

2026년 1학기 성균관대학교 영상학과 영상스토리텔링1 Syllabus

2026 Fall Semester Sungkyunkwan University Department of Film, TV and Media Visual Storytelling 1 Syllabus

2026年秋季学期 成均馆大学 影视与媒体学系 视觉叙事1 课程大纲

개요

성균관대학교 예술대학 2026년 1학기

영상학과 2학년 전공필수

학수번호 FTM2047-01

학점: 3.0

강좌평가방법 상대평가

수업카페: <https://cafe.daum.net/ftm20470126>

화요일 09:00~11:45AM

수선관 61314

담당교수 박광춘

Prof. Park Kwang-Choon

Email: ssirvees@daum.net

KakaoTalk: kcinema

Contact: 010-3442-7567

강의목표

영화(영상) 연출이란 무엇인가? 연출자의 메시지(목표)를 영상 언어로 표현하여 작품을 만들고 성장할 수 있다. 이를 위해 우리는 스토리텔링에 대한 이해를 기반으로 감정을 만들고 이를 잘 전달하기 위한 방법(연출)을 배우고 경험해야 한다. 기본에 충실하되 창의적인 사고와 도전을 통해 한층 더 발전된 영상에 대한 이해와 태도를 갖추기를 기대한다.



교재

Directing (Film Techniques and Aesthetics)

저자: Rabiger, Michael^Hurbis-Cherrier, Mick

출판사: Routledge 출판년도: 2020 ISBN: 9780815394310

부교재

디지털 영상제작 이야기 -촬영편-

저자 현승훈

출판사: 아모르문디 / 출판년도:2021 ISBN: 9788992448376

강의 방법

4인 1조를 기본으로 팀을 구성하고 4개의 실습과제가 주어진다. 팀원 간의 상의와 조정으로 맡은 바 과제를 선정하고 역할을 부여 받는다. 주어진 시간 내에 작품을 제작하고, 정해진 시간에 시사하고 함께 리뷰한다. 중간 중간에 위치한 Time Out (중간점검)에는 시간상 보지 못한 작품들의 리뷰를 보완하거나 준비된 영상물이나 교육자료를 통한 강의가 이루어진다. 본 수업의 온라인 “다음카페, <https://cafe.daum.net/ftm20470126>” 참여를 통한 꾸준한 정보 교류와 소통을 중요하게 생각한다. 수업 카페 참여는 영어, 중국어와 같은 언어로 참여가 가능하다. 이에 대한 적극적인 참여는 객관적 수치화를 통해 성적평가에 반영됨을 잊지 말기 바란다. 또한 학기 중에 본 수업계획서와 주간 계획서를 지속적으로 참고해서 일정이나 해야할 일을 놓쳐 불이익을 받지 않기를 바란다.

수업운영

조편성

첫 주(3월3일)부터 조편성을 시도하고 차주(3월10일)에 구체화하여 늦어도 3주차에는 조편성을 완료하는 것을 목표로 한다. 이번 학기의 경우는 담당교수가 조편성에 개입하지 않는다. 다만, 소외된 수강생이 없도록 하기 위해 조정하고 일부 강제할 수 있음을 알린다.

4인 1조 편성을 기본으로 하며, “감독/ 촬영/ 편집/ 제작”의 역할 중에 동일 역할은 한 번씩만 맡을 수 있다. 조감독, 음악등 그 외의 역할은 검직하여 수행한다.

첫 주, 조장 지원자들의 간단한 소개의 시간이 있다. 이를 통해 함께 하고자 하는 팀원들을 구성할 계기를 만든다. 조장으로 선정될 경우, 과제의 1차 선택권을 주기로 한다. 또한 조장은 아니더라도 자신을 어필해서 팀원들의 선택과 편성을 원활하게 할 수 있는 시간도 줄 것이니 적극 활용하기 바란다.

둘째 주, 팀을 결정하고 조장은 조원 이름과 연락처 그리고 팀 이름과 색, 과제 담당 순서를 셋째주 수업시간 전까지 이메일 (ssirvees@daum.net)로 제출한다. 특히, 중국 유학생은 qq.com 메일은 사용하지 않기를 바란다.

언어와 문화가 다르고 성별이 다른 다양한 조편성을 기대하며 어려움에 따른 노력의 댓가는 보너스 점수로 보상할 생각이다.

조 운영에 대하여

전체 수강생의 인원수와 운영의 효율성을 위해 요청이 있을 경우 한 조의 수를 경우에 따라 +/- 1명 범위에서 조정할 수 있다. 조장을 중심으로 각자 맡을 과제의 순서와 역할을 정하고, 연락처를 교환한다.

조원들간의 갈등은 조장에게 조정의 책임이 있다. 모든 조원은 각기 조원으로서



맡은 바 역할에 최선을 다해야 한다. 이를 소홀히 할 경우에는 성적평가에 있어 대단한 불이익이 있을 것이다.

