

혁신 교과목 운영 결과보고서

(2021학년도 1학기)

1. 혁신 교과목 개요

학부(전공)	과목명	학점	담당교수	요일/교시	이수인원
혁신융합학부 (컬처테크)	크리에이티브 스토리텔링	3	이영미	수/ 7,8,9	30
혁신 교과목 운영 목표 (역량 성취도 목표)	<p>스토리텔링을 통한 브랜딩전략을 습득함으로써 지역사회와 전공범위내에서 자신만의 독특하고 창의적인 아이디어를 발현할 수 있는 기회를 구축하고 팀구성원간의 상호의견교환으로 문제를 해결하고 대안 도출함으로써 천안지역사회의 특정 공간을 부흥시킬 수 있는 팀프로젝트인 시나리오를 완성한다.</p>				
	<ul style="list-style-type: none"> -창의융합역량을 역량 평가점수의 80점을 성취기준(성취목표)로 함 -문제해결(대안도출) 역량의 평가점수 70점을 성취 기준(성취 목표)으로 함 - 창의설계구현 역량의 평가점수 등급 (85점 이상: 상, 70점 이상: 중, 70점 미만: 하) -콘텐츠 설계 및 제작 역량의 평가점수 등급 85점 이상 상을 목표로 함. 학생들의 80% 이상을 '상' 이상 성취하는 것을 목표로 함 				

3. 혁신 교과목 운영에 대한 자체평가

크리에이티브스토리텔링은 스토리텔링의 원리와 개념을 이해하는 동시에 스토리텔링을 통한 브랜딩전략을 습득함으로써 지역사회와 전공범위내에서 자신만의 독특하고 창의적인 아이디어를 발현할 수 있는 기회를 구축하고 팀구성원간의 상호의견교환으로 문제를 해결하고 대안 도출함으로써 천안지역사회의 특정 공간을 부흥시킬 수 있는 팀프로젝트인 시나리오를 완성하는 과목이다.

주차별 운영방식은 1차 개인별 프로젝트와 2차 팀별프로젝트를 목표로 진행한다.

1주차에서 7주차까지 스토리텔링의 이론과 원리를 습득하면서 창작실습을 한다.

8주차에는 1차 개인프로젝트로서 1주차에서 7주차까지 창작실습결과물을 각자의 아이디어로 참신한 방식으로 정리요약하여 2차 프로젝트인 시나리오 완성을 위한 토대를 마련한다.

9주차~15주차 2차 팀프로젝트 활동내용은 9주차 팀소개서 및 프로젝트 계획→ 10주차 시놉시스 작성 및 2차 프로젝트 회의(문제해결방안모색)→ 11주차 시놉시스 발표영상제작(문제해결 및 대안도출)→12주차 지역특정공간과 스토리텔링접목한 시나리오 1차 완성(기획완성)→13주차 시나리오 수정 보완 2차 완성(개선보완)→ 14주차 프로젝트 포트폴리오 작성(프로젝트평가)→15주차 프로젝트 검토 개선보완 외부평가자 및 교수자의 피드백 및 학습자 상호간 피드백(프로젝트 성찰)

수업목표는 크게 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링의 기초이론과 지침을 습득하면서 스토리텔링의 성공적인 사례와 구조분석을 통해 스토리텔링 기술 방법을 터득한다.

둘째, 각자의 아이디어를 설계하면서 디지털 매체에 적용할 수 있는 창의적인 스토리텔링 창작실습을 한다. 즉, 디지털매체(1인미디어, 연극, 영화, 방송, 뮤직비디오, 웹툰, 웹소설, 공연, 축제, 인터넷게임)등을 통해 구현할 수 있는 시나리오, 방송 또는 공연대본, 러닝오더를 제작하는 실무적 수업이다.

셋째, 1인 미디어시대에 발맞춰 지역사회와 전공범위내에서 자신만의 독특하고 창의적인 아이디어를 발현할 수 있는 기회를 구축하고 팀구성원간의 상호의견교환 및 공유를 통해 천안지역사회를 부흥시킬 수 있는 팀프로젝트인 시나리오를 완성한다.

넷째, 외부 공모전의 조건과 심사항목에 따라 프로젝트 결과물을 진단하고 외부평가자의 피드백을 받아서 공모전 시뮬레이션을 직접 경험 체험하여 천안 지역사회내에서 1인 콘텐츠 크리에이터로서 역량을 갖춘다.

