

<b>과목명</b>	소셜 인포매틱스		
<b>주차명</b>	7주. 소셜 인포매틱스		
<b>학습목표</b>	- 롱 클링 : 소셜 인포매틱스는 정보 기술이 사회적 맥락 속에서 어떻게 설계, 구현, 사용되며, 그 효과에 대해 개인적, 조직적, 사회적 수준에서 연구하는 학문이다. - 학습자는 소셜 인포매틱스의 개념을 이해하여 다양한 분야에 접목 할 수 있는 정보의 매개와 요소들을 찾아내어 현장에 적용할 수 있어야 한다.		
<b>유닛1</b>	소셜 인포매틱스	<b>슬라이드1</b>	소셜 인포매틱스, 굴화위지(橘化爲枳)

- 미국이나 유럽의 소셜 인포매틱스 연구는 정보 기술의 인간적·사회적·조직적 측면에 관한 이론적·경험적 연구를 활발히 수행하며 정보 기술이 특정 사회적 맥락에서 어떻게 설계(design), 구현(implementation), 사용(use)되며, 그 효과는 무엇인지를 연구한다.

<b>유닛1</b>	소셜 인포매틱스	<b>슬라이드2</b>	소셜 인포매틱스의 정의
------------	----------	--------------	--------------

- 미국 인디애나대학교의 인포매틱스 프로그램에서는 인포매틱스 : “인포매틱스는 정보처리의 실제, 정보시스템의 공학적인 영역을 다루는 정보의 융합적 과학이다. 인포매틱스는 정보를 다루는 자연적 인공적 시스템의 상호작용, 행동, 알고리즘, 구조를 연구한다. 인포매틱스는 다른 관련 분야의 이론적 발전과 응용을 위한 기반적 지식도 제공한다.”

#### - 사회정보학의 연구 주제

- ① ‘정보격차’ 해소 정책을 촉진한다는 측면에서, 인터넷 접속은 어떤 의미를 갖는가?
- ② 첨단 정보 기술을 활용한 무기 시스템이 갈등을 해소하기보다는 전쟁을 확대한다면 그것은 어떤 경우인가?
- ③ 중요한 정보들을 공유하고 효과적으로 활용하기 위해 조직은 어떻게 컴퓨터 네트워크를 이용할 수 있는가?
- ④ 공교육에서 정보 기술은 교과서 같은 전통 매체를 대체할 수 있는가? 비용이나 교육 측면에서 문제는 없는가?
- ⑤ 정보 기술 발전은 언제, 어느 정도의 수준으로 ‘종이 없는 사무실(paperless offices)’을 구현했는가?

유닛1	소셜 인포매틱스	슬라이드3	소셜 컴퓨팅과 소셜 인포매틱스
-----	----------	-------	------------------

- 소셜 시스템(Social Syetem) : 사람이 존재하고 활동하는 방식 그 자체, 인간과 관련된 조직, 체계
- 소셜 컴퓨팅(Social Computing) : 웹(web)에서 일어나는 모든 사회과학적인 이슈(issue)들에 대해 연구하는 컴퓨터 과학의 한 분야이다. 또한, 소셜 컴퓨팅은 위키, 블로그, e-메일, 북마크, 위젯 등과 같은 이른바 소셜 소프트웨어의 사용을 지칭하며, 사회적 상호작용과 커뮤니케이션을 지원하는 도구를 사용하는 정보통신의 트렌드를 말하기도 한다. 결국, 소프트웨어와 기술을 활용하여 온라인 상에서의 사회 개념과 상황을 창조 또는 재창조함을 뜻한다.

#### - 소셜 미디어의 유형

- 소셜 미디어 : 많은 불특정 다수의 협업을 목적으로 개방된 상호 작용 채널
- 소셜 네트워킹(Social Networking)
  - : MySpace, Facebook, LinkedIn, Friendster
  - : SNA를 통해 관계, 전문가 분석을 해낼 수 있음.
- 소셜 협업(Social Colladoration)
  - : Wiki, blog, IM, Collab suite, crowd sourcing
  - : 새로운 형태의 상대적 지적 자산 창출
- 소셜 저작(Social Publishing)
  - : YouTube, Fliker, CreaTV 등
- 소셜 의견개진(Social Feedback)
  - : Digg, Del.icio.us, Amazon rwview



유닛1	소셜 인포매틱스	슬라이드4	소셜 소프트웨어
-----	----------	-------	----------

#### - 진 스미스(Gene Smith)는 소셜 소프트웨어를 위한 일곱 가지 요소

- ① 신원(identity): 시스템에서 사람을 인식하는 방법
- ② 존재(presence): 누가 온라인에 들어와 있는지, 접속 가능한지의 사용자 상태(status)
- ③ 관계(relationship): 시스템 안에서 다수의 사용자가 어떻게 연관되어 있는지의 사용자 간 관련성
- ④ 대화(conversation): 시스템을 매개로 한 사용자들 간 인터랙션
- ⑤ 그룹(group): 동일 관심사를 공유하는 커뮤니티 구성의 단위
- ⑥ 평판(reputation): 타 사용자의 평판을 아는 방법
- ⑦ 공유(sharing): 사진, 동영상 등 참여자에게 의미 있는 사물을 공유하는 방법

<b>유닛1</b>	소셜 인포매틱스	<b>슬라이드5</b>	소셜 인터페이스
------------	----------	--------------	----------

- 소셜 인터페이스(social interface)는 소셜 미디어를 기존 전통 미디어와 구분 짓는 가장 중요한 특징으로, 사람들과 관계를 통해 정보에 신뢰성을 부여하며 정보가 급속도로 퍼져 나가는 구조를 가진다.
- WWW(World Wide Web)의 창시자 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee)는 “웹은 기술적이기보다는 사회적인 창작물이다”라고 피력했다. 이는 웹이 기술적 도구라기보다 사람들이 함께 상호작용하며 얻는 사회적 효과를 지적인 것이다.

<b>유닛1</b>	소셜 인포매틱스	<b>슬라이드6</b>	차세대 SNS 3.0, 사물 간 소셜 네트워크
------------	----------	--------------	---------------------------

- 사물 소셜 네트워크란 ‘장치(사물)의 목적에 맞게 자발적으로 연결하는 사물 간 네트워크’다. 이 사물 소셜 네트워크는 SNS 3.0이라고도 할 수 있다.

<b>참고문헌</b>	
-------------	--

- 신동희(2014). 『인간과 컴퓨터의 어울림』, 커뮤니케이션북스
- Kling, R., Rosenbaum, H., & Sawyer, S.(2005). Understanding and Communicating Social Informatics: A Framework for Studying and Teaching the Human Contexts of Information and Communications Technologies. Medford, New Jersey: Information Today, Inc.
- Sawyer, S. & Rosenbaum, H.(2000). Social Informatics in the Information Sciences: Current Activities and Emerging Directions. Informing Science. 3(2), 89~95.
- Wang, F., Zeng, D., Carley, K., & Mao, W.(2007). Social computing: From social informatics to social intelligence. IEEE Intelligent Systems, 22(2), 79~83.
- 크리스 앤더슨 저, 윤탈경 역(2013). 『메이커스: 새로운 수요를 만드는 사람들』. 알에치코리아.