매번 프로젝트(과제)가 끝나면 연출자는 조원들의 참여와 노력에 대한 것을 연출레포트에 보고하여야 한다. (불평과 불만보다는 격려와 역할 수행 그리고 감사한 마음이 많이 담길 수 있게 되기를 기대하지만, 객관적 평가가 도움이 될 수 있다.)

우리는 작품을 만들 때, 최소한의 제작비가 필요할 수 있다. 이는 연출자가 부담하는 것을 원칙으로하지만 상식을 넘어가는 제작비가 사용되어서는 안 된다. 조원은 연출자가 원하는 바를 돕고 실현하게 하기 위해 노력해야 하지만, 연출자는 무리한 요청을 통해 조원에게 너무 큰 부담을 지게 하면 안된다.

그리고 첫 번째 과제 연출자는 팀의 기록자가 되어 이후 모든 회의나 진행 그리고 프로덕션을 객관적으로 기록하고 이를 정리하여 최종 프로덕션북에 포함하는 책무를 지닌다. (첫과제의 기록은 마지막 과제 연출자가 담당한다.)

1. 주제가 “봄”인 1차 과제는 작품 피칭은 없습니다. 3분을 넘지 않아야 하며, 창의적으로 자유롭게 아는 바대로 하고 싶은 바 대로 찍고 상영하면 되겠습니다. 이 과제의 목적은 본격적인 강의를 수강하기 전에 여러분의 방식으로 창의적으로 전하고자 하는 주제를 영상으로 만드는 것이며, 이를 통해 처음 만나는 조원들과의 협업의 가능성을 확인하는 것입니다.
2. 2차 과제 “동사” 역시 작품 피칭은 없습니다. 3분을 넘지 않아야 하며, 연출자가 정한 “동사”를 말이 아니라 영상으로 관객이 느낄 수 있도록 하는 것입니다.
3. 8주차로 예정된 랜덤카드 이야기 만들기는 그 다음 주차에 팀이 의논하여 그 이야기를 창의적으로 발표하면 됩니다. 관객은 발표만으로 이 이야기가 어떤 내용인지 잘 이해할 수 있어야 하며, 모든 조원이 함께해야 합니다. 이 과정이 최종 프로덕션북에 각자의 입장으로 서술되고 정리되어 보고 되어야 합니다. 발표된 내용에 조원 모두가 동의할 수 있는 것은 아니기 때문이며 결과도 중요하지만 과정을 중요하게 생각하는 본 수업의 특성 때문입니다.
4. 정리하면, 1차,2차 과제 작품 피칭은 없습니다. 3, 4차 작품 과제는 피칭 주가 있습니다. (현재, 11주차 14주차 예정)
5. 피칭 내용은 제목, 컨셉트, 스토리, 캐릭터, 레퍼런스 영상 등을 포함한 ppt로 준비한다. 이 외에 Visualization, Technical Point, 로케이션, 배우 등도 포함할 수 있다.
6. 피칭 당일 주어진 순서대로 (랜덤) 발표한다. 발표는 해당조의 조원들이 강의실 앞에 나와 함께 피칭한다.
7. 피칭에는 조원이 모두 참여해야 하며 각각 자신의 역할 및 계획을 발표한다.
8. 교수의 질문 및 코멘트가 진행되며 수강생들의 질문도 이어진다.
9. 피칭 시간은 총 수강생과 팀의 갯수에 따라 달라지겠지만, 교수의 코멘트를 포함하여 10개 조의 경우 15분을 넘지 아니한다. 즉, 발표는 5~7분 이내가 될 것이다.

제작 (Production)

1. 2회차 이내 촬영을 원칙으로 한다.
2. 촬영 로케이션은 서울을 벗어나지 않으며, 개인 사유지나 분쟁을 만들곳은 피한다.
3. 촬영장비는 장비조교실에 정해진 바 대로 예약하고 손망없이 사용 반납한다.
4. 가급적 달리(Dolly) 장비를 사용하려 노력하고 한 번은 사용해 보기를 권장한다. 다만, 학교 밖으로 반출은 불허한다.
5. 무엇보다 우선적으로 팀원과 배우의 안전에 주의를 기울여야 한다.

과제 결과물 발표 상영 (Screening)

1. 모든 작품에는 상영 시작전에 Black 화면 5초를 반드시 삽입하여야 한다. (감점사유)
2. 완성된 작품은 해당 발표주에 미리 파일을 학교 컴퓨터에 옮겨 상영 테스트를 하고 수업 시간 전 준비를 마쳐야 한다.
3. 작품 상영 시사후, 해당 조원들은 모두 앞에 나와 간결한 제작보고를 하고 Q&A를 진행한다.
4. 교수의 질문과 코멘트.
5. 동료 학생들의 질문의 의견 교류.

