)강의주제: 이야기의 구성과 사건 2)강의목표: 이야기의 기본 구성과 사건에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 이야기의 전체 구조 3막과 12단계에 대해 파악 - 시작, 중간, 끝과 캐릭터로 하여금 큰 변화를 느끼게 하는 내적, 외적 사건에 대한 이해	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.180-188 구성, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 이야기의 구성1 2)강의목표: 3장 구조분석에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: - 영화 시나리오의 핵심 구조인 3장에 대한 이해 - 위의 틀에 맞춰서 이야기를 구성하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.188-190 영화로 3장 구조를 분석해 보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 이야기의 구성2 2)강의목표: 3장 구조와 12단계에 대해 실습한다. 3)강의세부내용: -"3장의 구조"의 개념 -"영웅의 12단계"의 개념 - 이를 바탕으로 원고의 주요사건 정리 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.190-192 3장구조와 영웅의 여정 12단계를 알아보자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 이야기의 구성3 2)강의목표: 플롯의 포인트 구성을 이해하고 실습한다. 3)강의세부내용: - 다음 장으로 넘어가는 암시 포인트인 플롯 포인트 구성에 대한 이해 - 플롯포인트의 예로 '죽음'에 해당이 되는 위기가 주인공에게 발생했는지, 그리고 없다면 어떠한 개연성을 갖고 이야기를 이끌어 갈지 작업하는 실습수업	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.192-197 플롯 포인트(구성점)란, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 이야기의 구성4 2)강의목표: 영웅 12단계를 정리하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: -"영웅의 12단계"를 바탕으로 주인공의 성장과 몰락을 이해 ex) 해리포터 - 영화와 만화를 바탕으로 12단계를 나눠보는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.198 <해리포터1>에 영웅의 여정 12단계대입하기, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 12 주	1	1)강의주제: 트리트먼트 2)강의목표: 사건별로 이야기를 구성하는 방법에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 이야기에 개연성을 부여하여 구성하는 방법인 트리트먼트에 대한 이해 - 사건 순서가 잘 배열된 이야기 설계도를 통해 그럴듯한 이야기를 만드는 방법	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.199-201 트리트먼트는 이야기 완성을 위한 설계도다, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 트리트먼트 제작실습 1 2)강의목표: 아이디어 떠올리고 구상하는 실습을 한다. 3)강의세부내용:	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.201-206 이야기를 만들어 보자:

		- 이야기하고 싶은 내용 구상 - 다양한 관점으로 장르를 생각해서 구상하는 실습	웹툰작가H이야기, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 트리트먼트 제작실습 2 2)강의목표: 트리트먼트로 이야기 만들고, 기폭제를 만들어 사건을 배치하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 캐릭터 제작 후, 변화하는 특성을 고려해서 사건을 작성하는 실습 - 사건의 성격은 장르를 좌우하므로 사건에 기폭제를 만들면서 사건을 배치하는 실습 진행 - 사건을 나열하여 1장에서 2장으로 넘어가는 계기를 작업해 보는 실습수업	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.207-215 이야기를 만들어 보자: 웹툰작가H이야기, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 트리트먼트 제작실습 3 2)강의목표: 이야기의 분량을 정하고 분량에 따른 변화를 주는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 사건에 따른 변화와 분량에 따른 감정 변화를 이끌어내는 실습 - 작가의 역량으로 분량을 정하고, 이끌어가는 힘을 기르는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.216-218 이야기를 만들어 보자: 웹툰작가H이야기, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 트리트먼트 제작실습 4 2)강의목표: 캐릭터의 장단점을 설정을 통한 디테일과 트리트먼트 조망하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 주요사건에 따른 이야기의 흐름 이해 - 주인공의 성격에 따른 디테일 설정, 대사와 상황을 정리하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.218-230 이야기를 만들어 보자: 웹툰작가H이야기, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트 **(4) 수시평가 :** **① 시험구분 : 필기시험** **② 출제방식 : 서술형 주관식 문제출제** **③ 시행주차 : 12주차**
제 13 주	1	1)강의주제: 웹툰 연출 2)강의목표: 웹툰의 연출과 컷에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 연출의 사전적 의미 - 만화에서 연출의 특징	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.231-239 웹툰 연출, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 연출의 기본 컷1 2)강의목표: 다양한 컷 나누기 연습을 통해 연출의 컷에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: - 앵글과 거리에 따른 구도 이해 - 다양한 앵글 각도에 대해 연습하고 컷을 나누는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.239-242 컷 연출은 컷 크기, 앵글. 거리로 조종하자, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 연출의 기본 컷2 2)강의목표: 페이지 만화 컷 나누기와 웹툰 컷 나누기를 실습한다.	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.242-245 페이지만화와 웹툰의

		3)강의세부내용: - 웹툰과 페이지 만화의 매체에 따른 차이 -컷 간격에 따른 스케일의 차이 이해 -가독성 좋은 컷 연출에 대해 연습하는 실습	차이/연출은 왜 어려울까, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 연출과 말풍선 2)강의목표: 말풍선 만들기 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 시선의 흐름을 이용한 컷 연출 - 독자의 시선이 자연스럽게 흐르도록 하는 대사, 말풍선 모양, 꼬리 모양 연출 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.245-251 말풍선을 시선을 멈추게 한다./독자를 대화로 초대, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 연출의 동세 표현 2)강의목표: 액션과 리액션을 표현하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 움직임의 전환 대비 - 액션의 강함, 동세 효과선, 효과음 등을 만드는 방법 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.252-255 액션장면에서의 '대비' 액션과 리액션이란, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트 **(4) 기타 : 수시평가 피드백**
제 14 주	1	1)강의주제: 기획서 작성 2)강의목표: 기획서 쓰는 방법에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 만화의 목적 이해 - 명확한 기획서를 작성하는 방법 이해	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.256-265 기획서 작성, PPT자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	2	1)강의주제: 기획서 작성의 형식1 2)강의목표: 타이틀 정하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 제목의 트렌드 이해 - 작품 타이틀 제작 및 선정 실습 - 작가의 장르, 기획의도를 서술하는 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.266-270 기획에도 형식이 있다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	3	1)강의주제: 기획서 작성의 형식2 2)강의목표: 캐릭터 소개를 위한 캐릭터 프로필 이미지 제작실습을 한다. 3)강의세부내용: - 캐릭터 소개 - 캐릭터의 역할과 성격이 전달되도록 하는 캐릭터 소개 이미지 제작 방법 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.270-273 기획에도 형식이 있다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	4	1)강의주제: 기획서 작성의 형식3 2)강의목표: 로그라인 쓰는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 로그라인 쓰는 방법 - 시놉시스를 쓰는 방법 - 간단하지만 보는 이의 마음을 사로잡을 수 있도록 기획서를 제작하는 방법 실습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.273-275 기획에도 형식이 있다, PPT자료, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
	5	1)강의주제: 기획서 작성의 형식4 2)강의목표: 매화분량을 정리하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 원고의 매화 분량을 정하는 연습	(1) 수업방법 : 실습, 질의응답 (2) 학습자료 : 주교재(웹툰스쿨) p.275-280 기획에도 형식이 있다, PPT자료, 실습예제자료

		- 사건을 통해 트리트먼트를 정리하고, 분량을 정리하는 실습	(3) 활용 기자재 : pc, 빔프로젝트
제 15 주	1	기말고사	
	2	기말고사	
	3	기말고사	
	4	기말고사	
	5	기말고사	