

강 의 계 획 서

학년도/학기	2022학년도/2학기	학수번호-분반	CNT2002	이수구분	
교과목명	문화테크놀로지2			성명	정지윤
수강대상학과	컬처앤테크놀로지융합전공				
선이수과목 (권장)	없음				

관련 도서 및 참고자료				
구분	제목	저자	발행년도	출판사
교재	없음(PPT로 대체)			
강좌관련자료	문화예술 트렌드 분석 및 전망 2022-2024 (한국문화관광연구원 2021) 한류 테크놀로지 문화(박승일 외 한국문화산업교류재단 2022)			
강좌진행방법	오프라인 강의 (필요 시, 사전녹화 강의 및 실시간 강의 혼합수업)			

교과목 목표	1. 문화기술(Culture Technology) 정의 및 산업을 각각 살펴본다.	
	2. 문화기술의 분류에 따른 사례들을 분석한다. 3. VR/AR/메타버스 관련 프로젝트를 진행하고, 콘텐츠를 제작한다.	
수업 내용		수업 핵심질문 (핵심 개념)
1주차	교과목 오리엔테이션 및 문화기술(CT) 정의	문화기술
2주차	문화기술 산업분류 및 포스트 코로나 시대	4차 산업혁명
3주차	문화콘텐츠산업과 OTT 플랫폼	OTT
4주차	인공지능과 문화, NFT	인공지능, NFT
5주차	K-pop과 가상인간(Virtual Human)	가상인간
6주차	메타버스 사례 및 플랫폼 실습	메타버스
7주차	기술발전과 윤리, 사회적 책임	문화지체현상, CSR, ESG
8주차	중간고사	
9주차	영화토론 진행(레디플레이어원)	
10주차	VR/AR/XR/MR 사례분석 및 실습1	VR/AR/XR/MR
11주차	VR/AR/XR/MR 사례분석 및 실습2	
12주차	콘텐츠 제작 실습1	
13주차	콘텐츠 제작 실습2	
14주차	프로젝트 결과물 발표1	
15주차	프로젝트 결과물 발표2	

과제물		영화토론 에세이, AR 결과물 제작, 문화기술 사례분석 보고서						
평가 요소	출석	실습참여	중간고사	콘텐츠제작	기말과제	기말발표	기타	합계
	10%	10%	30%	30%	10%	10%	-	100%
평가 방법	[절대평가]							
	1. 출석 : 출석 체크 실시(10%, 출석방법은 추후 공지) 2. 실습참여 : 실습 및 토론 참여 점수(10%, 태도점수) 3. 중간고사 (30%, 오프라인 시험 진행) 4. 콘텐츠 제작 과제 : QR마커와 촬영영상 제출(30%, 1회) 5. 기말과제 및 발표 : 사례분석 보고서 제출 및 문화기술 콘텐츠 제작발표(20%, 1회)							