-역량평가 내용 및 방법,

개인프로젝트와 팀프로젝트로 크게 두 가지로 창업역량과 제작능력 역량을 평가한다.

평가방법으로는 포트폴리오, 발표면접을 사용하고 프로젝트에 대한 상호 동료평가와 외부자 평가를 진행하여 프로젝트의 실제성에 부합하고 다양한 방식의 평가로 학생들의 역량을 진단하였다.

- 코로나 19 확산 위기 상황에서의 다른 수업과의 차별성

학습자 중심의 PBL수업으로서 학생들이 대면과 비대면 수업을 자율적으로 선택하도록 하였고 이에 총 6팀중에서 한 개의 팀(총5명)이 대면수업을 다른 5팀은 비대면수업으로 한 학기를 진행하였다(. 매주 만나는 대면수업학생들의 경우 창작실습 실행시(사진1참고)나 회의(사진2참고)에 대한 피드백을 바로 받을 수 있었고 비대면학생들의 경우 사이버캠퍼스의 질의응답, 토론, 구글클래스룸을 통해서 실습을 진행하게 되면 개별적으로 피드백을 진행하였다(사진3). 실습의 결과가 비슷할 경우 학생들은 다른 사람의 아이디어와 실습에 대한 피드백을 통해서 자신의 결과물을 비교해보고 아이디어를 서로 공유할 수 있는 기회를 가졌다.

다양한 디지털테크놀러지 도구를 활용하여 팀회의를 하도록 독려함으로써 학생들이 다양한 방식의 도구를 활용하여 회의의 환경과 분위기를 개선하고 매번 회의의 아쉬운점을 보완하였다.

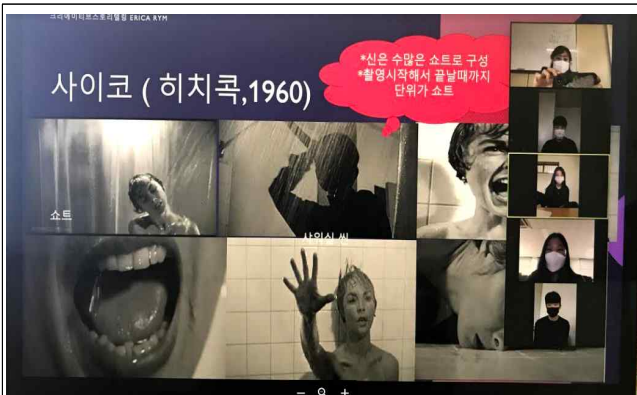
팀별 백서톡 단톡방과 구글클래스룸 적극 활용해 프로젝트 관련한 팀별 피드백과 공지사항을 팀별 맞춤으로 진행하였다.



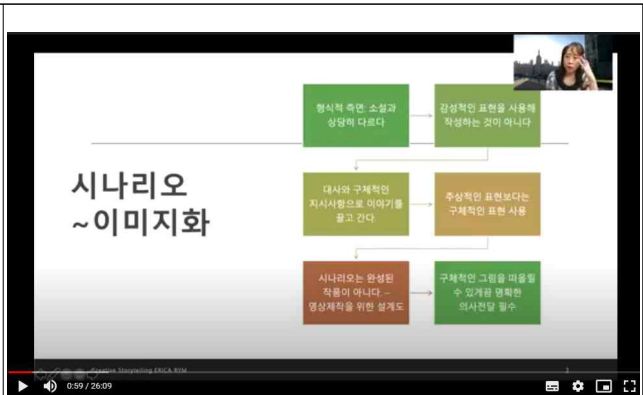
[사진1]: 대면 팀의 시놉시스 발표영상 평가 회의



[사진2]: 창작실습: 아이디어 맵핑



[사진3]: 교수자와 각조별 회의: "지역성"을 살린 시나리오를 위한 공간스토리텔링 실습



[사진4]: 비대면 수강생들을 위한 강의 별도 제작

· 각 항목에 ○ 표시 요망

(팀명: 이야기꾼)

기준	매우 만족	만족	보통	미흡
ppt 구성/자료조사	○			
일괄작성/발표시간	○			
개발한 아이디어 (내용성/이해도/일관성)		○		
지목성(현장, 비유성)	○			

(팀명: 호그와트)