연출 레포트 (Portfolio Summary Record) 작성 제출

자신이 연출한 과제의 작품이 수업 시간에 상영, 토론 되고 난 후 차 주전까지 영상은 수업 카페에 업로드하고, 연출자는 개인 연출 레포트를 pdf로 만들어 이메일로 제출한다. (포맷, 파일명, 제출마감 주의사항 참고) 연출 레포트는 연출의도, 시놉시스, 시나리오, 스토리보드와 자신의 팀 작업 (스텝 구성, 제작일지) 과정에 대한 기록과 성찰 및 조원 작업과정 평가와 더불어 한 페이지 분량의 작품 연출 소감으로 마무리 한다.

최종 프로덕션 북 (Completion Report) 제출.

1. 학기 말, 최종 주(6월16일, 화요일) 수업 전까지 이메일로 제출해야 하는 최종 프로덕션북 ((Completion Report) 은 한 학기를 정리하고 기록하여 보고하는 최종 끝판왕 레포트로 각 개인의 모든 작업과 이미지, An Activity Summary Sheet 그리고 소감을 총 망라한다. 이 또한 창의적이어야 하며 가독성을 높게 만들어야 한다.
2. 조원들과 함께 만든 서류나 이미지는 공유하여도 좋다. 다만, 최종 소감문은 반드시 본인이 스스로 작성해야 한다.
3. 특히, 첫 과제를 담당한 연출자는 팀의 기록자로서의 역할을 수행하면서 자신의 최종 프로덕션북에 조별 리포트를 작성하고 첨부해야 한다. 그러므로서 한 학기동안 조별 활동이 어떠하였는지를 교수가 한눈에 알아볼 수 있고, 조원들의 참여 평가의 기준이 될 것이다. (과제 소개 참조)

4. 마지막 15주(수업시작후 16주차) 수업에 상영이 끝난 조와 연출자는 수업이 끝나는 6월16일(화)에서 4일을 더 주어 6월20일(토) 낮 12시까지 최종 프로덕션북(Completion Report)을 제출하면 된다. (연출레포트를 최종 프로덕션북에 포함)

제출 과제와 방법 그리고 주의사항

이번 수업을 통해 제출해야할 과제는 다음과 같다.

1. 한 페이지 분량의 자기소개서와 얼굴을 알아 볼 수 있는 정면사진(jpeg) 그리고 연락처 (전화번호, 이메일)을 2주차 수업 전까지 이메일로 제출한다. (기한 내 제출한 창의적인 자소서 3점, 단순 제출 2점, 자소서, 사진, 연락처 셋 중 하나 미제출 1점, 마감 내 미제출 0점) - 2주차부터 수강한 수강생은 3주차까지.
2. 담당한 작품 과제를 정해진 시간에 상영하고 토론한 후, 차주 수업시간 전까지 온라인 카페에 업로드한다 (카페에 직접 업로드가 원칙이며 불가능할때는 유튜브를 비롯한 링크로 올려도 된다.)
3. 담당한 과제에 대한 개인 리포트(Portfolio Summary Record)를 상영 후 차주 수업시간 전까지 **이메일로** 제출한다.
4. 작품 시사 후, 자신의 의견을 수업카페에 댓글이나 게시물로 올려 모두와 공유한다. (수업카페 사용 참조)
5. 랜덤카드 발표 자료 (예를 들면 ppt 자료, 영상, 기록) - 발표 후, 조원 중 한 명이 대표로 제출하면 되지만, 최종 프로덕션북에는 각자의 입장에서 정리된 자료가 첨부되어야 한다.
6. 최종 주 전까지 최종 개인 Completion Book을 제출하여 한 학기를 마무리한다.

그래서 한 학기동안 각자가 제출해야하는 과제를 다시 정리하면,

1. 창의적인 자소서와 정면사진 그리고 연락처.
2. 과제별 담당 연출 작품 카페에 업로드.
3. 연출자 레포트(Portfolio Summary Record) - 연출개요, 시놉시스, 시나리오, 스토리보드, 레퍼런스 등을 담은 작품 피칭 자료와 상영 후 소감을 한 장쓰고, 팀원 작업평가를 포함한 가독력 높은 창의적인 레포트.
4. 랜덤카드 이야기 만들기 발표 자료. (조장이 제출 그러나 이 자료를 공유하지만 각자의 시선과 타조의 이야기 발표에 대한 개인의 의견을 담아 최종 프로덕션북에 첨부)
5. 최종 프로덕션북(Completion Book) - 한 학기의 최종 끝판왕으로서 모든 자료와 생각, 이미지 그리고 소감과 평가 그리고 한 학기 자신이 했던 모든 과정을 한 눈에 보기 좋게 정리한 것(An Activity Summary Sheet)을 포함한 최종 레포트.
6. 위의 다섯 가지에 더 해 문서로 제출을 하는 것은 아니지만, 수업카페에 다른 조의 작품을 시사 때 보고 느끼고 배운 점을 댓글 또는 게시물로 가능하면 많이 자주 업로드하는 것이 있음을 잊지 말기 바란다.

