

과목명	소셜 인포매틱스
주차명	6주. 문화 콘텐츠와 문화 기술
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 문화 콘텐츠와 문화기술에 대한 이해를 통해 콘텐츠 개발에 적용할 수 있어야 한다. - CT문화와 기술의 만남을 통해, 각종 이슈, 동향, 대표성과 등을 이해하여 학습자 업무에 적용할 수 있어야 한다.

유닛1	문화콘텐츠와 문화기술	슬라이드1	문화콘텐츠
------------	-------------	--------------	-------

- 의미 :

'문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천으로 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화 상품'이라는 한국행정연구원의 정의

'인간의 감성, 창의력, 상상력을 원천으로 한 문화적 요소가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품'이라는 문화콘텐츠산업론의 정의

'문화기호들의 연쇄적 조합이 창출한 결과물로, 커뮤니케이션의 다양한 채널을 통해 상업화될 수 있는 재화'라는 문화기호학과 문화콘텐츠의 정의

'주체와 객체를 구성요소로 하고 서비스를 중심으로 주체와 객체 간에 이루어지는 끊임없는 내적 교감이 객체의 감정 변화를 유발시켜 정신적 고양과 해방감, 카타르시스를 얻게 하는 것'이라는 문화콘텐츠 해외마케팅의 정의가 복합적으로 교차하고 있다.

유닛1	문화콘텐츠와 문화기술	슬라이드2	문화기술의 정의
------------	-------------	--------------	----------

- 문화 기술(Culture Technology)

좁은 의미 :

'문화 산업을 발전시키는 데 필요한 기술'

광의적 개념 :

'이공학적인 기술뿐만 아니라 인문 사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술'

유닛1	문화콘텐츠와 문화기술	슬라이드3	문화기술의 분야

－ 문화콘텐츠의 핵심 :

시나리오를 만들어 내는 ‘창의력’, ‘상상력’이고 그 시나리오를 사용자가 향유 할 수 있는 형태로 가공해 낼 수 있는 기술력

인간의 오감을 기술적으로 재현하기 위한 ‘감성과 재현 기술’, 더욱 효율적인 문화콘텐츠 기획과 시나리오 구성을 지원하는 ‘기획과 시나리오 기술’

유닛1	문화콘텐츠와 문화기술	슬라이드4	문화기술의 미래

－ 스마트 콘텐츠 시장의 주도권의 확보를 위해 스마트 TV 생태계로 확장, 심화될 전망,

－ 인간 친화적 콘텐츠 소비 환경은 오감을 확장 한, 증강 인류 현상이 강화 될 것이며, 현실적이고 몰입적인 연출이 가능한 콘텐츠 증가,

－ 삶에 대한 적극적인 지향을 의미 하는 웰니스[Wellness : 웰빙(well-bing)+ 피트니스(fitness)의 합성어로 육체적, 정신적 건강을 비롯한 다차원적 삶의 질 향상을 의미]형 콘텐츠 소비가 활성화 될 것.

유닛2	이슈분석 및 서비스 & 융복합 R/D	슬라이드1	이슈분석 및 서비스 & 융복합 R/D

학습자료실 7주 자료 참고

유닛3	CT동향과 대표성과	슬라이드1	CT동향과 대표성과

학습자료실 7주 자료 참고