기준	매우 만족	만족	보통	미흡
ppt 구성/자료조사			○	
일괄작성/발표시간			○	
개발한 아이디어 (내용성/이해도/일관성)	○			
지목성(현장, 비유성)		○		

(팀명: 말반장부)

기준	매우 만족	만족	보통	미흡
ppt 구성/자료조사	○			
일괄작성/발표시간		○		
개발한 아이디어 (내용성/이해도/일관성)		○		
지목성(현장, 비유성)	○			

(팀명: MBTI)

기준	매우 만족	만족	보통	미흡
ppt 구성/자료조사	○			
일괄작성/발표시간			○	
개발한 아이디어 (내용성/이해도/일관성)		○		
지목성(현장, 비유성)				○

[사진5]: 프로젝트 결과 조별 평가표

지목성(현장, 비유성)	○		
(팀명: 이리오조)			
기준	매우 만족	만족	보통
ppt 구성/자료조사			○
일괄작성/발표시간	○		
개발한 아이디어(내용성/이해도/일관성)		○	
지목성(현장, 비유성)		○	
(팀명: 호그와트)			
기준	매우 만족	만족	보통
ppt 구성/자료조사	○		
일괄작성/발표시간			○
개발한 아이디어(내용성/이해도/일관성)		○	
지목성(현장, 비유성)			○
(팀명: 이야기꾼)			
기준	매우 만족	만족	보통
ppt 구성/자료조사			○
일괄작성/발표시간	○		
개발한 아이디어(내용성/이해도/일관성)		○	
지목성(현장, 비유성)	○		

3. 자신의 조를 제외하고 가장 인상적인 시놉시스이면서 영상제작을 해보고 싶은 시놉시스를 선택한 후 그 이유 두 가지를 제시
 ① 다른 팀에는 없는 판타지요소가 획기적이라고 생각했기 때문이다.
 ② **참고** 줄만 진부할 수 있는 스토리를 독립기널관이 있는 천만 독립문들 풀어냄으로써 소재가 잘 이어진다고 생각했기 때문이다.

4. 시나리오에서 수정·보완하고 싶은 점을 각 팀원별로 한 가지씩 의견을 제시
 ▶ **여지경** : 각 등장인물의 서사를 조금 더 자세하게 작성하고, 인물 별 관계를 조금 더 잘 표현할 수 있는 스토리가 추가되면 좋겠다고 생각합니다.
 ▶ **이선희** : 좀 더 보안을 할 수 있다면 사투리에 대한 공부를 해서 확실하게 권역성(남자 조연)의 말투를 구현해 내고 싶습니다.

[사진6]: 프로젝트 결과 조별 COMMENTS

3. 혁신 교과목 운영에 대한 자체평가

- 학생들의 역량 함양을 위한 나만의 교수 전략

비대면학생들의 수업참여를 독려하기 위해 동영상강의 시청이나 창작실습을 기한내에 완료할수 있도록 사이버캠퍼스와 구글클래스룸에 단체로 공지한 후, 백석톡, 문자알림 등을 통해 개인적 메시지로 소통을 하여 1:1 소통의 출구를 마련하였다. 교수자로서 많은 시간과 노력을 기울여야하는 일이었지만, 이로 인해 비대면학생들과의 관계를 원활히 할 수 있었다. 또한 학생들의 성향과 프로젝트 수업에 대한 어려운 점, 고민등을 파악할 수 있었다.

각 팀별로 줌회의를 2회씩, 총 12번의 회의를 진행하면서 프로젝트 진행사항에 필요한 역할분담으로 프로젝트를 방향성과 합리적 방식으로 계획하고 진행하는 것을 독려하고, 간단한 창작실습으로 프로젝트 결과물에 도움을 주며, 프로젝트결과물에 대한 피드백을 통해 성찰하는 시간을 가졌다.

학기말 외부평가자를 통해 프로젝트결과물에 대한 피드백을 받아서 교수자와 학생들간의 상호평가뿐만 아니라 현장에서 자신의 프로젝트결과물을 진단하고 앞으로의 개선 방향등에 대해 제시하면서 프로젝트결과물에 대한 실제성, 현장적용가능성을 점검해 보는 기회를 가졌다.