An Activity Summary Sheet (Example)

Week	Project / Assignment	Role	Main Contribution	Submission Status	Reflection / Notes
2	Self-Introduction	Individual	Creative statement + profile photo	✓ On Time	Developed personal visual identity
3	1st Project "Spring"	Director	Screening	Mar. 24	Reflection/ Notes
3-4	1st Project "Spring"	Director	Concept, shot design, editing	✓ On Time	Learned team communication
5-6	2nd Project "Verb"	Cinematographer	Visual metaphor development	✓ On Time	Focused on non-verbal storytelling
8-9	Random Card Story	Presenter	Story structure + PPT design	✓ On Time	Strengthened narrative clarity
12	3rd Project Pitching	Director	Synopsis + storyboard	✓ On Time	Improved pitching confidence
15	Final Screening	Editor	Final cut + color grading	✓ On Time	Refined pacing skills
Final	Completion Book	Individual	Full documentation	✓ On Time	Semester reflection

제출시 주의사항 Submission Guidelines 提交注意事项

1. 모든 Documents는 pdf 파일로 제출함을 원칙으로 한다. (그렇지 않을 경우 반려되는데 이를 반복할 경우 1회에 1점씩 감점된다.)
2. 영상 파일의 파일명은 "영스텔1_XX조_X차과제_연출자이름"으로 하며 참여한 팀원의 포지션을 카페 글 내용으로 명기한다. (예, 영스텔1_03조_01과제_홍길동)
3. 마찬가지로 제출되어야 하는 모든 문서의 파일명은 역시 "오전영스텔2_XX조_과제제목_출석번호_연출자이름_마감내제출.pdf"로 하여야 한다. (예, 영스텔1_XX조_최종프로덕션북_00번_홍길동_마감내제출.pdf)
4. 모든 서류에는 수업이름, 조이름, 출석번호, 성명, 과제제목 (제출 이유)을 반드시 명기해야하고 파일명 또한 내용을 인지하기 쉬워야 한다. (예: 파일명이 그냥 시나리오.pdf 이면 누가 썼는지? 알 수 가 없는 것이다. 자소서.pdf 만 있으면 누구 자소서인지 구분하기 어렵다.)

과제 (Project Assignments)

과제 소개

첫 과제는 상대적으로 가볍게 시작할 수 있다. 그래서 첫 과제를 맡은 조원은 학기 전체의 팀작업 기록을 담당한다.

1차 과제 : 「봄」을 주제로한 무작정 찍어보기

1. 과제 내용

본 과제는 “봄”이라는 주제를 자유롭게 해석하여 영상으로 표현하는 작업이다. 작품 피칭은 진행하지 않으며, 연출자는 자신의 방식과 감각을 바탕으로 주제를 창의적으로 구성하여 제작한다. 형식과 장르에는 제한이 없다.

2. 과제 목적

- 본격적인 연출 수업에 앞서 현재 자신의 영상 언어 감각을 점검한다.
- 주어진 주제를 개인적 해석을 통해 시각화하는 능력을 기른다.
- 처음 구성된 팀원들과의 협업 가능성을 확인한다.
- 창작 과정에서의 소통과 역할 분담을 경험한다.

3. 과제 조건

- 러닝타임: 3분 이내
- 작품 피칭 없음
- 팀 작업
- 정해진 시간에 상영 및 토론
- 차주 수업 전 온라인 카페 업로드
- 뮤직비디오는 불허함

4. 평가 기준

- 주제 해석의 창의성
- 영상 표현력
- 팀 협업 완성도
- 작품의 전체적 완성도
- 상영 후 토론 참여도

첫 과제 연출자는 학기동안 팀의 기록을 담당하기로 한다. (이는 지원자가 있을 경우 교수에게 보고하고 상의해서 바꿀 수 있다. 단, 한 번의 기회만 부여된다.)

2번째 과제: “동사(Verb)”를 영상으로 표현하기.

1. 과제 내용 (Content)

본 과제는 연출자가 하나의 “동사(Verb)”를 선정하고, 이를 언어적 설명 없이 오직 **영상적 표현**을 통해 관객이 느끼고 이해하도록 만드는 작업이다.

선택된 동사는 직접적으로 제시되지 않으며, 대사나 자막을 통한 설명을 지양한다. 대신, 화면 구성, 인물의 움직임, 리듬, 공간, 사운드, 편집 등을 활용하여 동사의 의미와 감정을 전달해야 한다.

2. 과제 목적 (Objectives)

본 과제의 목적은 다음과 같다.

