

교과목명	디지털 스토리텔링과 게임		교과목번호	M3500.000700		강좌번호	001		
* 강좌 키워드	인공지능, 빅데이터, 스토리텔링, 스토리, 게임					학점	1		
* 1. 수업목표	국문	인공지능은 어떻게 의미 있는 구조를 갖춘 텍스트, 즉 스토리를 생성할 수 있을까? 이것은 인공지능 연구가 가지고 있는 가장 어려우면서도 동시에 가장 흥미로운 주제들 중 하나이다. 이 질문에 대답할 수 있기 위해서 우리는 무엇보다도 스토리의 기본 성격과 구조를 올바르게 이해하고 있어야만 한다. 본 강좌에서는 이를 위하여 비교적 이해하기 쉬운 구조를 가지고 있으며, 활용도가 높은 게임 스토리를 매개로 스토리와 스토리텔링의 기본적인 성격을 살펴보고 스토리 분석의 방법을 알아봄으로써, 참여학생들이 이를 바탕으로 인공지능에 의한 스토리 창작의 구체적인 전망을 찾을 수 있도록 한다.							
	영문	How can A.I. create a meaningfully constructed text, a story? This is one of the most challenging and interesting questions many A.I. researchers are facing. In order to be able to answer this question, we need a comprehensive understanding of the structure of stories. For this purpose, this seminar tries to convey the basic knowledge of the story as well as the basic structure of the game story to the participants using the example of stories in games.							
* 2. 교재 및 참고문헌	교재 : 없음 참고문헌 : 없음								
* 3. 평가방법	성적부여 방식 : 절대평가								
	등급제 여부 : S/U (성적평가방법(A~F, S/U) 변경 가능) ※S/U : 급락제의 서울대학교 표기법으로 P/NP, P/F 등과 같은 의미임								
	구분	출석	과제	중간	기말	수시평가	태도	기타	합계
	비율	30	70	0	0	0	0	0	100%
	비고	학기중 2회 (각 50% 인정)							
	출석 규정 : 수업일수의 1/3을 초과하여 결석하면 성적은 "F" 또는 "U"가 됨(학칙 85조) (담당교수가 불가피한 결석으로 인정하는 경우는 예외로 할 수 있음)								
기타 사항 : 부정행위 규정, 대체시험 여부 및 방법, 과제 또는 시험 피드백 제공 시간·여부 등 기타 사항									
* 4. 정원 외 신청	수용 가능 인원 : 최대 100명								
5. 수강생 참고사항	국문	면담시간 및 장소 : 2동 417호, 수시 (사전 연락 요망)							
	영문 <필요시 작성>	면담시간 및 장소 :							
* 6. 강의계획	기본 수업방식 : 이론 위주 수업								
	<p>빅데이터와 인공지능의 연구가 활발해지면서 전통적 인문학의 영역인 스토리텔링에 대한 관심도 높아지고 있다. 우선 인공지능에 의한 텍스트의 이해와 생성에 있어서 문장 단위를 넘어서기 위해서는 다수의 문장들에 의해 만들어진 스토리에 대한 이해가 전제되어야 하기 때문이다. 허구든 논픽션이든 빅데이터를 이루는 텍스트의 집합이 잘 짜여진 '스토리'에 의해 구성되어 있다면, 이 '스토리'의 기본 성격에 대한 이해 없이 인공지능을 통한 빅데이터의 학습은 올바르게 이뤄질 수 없다. 또한 인공지능에 의한 텍스트의 생산에 있어서도, 두 문장을 넘어서는 다수의 문장으로 구성된 의미 있는 '이야기'의 생산을 목적으로 한다면 스토리에 대한 이해가 필수적이라 할 수 있다.</p> <p>빅데이터 분석에 있어서도 스토리의 중요성은 많이 강조되고 있다. 빅데이터의 분석이 보다 생산적인 결과로 이어지기 위해서는 분석의 결과가 설득력 있는 이야기, 즉 스토리로 구성될 수 있어야 한다. 그리고 이러한 스토리의 구성은 스토리에 대한 올바른 이해가 전제될 때에만 효과적으로 이뤄질 수 있다.</p> <p>이러한 문제의식 속에서 본 강좌에서는 다음과 같은 내용을 다루게 된다.</p> <p>(1) 인공지능과 소설: 인공지능이 소설을 쓸 수 없었던 이유</p> <p>(2) 스토리란 무엇일까?: 스토리의 기본 성격</p> <p>(3) 게임 스토리의 구조와 특징</p> <p>(4) 영웅신화와 영화, 애니메이션, 게임의 스토리들</p> <p>(5) 인공지능 게임 스토리 창작을 위한 게임 스토리 분석</p>								

<b>주차별 강의계획 :</b> [자유롭게 항목 및 행 추가하여 입력 가능]		
7. 장애학생 지원사항  ※기본 내용 수정 가능	강의수강 관련	○ 시각장애 교재 제작(디지털교재, 점자교재, 확대교재 등), 대필도우미 허용 ○ 지체장애 교재 제작(디지털교재), 대필도우미 및 수업보조 도우미 허용 ○ 청각장애 대필 및 문자통역 도우미 활동 허용, 강의 녹취 허용 ○ 건강장애 질병 등으로 인한 결석에 대한 출석 인정, 대필도우미 허용 ○ 학습장애 대필도우미 허용 ○ 지적장애/자폐성장애 대필도우미 및 수업 멘토 허용
	과제 및 평가 관련	○ 시각장애/지체장애/청각장애/건강장애/학습장애 과제 제출기한 연장, 과제 제출 및 응답 방식의 조정, 평가 시간 연장, 평가 문항 제시 및 응답 방식의 조정, 별도 고사실 제공 ○ 지적장애/자폐성장애 개별화 과제 제출 및 대체 평가 실시
	비고	본 강의를 수강하는 장애학생들에게는 이상의 지원 서비스 이외에도 장애학생 개개인의 특성과 요구에 따라, 지도교수 및 장애학생지원센터와의 상담을 통하여 적절한 수준의 지원 서비스를 제공합니다. 장애학생에 대한 지원서비스와 관련하여 문의사항이 있는 학생들은 담당교수 *** (02-880-****) 혹은 장애학생지원센터(02-880-8787)로 문의바랍니다.
8. 대면수업 중 코로나19 상황 발생 시 가이드	수업	확진자 발생 확인 즉시 비대면 수업으로 전환 ※ 보건진료소/행정실 안내에 따라 필요시 검사를 진행하고 2주간 비대면 수업으로 진행 ※ 대면 수업 중인 강의실 건물에서 확진자 발생 시에도 행정실 안내에 따라 소독 기간 동안 비대면으로 수업 전환
	학생	확진자, 의사환자, 조사대상유증상자는 질병관리청 등의 안내에 따라 행동, 자가격리 기간 동안 출석 인정을 위해 담당교원에게 「출석인정 신청서」 제출 ※ 비대면으로 수업 참석 가능하면 대체 수업 참석