- 기억에 남는 학생들의 수업에서의 성과

1. 개인프로젝트: 창작실습결과물
2. 시놉시스 발표 영상 제작 유튜브 링크를 통해 발표
3. 공간 스토리텔링을 통한 지역사회 브랜딩화를 위한 시나리오 완성 및 책자제작
4. 팀프로젝트 포트폴리오 제작
5. 이미지로 마무리하는 수업 성찰지 작성

- 지난학기 대비 미흡하거나 개선해야 할 점

이 수업은 1학기에만 개설되는 과목으로 컬쳐테크전공에서 작년에 처음 개설되어 올해 두 번째 해를 맞이한다. 작년에 비해서 강의평가가 좀 더 많이 향상된 것을 보면 학생들의 수업에 대한 만족도나 각자의 역량에 대한 학습성취도가 높았다고 파악한다. 과제공지를 좀 더 자세히 반복해 달라는 6%의 의견이 있어서 강의내용 중 일부분에 리뷰를 하고 의문점에 대해 반복설명을 진행하였는데 또 다른 3%의 의견은 그런 반복된 부분학습의 필요성을 이해못하겠다고 하는 의견이 있어서 상반된 의견부분을 잘 조합하는 부분이 필요하겠다. 결과적으로 교수자가 퍼실레이터로서 수업에 대한 시간과 노력은 당연한 것이겠지만 학생들이 함께 노력해주면서 대안도출, 문제해결, 활발한 의사소통능력, 창의적 역량을 달성하면서, 특별히 혁신인증과목으로 학생들의 노력에 대한 결과로 절대평가를 할 수 있어서 더욱 보람 있는 한 학기였다.

1. 팀 소개서

크리에이티브 스토리텔링				
FBL 팀 소개서				
팀명	'이야기꾼'			
팀 소개	이야기를 찾아 모험속으로 떠나는 초원들의 모임			
팀 구호	(엘미~ 엘미~) 쾨! 쾨! 쾨!			
팀 규칙 (세 가지 이상) (Ground Rule)	<ul style="list-style-type: none"> - 회의시간 준수하기 - 회의 시 의견 한가지 이상 말하기 - 자신의 역할 충실하기 - 상대방 의견 존중하기 (경청하기) 			
아이디어 공유 및 토론 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 카카오톡 - 줌(Zoom) 			
팀 구성원	업무 및 역할(비평가)	이름	연락처	주요업무
	관리팀장	박이		팀내 전반적인 관리
	기획팀장	진		회의록 작성
	발표팀장	정		발표 담당
	자료팀장	홍		자료 수집 및 정리
정리평가팀장	한			업무 상황 파악
<p>관리팀장(박이): 회의를 이끌어가고 전반적인 회의 분위기를 잘 관리하고 회의 시간, 공지사항 등 전반에 약 내용들을 잘 정리하였습니다.</p> <p>기획팀장(진): 팀원들의 의견을 잘 경청하고 정리하여 진행과정을 세세히 얻을 수 있도록 노력하였습니다.</p> <p>발표팀장(정수주): 과 분야의 팀장들과 함께 원활히 소통하며 팀에서 만들어낸 결과물을 발표팀장으로 잘 정리하고 마무리 하였습니다.</p> <p>자료팀장(홍서연): 프로젝트에 바탕이 되는 자료들을 수집하고 팀원들에게 공유하여 결과물에 도움이 되도록 노력하였습니다.</p> <p>정리평가팀장(한은재): 팀원들이 맡은 업무들이 원활하게 진행되고 있는지 파악하고, 부족한 부분에 대한 의견적인 피드백과 결과물에 대한 평가등을 통해 모두가 원하는 결과물이 나올 수 있도록 하였습니다.</p>				



[9주차]: 2차프로젝트를 위한 팀구성 및 기획회의

[10주차] 프로젝트 1차 해결방안모색 캐릭터 히스토리 만들기 (오픈채팅방, 줌, 디스코드활용한 회의)

<줌을 이용하여 정보드를 활용하고 있는 모습입니다.>
그 외에 정보드를 활용하며 캐릭터를 구성하는 모습에 대해서는 pdf 파일로 한 번 더 첨부했습니다.

3. 회의를 통해서 나온 내용 자율적으로 기록해주세요(자신의 의견을 낸 팀원의 이름을 기입해주세요).

모두가 함께 의견을 내며 완벽하게 팀 프로젝트를 수행해 냈습니다. MBTI에 대해서도 생각을 해내 가며 풍성한 캐릭터를 만들기 위해 노력을 했습니다.