- 영상언어의 본질 이해**
말이 아닌 이미지와 움직임으로 의미를 전달하는 능력을 기른다.
- 추상 개념의 시각화 훈련**
동사라는 추상적 개념을 구체적 장면과 행동으로 변환하는 연출 능력을 개발한다.
- 감정 생성 능력 강화**
관객이 ‘이해’하기보다 ‘느끼도록’ 만드는 연출 감각을 훈련한다.
- 설명하지 않는 연출 연습**
설명적 연출이 아닌 암시와 표현 중심의 연출 태도를 기른다.

3. 과제 조건 (Requirements)

- 러닝타임은 **3분 이내**
- 작품 피칭 없음
- 동사는 작품 내에서 직접 언급 금지
- 설명적 자막, 내레이션 사용 지양
- 팀 작업으로 진행
- 상영 후 토론 참여 필수
- 차주 수업 전 온라인 카페 업로드

4. 평가 기준 (Evaluation Criteria)

- 동사의 감각적 전달력
- 영상언어 활용 능력 (구도, 움직임, 리듬, 사운드 등)
- 창의성 및 해석의 독창성
- 팀 협업 완성도
- 설명 없이 의미 전달이 가능한지 여부

3차 과제 : 「형용사」를 영상으로 전달하기

1. 과제 내용

본 과제는 연출자가 하나의 “형용사”를 선정하여, 이를 스토리텔링 구조 안에서 영상 언어로 표현하는 작업이다. 선택한 형용사는 작품 내에서 직접적으로 설명하거나 제시하지 않는다. 대사나 자막을 통한 설명을 지양하며, 인물, 상황, 갈등, 사건의 전개 속에서 형용사가 자연스럽게 드러나도록 구성해야 한다.

2. 과제 목적

- 형용사라는 추상적 속성을 이야기 구조 안에서 구체화하는 능력을 기른다.
- 인물과 상황을 통해 성격과 정서를 서사적으로 구현하는 연출 능력을 강화한다.
- 분위기 형성에 머무르지 않고, 형용사가 서사의 흐름 속에서 기능하도록 설계한다.
- 스토리텔링 중심의 영상 표현 태도를 확립한다.

3. 과제 조건

- 러닝타임: 3분 이내
- 지정 주차에 작품 피칭 진행
- 팀 작업
- 형용사를 직접적으로 설명하거나 제시하지 않을 것
- 설명적 자막 및 내레이션 지양
- 상영 및 토론 참여 필수
- 차주 수업 전 온라인 카페 업로드

4. 평가 기준

- 형용사가 서사 속에서 드러나는 명확성
- 인물·상황·갈등의 구성력
- 영상 언어 활용 능력
- 해석의 창의성
- 팀 협업 완성도

4차 과제 : 「관계」

1. 과제 내용

본 과제는 두 인물 이상 사이의 “관계”를 설정하고, 그 관계가 이야기의 전개 속에서 변화하도록 구성하는 작업이다. 단순한 상황 제시가 아니라, 관계의 시작과 끝이 분명해야 하며, 인물의 선택과 행동을 통해 관계의 전환이 드러나야 한다.

2. 과제 목적

- 스토리텔링의 핵심 요소인 **관계의 변화**를 이해한다.
- 인물 간 갈등과 감정의 흐름을 구조적으로 설계하는 능력을 기른다.
- 사건 중심이 아닌 관계 중심 서사 구성 능력을 강화한다.
- 인물의 선택이 이야기의 결과를 만든다는 서사 원리를 체험한다.

3. 과제 조건

- 러닝타임: **5-7분 이내**
- 지정 주차에 작품 피칭 진행
- 팀 작업
- 최소 두 인물 이상 등장
- 관계의 ‘변화’가 명확히 드러날 것
- 상영 및 토론 필수
- 최종 프로덕션북에 제작 과정과 관계 설계 의도 포함

4. 평가 기준

- 관계 변화의 명확성
- 갈등과 서사 구조의 완성도
- 인물의 선택과 동기의 설득력
- 영상 언어와 감정 전달력
- 팀 협업 완성도

관계 중심 과제 예시 유형

1. 신뢰의 변화 (Trust → Distrust / Distrust → Trust)

예시 설정

- 오랜 친구 두 명
- 비밀을 알게 된 후 관계가 흔들림
- 마지막 선택으로 신뢰가 회복되거나 완전히 깨짐

핵심은 사건이 아니라 **신뢰의 변화**

2. 권력 관계의 전환 (Power Shift)

예시 설정

- 교수와 학생
- 상사와 부하
- 형과 동생

이야기 초반과 후반에 **힘의 위치가 바뀌어야 함**

관계는 유지되지만 **위치가 변화**

3. 거리의 변화 (Emotional Distance)

예시 설정

- 헤어진 연인
- 오랜만에 만난 부모와 자식
- 처음 만난 두 사람

초반: 어색함

후반: 가까워짐 또는 더 멀어짐

물리적 거리보다 **정서적 거리의 변화가 중요**

4. 오해와 진실 (Misunderstanding → Revelation)

예시 설정

- 한 사건을 다르게 이해하는 두 인물
- 진실이 밝혀지며 관계 재정립

- 갈등은 정보의 차이에서 발생

- 변화는 인식의 전환에서 발생

5. 선택이 만드는 관계 변화

예시 설정

- 친구를 배신할 것인가 지킬 것인가
- 가족을 떠날 것인가 남을 것인가

- 인물의 선택이 관계의 결과를 만든다

관계 중심 과제의 핵심 조건 예시

“관계는 반드시 시작 상태와 끝 상태가 달라야 한다.”
“관계의 변화는 사건이 아니라 인물의 선택에서 비롯되어야 한다.”
“관계는 설명이 아니라 행동을 통해 드러나야 한다.”

좋은 예 vs 약한 예

✘ 약한 예

- 두 사람이 싸운다 (변화 없음)
- 분위기만 어색하다 (구조 없음)

✔ 좋은 예

- 친구였던 두 사람이 경쟁자가 된다
- 적대적이던 관계가 협력 관계로 변한다
- 무관심이 책임으로 바뀐다

본 수업은 단순히 영상을 만드는 기술 훈련이 아니라, 스토리텔링의 본질을 단계적으로 체득하도록 설계된 구조적 과정이다.

1차 과제는 ‘주제’를 자유롭게 해석하며 창작의 출발점을 확인한다.

2차 과제는 ‘동사’를 통해 행동이 곧 이야기의 최소 단위임을 이해한다.

3차 과제는 ‘형용사’를 이야기 구조 안에 배치함으로써 성격과 갈등이 서사를 형성함을 체험한다.

그리고 마지막 4차 과제는 ‘관계’를 중심으로, 인물 사이의 변화가 곧 이야기의 완성임을 실천적으로 경험하도록 한다.

이 네 단계는

주제 → 행동 → 성격 → 관계 변화

라는 스토리텔링의 확장 구조를 따른다.

본 수업은 설명이 아닌 행동과 선택을 통해 의미를 생성하는 연출 태도를 강조하며, 결과뿐 아니라 과정 속에서 형성되는 협업과 사고의 깊이를 중요하게 여긴다. 궁극적으로 학생들이 영상 언어를 통해 인간과 관계를 이해하고 표현할 수 있는 창작자로 성장하는 것을 목표로 한다.

차수	언어 개념	영화적 개념	스토리텔링 단계
1차	주제	표현	창작의 출발
2차	동사	행동	사건의 발생
3차	형용사	성격	인물 형성
4차	관계	갈등/변화	이야기 완성

성적평가 방식 안내

Guidelines for Grading and Evaluation
 成绩评价方式指南

1. 출석, Attendance, 出勤 (20점)

알다시피 우리 수업은 상대평가이다. 그 성적 상한 비율은 위와 같다. 다시말해, A등급은 50%이내, A, B+등급까지는 90% 이내 이기 때문에 최소한 10%의 인원은 B등급 이하를 받을 수 밖에 없다. 이에 위크샵인 우리 수업은 평가기준이 객관적이지 않을 수 밖에 없기 때문에 보다 신중하게 성적 평가를 해야 한다. 이에 다양한 성적평가 방법과 경고를 오리엔테이션을 통해 전달할 수 밖에 없으니 신중히 파악하기 바란다.

그래서 일단,

1. 출석은 성균관대 학칙에서 정한 바를 우선으로 한다. 즉, 학칙에 따라 결석일수가 수업일수의 1/4이상이면 성적을 부여하지 않는다.
2. 총합 100점에서 출석 (20점)이다. 무조건 결석 한번에 출석 점수 20점에서 3점씩 차감한다. 지각은 1점 차감한다.
3. 입원 이외에 병원치료 및 처방전으로 공결서 대체 불가능하다. (아무런 노력없이 달랑 처방전 하나 제출하는 것은 안내드만 못하다는 것을 잊지 않기 바란다.)
4. 학교에서 발행되는 공결서만 1회 제한적으로 처리 가능하다. (2회부터는 불가능하며 공결서에는 주임교수, 학과장, 학부장의 직인이 있어야 한다.)
5. 결석으로 인해 참여하지 못한 수업 내에서의 토론 및 기타 (수업참여도)등의 평가사항은 0점 처리된다. (단 인정되는 공결서를 제출하거나 예비군 훈련과 같은 참여 증명서와 같은 것은 출석으로 간주할 수 있다.)
6. 하지만, 무단 결석이라도 본 수업에서 제시한 "출석 인정 레포트"를 제출하면 사안에 따라 90%까지 구제 받을 수 있다.

출석인정 레포트란?