4. 이번 회의를 통해 과제 수행하는 과정에서 좋았던 점과 아쉬웠던 점은 무엇인가요?

팀플을 하면서 저희가 하나하나 만들어간다는 것에 대한 성취감을 느껴볼 수 있었습니다.

약 2 시간이 넘는 토론 속에서 한 명도 낙오되지 않고 끝까지 와주었고 서로의 의견에 대해서도 부정하거나 비난하는 것이 아닌 받아들이고 또 수정해 나가며 완성했습니다.

아쉬웠던 점은 대면으로 했다면 좀 더 수월하고 아이디어를 많이 나올 수 있는 시간이 되지 않았을까 하는 생각이 들었습니다.

5. 여러분 팀원에게 사무용품(문구용품)비용으로 만원씩 주어진다면 어떤 물품을 구입할지 1인당 만원을 최대한 활용하는 면에서 물품명과 가격 그리고 사용용도를 논의해서 올려주세요.

[11주차]: 프로젝트 해결 방안 모색 회의

4. 시놉시스 1971

4. 기획의도 설명

5. 주제 설명

[12주차]: 시놉시스 발표 영상 제작 구글클래스룸 탑재 팀별 상호 평가 및 교수자 피드백

03

Q1 자신의 경험담을 제외하고 글상황이 가장 궁금했던 동료 수강생의 경험담을 선택하여 나를 대로 글상황을 예측하여 또는 상상하여 한문장으로 이야기를 완성해주세요

<한국정 확우의 경험담>

어느 여름 날 하늘에 구멍이라도 난 듯 비가 쏟아져 내리고 있었다. 나는 반팔, 반바지에 슬리퍼를 신고 우산 없이 신이나게 달려나갔다. 원래라면 비 맞는 것이 싫었던 나지만, 작정하고 나가서 인지 비가 시작 한가운데 오아시스처럼 시원하게만 느껴졌다. 그러다 저 멀리 한 소녀와 눈이 마주치게 되는데..

'누구지...?' 안경을 쓰지 않은 탓에 시야가 흐릿해 눈을 비비며 서서히 다가갔는데
험걸, 우리 여학생이다.

[스토리텔링 창작실습 결과물1] 타인의 스토리 활용 스토리 결말 만들기

3. 나누자

1) 7페이지

여기에 대해 조목조목이나 장문장문으로 쓰면 안 됩니다. 그리고 그 조목에는 어떤 조목과 어떤 조목을 조목으로 묶어야 합니다.

이것은 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다.

2) 8페이지

여기에 대해 조목조목으로 쓰면 안 됩니다. 그리고 그 조목에는 어떤 조목과 어떤 조목을 조목으로 묶어야 합니다.

이것은 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다.

3) 9페이지

여기에 대해 조목조목으로 쓰면 안 됩니다. 그리고 그 조목에는 어떤 조목과 어떤 조목을 조목으로 묶어야 합니다.

이것은 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다. 이야기의 전개와 흐름에 따라 조목으로 묶어야 합니다.

[스토리텔링 창작실습 결과물2]

LMS를 통한 질의응답

피해 질문글

교사 질문: 자신의 가장 좋아하는 음악 장르를 소개해주세요. 그리고 그 장르를 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요. (가장 좋아하는 음악 장르를 소개해주세요. 그리고 그 장르를 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요.)

학생 답변: 저는 클래식 음악을 좋아합니다. 특히 모차르트의 음악이 마음에 듭니다. 그의 음악은 단순하면서도 깊은 감정을 전달하는 것 같습니다. 그의 음악은 단순하면서도 깊은 감정을 전달하는 것 같습니다.

교사 질문: 자신의 가장 좋아하는 음식은 무엇인가요? 그리고 그 음식을 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요. (가장 좋아하는 음식은 무엇인가요? 그리고 그 음식을 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요.)

학생 답변: 저는 한국 음식을 좋아합니다. 특히 김치가 마음에 듭니다. 김치는 맛있고 건강에도 좋습니다. 그리고 김치는 한국인의 정서를 대변하는 음식입니다. 김치는 맛있고 건강에도 좋습니다. 그리고 김치는 한국인의 정서를 대변하는 음식입니다.