출석인정 레포트란? 어쩔 수 없는 이유로 출석이 불가한 경우에 이를 소위 make up하고자 본인이 놓친 수업의 내용이나 역할을 추후라도 다시 노력해서 습득하고 따라잡는 것을 레포트로 제출하여 구제를 받는 것을 말한다. 이에 같은 동료 수강생들의 도움을 받을 수도 있고, 업로드 된 영상을 다시 보고 함께하지 못한 토론과 의견 발표를 수업 카페에 댓글로 참여하고 문서(출석인정 레포트)로 만들어 제출하면 되는 것이다. 이 때, 출석인정을 90%이상 받을 수 있는 기회가 있다고 이해하고 사용해주시 바란다. 형식이 중요한 것이 아니라 왜? 이런 제도를 만들었는가에 더욱 관심을 갖는다면 좋겠다. (Pdf file로 제출함을 잊지 않기를 바란다.)

2. 수업참여도 (20점)

수업 참여도란 강의 시간에 얼마나 집중하고 경청하며 질문하고 답하는지에 대한 평가이다. 게다가 조별 참여까지 포함하면 조금 더 광범위해진다. 이는 객관화 하여 평가되기 어려운 부분이다. 그래도 기준을 말하면, 한 학기가 끝나가는데 교수가 학생 얼굴을 인지 할 수 없거나 이름조차 생소하다면 이는 문제가 있는 것이라 판단하기 딱 좋다. 조별 활동이야 연출레포트나 다양한 방법으로 전해질 것이고, 넓은 강의실 구석에만 앉는다거나 이미 전한 내용에 대해 인지하지 못하고 있다고 판단이 들면 점수가 좋을리 없을 것이다. 다만, 성격상 내성적이라면 쉽지 않을텐데, 이는 또한 다른 데이터로 그 수업참여에 대한 태도를 정량적으로 파악할 수 있다. 그것은 온라인 카페를 방문한 횟수나 댓글 참여등으로 알 수 있기 때문이다. 이렇듯 다양한 채널과 판단으로 모두 객관적 정량적으로 판단하기는 어렵지만, 교수의 판단과 재량이 포함된 항목이라 최선을 다해주기를 기대한다.

3.. 과제 (20점)

주어진 과제는 1. 자소서(사진포함), 2. 연출레포트 3. 최종프로덕션북 그리고 마지막으로 작품이다. 이는 자소서 3점, 연출레포트 5점, 최종프로덕션북 10점으로 평가되며 나머지 2점은 여러 보너스 점수로 활용될 것이다.

4. 작품완성도 (20점)

과제 중 작품의 완성도 평가는 매우 중요하다. 모두가 완성도를 담보할 수는 없다. 이는 수업의 결과보다는 재능과 수준차이를 이미 가지고 있는지도 모르기 때문이다. 그래서 작품완성도에 더해 성취도라는 항목을 두어 아직은 소위 햇병아리지만 많은 노력과 성취를 통해 일취월장한 면이 있는지에 대한 평가를 더해서 할 것이다. 그러니 작품 경험이 없거나 부족하다고 쉽게 포기 하지 않기를 바란다.

5. 온라인 수업 참여도 (20점)

이는 수업카페인 다음 카페를 통한 수업 참여와 성장을 평가하는 항목이다. 우리 수업 카페, <https://cafe.daum.net/ftm20470126> 에는 메뉴 항목에 여러분들의 출석번호와 이름으로 된 폴더가 있을 것이다. 그 폴더는 개인폴더로서 카페에 게시하는 글과 영상은 모두 자기 폴더 항목에 넣어두어야 한다. 이 폴더를 채우고 가꾸어야 하며 댓글 활동을 통해 소통하면서 여러분들의 성장과 사유에 도움이 되고자 하는 것이다. 여러분들은 꼭 로그인 하고, 카페를 방문해야 한다. 그래야 방문 횟수가 카운트 될 것이기 때문이다. 게시글이나 댓글은 활동 내역은 통계로 만들어져 학기말 점수로 환산 될 것이다.

그러나 15주차 수업에 100회 200회 방문하는 것은 좋지만 큰 의미는 없고, 최소 일주일에 한 번 이상은 방문해주기를 기대한다. 그러나 방문 횟수보다 중요한 것은 게시글이나 댓글 수가 될 수 있음을 잊지 말기 바란다. 특히, 수업시간에 강의한 내용을 정리한다거나 그에 필요한 추가 정보를 올려준다거나하는 공적 활동은 더욱 환영 받을 것이다.

이렇게 성적은 총합 100점으로 평가되어 차등 부여 될 것이다.

다만, 많은 학생들이 열심히 참여해서 90점 이상이 너무 많이 나온다면 우리 수업이 상대평가인만큼 이도 차등을 두어야 하는 안타까운 상황이 늘 발생한다. 이 때에는 출석 부터 시작해 객관화된 수치가 더 높은 학생이 더 상위 석차에 남게 될 것이다.

4. 성적평가 방식 안내

가. 학사과정 상대평가 성적 상한 비율

구분	~2019학년도	2020~2021학년도(코로나19)	2022학년도 이후
성적 비율	A등급 30% 이내, A+B등급 65% 이내	A등급 40% 이내, B등급 이하 교강사 자율	A등급 50% 이내, A+B등급 90% 이내
	A등급 40% 이내, A+B등급 75% 이내		
	A등급 50% 이내, A+B등급 90% 이내	A등급 50% 이내, B등급 이하 교강사 자율	
재수강 상한등급	~ B+	전공: ~A 이외: ~B+	~ B+

- * 모든 수강생은 학번은 쓰지 않는다. 3주차에 확정된 (카페 자신의 게시판 숫자인 출석번호) 를 사용해서 제가 혼란을 겪지 않도록 모든 레포트는 자신의 작품을 상영하고 토론 한 후 차주 수업시간 전까지가 마감이다.
- * 마지막 주 작품 상영자들만 6월20일(토) 정오까지로 한다.
- * 모든 스케줄은 수강인원과 작품 토론에 따라 변동 될 수 있다. 이에 따른 공지를 꼭 수업카 페에서 확인하기 바란다.
- * 수업시간에 출결석, 과제미제출 및 기타의 이유로 “죄송”하다는 말을 지도교수에게 하지 않는다. 언제나 소위 make up 할 기회나 방법은 있기 때문이다.. 스스로에게 용서를 구하기



2026년 1학기 성대영스텔1 FTM2047-01 주간계획서 -지도교수: 박광춘-

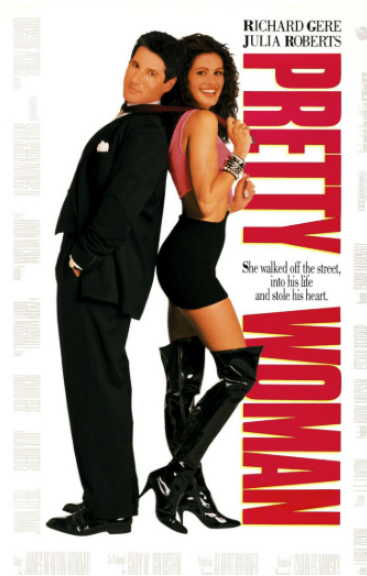
주차	날짜 (수)		설명		
1	3월3일	오리엔테이션	오리엔테이션	수업계획서 설명 조강 발표, 자기소개	수강인원확정전
2	3월10일	In-person Class	1차 강의	스토리텔링의 기초	수강인원 확정, 동영상 자료 상영 및 안내
3	3월17일	In-person Class	2차 강의	시나리오의 형식	조편성완료. 무작정찍기. 봄
4	3월24일	In-person Class	1차 과제 상영 및 토론	무엇이 "봄"인가?	조원들과 친해졌나요?
5	3월31일	In-person Class	3차 강의	영상언어의 중요성	1차 과제 연출레포트 마감
6	4월7일	In-person Class	4차 강의	영상기술의 이해	
7	4월14일	In-person Class	2차 과제 상영 및 토론	동사의 이미지화	
8	4월21일	In-person Class	랜덤카드 이야기 만들기	조별 토론과 창작의 시간	1주 후, 팀 발표, 2차 과제 연출레포트 마감
9	4월28일	In-person Class	랜덤카드 이야기 발표 주	창의적 발표와 기록	
10	5월5일	휴강	공휴일	16주차 보강	대표자 발표 ppt 제출 마감
11	5월12일	In-person Class	3차 영상과제 Pitching Presentation	창의적인 발표	
12	5월19일	In-person Class	3차 과제 상영 및 토론 (1차)	형용사의 이미지화	
13	5월26일	In-person Class	3차 과제 상영 및 토론 (2차)	형용사의 이미지화	
14	6월2일	In-person Class	4차 영상과제 Pitching Presentation	창의적인 발표	3차 과제 연출레포트 마감
15	6월9일	In-person Class	4차 과제 상영 및 토론 (1차)		
16	6월16일	In-person Class	4차 과제 상영 및 토론 (2차)	최종 프로덕션북 마감	4차 과제 1차 상영자 연출레포트 마감
17	6월20일	정오	최종과제 제출 마감일		최종 과제 (Completion Report) 제출 마감일

학기 내 필수 관람 영화 안내

5주차 전까지 영화 <귀여운 여인> 줄리아 로버츠, 리처드 기어 감독 개리마샬 1990년 119분

8주차 전까지 영화 “8월의 크리스마스” 한석규, 심은하 감독 허진호 1998년 97분

14주차 전까지 영화 “니키타” 장 르노, 안느 파릴로드 감독 킵 베송 1990년 117분



또한 다양한 장르의 영화를 더 많이 관람하기를 권장합니다. 영화를 보는 것보다 더 좋은 학습 방법은 없습니다.