[LMS를 통한 질의응답] 교수자의 각 개인별 피드포워드

LMS를 통한 질의응답

피해 질문글

교사 질문: 자신의 가장 좋아하는 음악 장르를 소개해주세요. 그리고 그 장르를 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요. (가장 좋아하는 음악 장르를 소개해주세요. 그리고 그 장르를 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요.)

학생 답변: 저는 클래식 음악을 좋아합니다. 특히 모차르트의 음악이 마음에 듭니다. 그의 음악은 단순하면서도 깊은 감정을 전달하는 것 같습니다. 그의 음악은 단순하면서도 깊은 감정을 전달하는 것 같습니다.

교사 질문: 자신의 가장 좋아하는 음식은 무엇인가요? 그리고 그 음식을 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요. (가장 좋아하는 음식은 무엇인가요? 그리고 그 음식을 좋아하는 이유와 관련된 이야기를 들려주세요.)

학생 답변: 저는 한국 음식을 좋아합니다. 특히 김치가 마음에 듭니다. 김치는 맛있고 건강에도 좋습니다. 그리고 김치는 한국인의 정서를 대변하는 음식입니다. 김치는 맛있고 건강에도 좋습니다. 그리고 김치는 한국인의 정서를 대변하는 음식입니다.

[LMS를 통한 질의응답] 상호의견교환 및 공유

4. 프로젝트에 대한 타당도 검증 결과

프로젝트 활동 내용에 대한 실제성 평가		자체평가 결과 (100점 만점)
1	학습자가 일상생활이나 전공과 관련된 산업 분야에서 경험할 수 있는 흥미로운 주제인가?	90
2	프로젝트 과제나 문제해결을 위한 활동 시, 교과서 이외의 실제 현장에서 사용되는 도구(tool)와 자료 등을 활용하는가?	90
3	프로젝트 과제나 문제해결에 요구되는 사고 과정은 그 분야의 현장 실무자에게 일어나는 사고과정과 동일한가?	90
4	프로젝트 과제나 문제 해결하는 것 자체의 성과가 사회적으로 또는 산업현장에 긍정적인 영향력 (impact)을 미칠 수 있는 것인가?	90
5	프로젝트 해결 과정을 통해 교과목이 목표하는 역량을 실제적으로 개발할 수 있는가?	90

5. 학생들의 성적평가를 위하여 활용한 역량평가방법

(1) 역량별 평가개요

번호	역량 (구성요인)	역량 평가항목 및 내용	역량 평가방법	평가목적	역량시수 (반영비율)
1	창의융합 (창의융합사고)	개인별 창작실습결과물에 대한 평가	[5] 포트폴리오 평가법	결과평가	9 (40%)
2	창의설계구현 (콘텐츠 설계)	창업 아이템에 대한 시놉시스 발표영상제작 및 팀별평가	[7] 발표 면접법	결과평가	9 (20%)
3	창의설계구현 (콘텐츠 제작)	킬러콘텐츠 지역사회 특정공간 발굴 및 지역 사회부흥을 위한 시나리오 완성	[5] 포트폴리오 평가법	과정평가	9 (20%)
4	창의설계구현 (포트폴리오완성)	팀 프로젝트 활동 수행에 대한 포트폴리오 평가	[5] 포트폴리오 평가법	과정평가	18 (20%)

(2) 역량평가 구체적 시행 결과

● 평가내용 작성 1

● 창의융합 > 창의융합적사고

- 개인별 창작실습 결과물을 평가하며, 역량시수는 9로써 역량점수 100점 중 50%를 차지함

평가 차수	평가목적	평가 시기	평가항목 내용	평가방법	평가주체	장소			
1차/2차	<input type="checkbox"/> 진단평가 <input type="checkbox"/> 과정평가 <input checked="" type="checkbox"/> 결과평가	7주 8주	개인별 창작실습결과물에 대한 평가 시나리오 아이템 및 시놉시스 발표 영상 제작 품별 발표	■ 포트폴리오평가법 ■ 발표면접(2차)	■ 교수평가 ■ 동료평가	강의실			
역량별 평가기준표 및 세부 평가방안									
▶ 창업 사업계획서 발표에 대한 교수평가 및 동료평가(다른 팀에 대한 학생 상호 평가) 시행 시, 아래 평가지 사용 ▶ 교수평가지와 학생평가지를 동일하게 사용하며, 교수평가결과를 80%, 학생평가의 평균점수를 20% 반영함									
하위역량 > 구성요소		평가 요소			평가점수				
					4점	3점	2점	1점	0점
창의융합 > 전달		1 발표목적에 맞는 주요한 내용이 충분히 제시되었음							
창의융합> 전달		2 발표주제와 관련된 사실과 데이터들이 충분히 조사되었음							
창의융합> 전달		3 발표자가 내용을 논리적으로 정확하게 전달하였음							
창의융합> 전달		4 발표내용을 청중이 이해하기 쉽게 전달하였음							
창업관리 > 기획서 발표		5 발표자료는 적합한 디자인과 레이아웃으로 구성되었음							
점수 합계					/ 20점 만점				

● 평가내용 작성 2

● 창의설계구현 > 콘텐츠설계 및 제작역량

- 개인별 창작실습 결과물을 평가하며, 역량시수는 9로써 역량점수 100점 중 50%를 차지함

평가 차수	평가목적	평가 시기	평가항목 내용	평가방법	평가주체	장소		
3/4차	<input type="checkbox"/> 진단평가 <input checked="" type="checkbox"/> 과정평가 <input type="checkbox"/> 결과평가	14주 15주	<시나리오 완성 제작> <포트폴리오 완성>	<input checked="" type="checkbox"/> 포트폴리오 평가 법	<input checked="" type="checkbox"/> 교수평가 <input checked="" type="checkbox"/> 외부평가	강의실		
역량별 평가기준표 및 세부 평가방안								
▶창업 사업계획서 발표에 대한 교수평가 및 동료평가(다른 팀에 대한 학생 상호 평가) 시행 시, 아래 평가지 사용 ▶교수평가지와 외부평가지를 동일하게 사용하며, 교수평가결과를 50%, 외부평가 50% 반영함								
하위역량 > 구성요소		평가 요소		평가점수				
				4점	3점	2점	1점	0점
창의설계구현> 콘텐츠설계		1 목적에 맞는 주요한 내용이 충분히 제시되었음						
창의설계구현 >콘텐츠설계		2 주제와 관련된 사실과 데이터들이 충분히 조사되었음						
창의설계구현 > 콘텐츠제작		3 스토리텔링을 통한 특정지역공간이 충분히 드러남						
창의설계구현> 콘텐츠제작		4 인식적, 효용적, 정서적 가치가 충분히 제시되었는가						
포트폴리오 > 완성		5 자료는 적합한 디자인과 레이아웃으로 구성되었는가						
점수 합계				/ 20점 만점				

6. 혁신 교과목(강좌) 운영을 통한 지역사회 및 산업 현장의 기여 성과

스토리텔링으로 지역사회의 공간, 인물, 사건들과 연계한 킬러컨텐츠를 발견하고 스토리텔링화하여 다른 매체를 통해 브랜딩화함으로써 대학과 지역사회와 함께 발전 성장할 수 있는 기반을 마련한다.

(주)웅빈이엔에스의 이사이자 부천국제판타스틱영화제 프로그래머 경력을 갖춘 외부 평가자가 학생들의 팀별 시나리오를 평가하면서 학생들이 스토리텔링을 통해 지역사회의 브랜딩화 할 수 있었는지에 대한 feedback을 받았다. 그럼으로써 학생들이 프로젝트 성과물이 공간을 스토리텔링하는 데 실질적으로 어떤 효과를 가져올 수 있는지를 대외적으로 진단하고 지역사회를 부흥시킬수 있는 1인 콘텐츠 크리에이터로서 성장할 수 있는 잠재적 능력과 실제적 실무적 능력을 쌓는데 기여하였다. 그뿐만 아니라, 충남문화정보진흥원에서 주최하는 단편시나리오공모전이나 시민을 위한 문화프로젝트에 모의로 참여하고 심사기준에 고려하여(지역성 배점등 검토)프로젝트결과물을 좀 더 발전시켜 실제에 어떻게 적용할 수 있을지를 검토하는 기회를 마련해 가까운 미래에 직접 도전해 볼 수 있는 발판을 마련하는 데 기여했다.

사회 및 산업 현장 문제해결 중심 혁신 교과목으로 운영하였기에, 운영 결과보고서를 위와 같이 제출합니다. 붙임. 개인 정보의 수집·이용에 관한 동의서

2021년 7월 2일

담당교수: 이영미 **이영미** 서명 또는 날인)

교무처장·커리큘럼인증센터소장 귀하