

2025학년도 2학기 문화콘텐츠와뉴미디어 수업계획서

- 교과목 정보

전주대학교

| | | | | | |
|-----------|----------------------------------|------|-----------|-----------------|--------------|
| 교과목명(영문) | 문화콘텐츠와뉴미디어 | | | | |
| 학수번호 | 12735-01 | 과목구분 | 교양선택 | 수강인원 | 58 |
| 학점 및 주당시간 | 3학점 (이론시간:3., 실습시간: 0., 설계시간: 0) | | | | |
| 주 수강대상 | 전체 | | 대면/비대면 | - | |
| 추천 선수과목 | | | E-Mail | kstfms@jj.ac.kr | |
| 담당교수 | 권수태 | 연구실 | 공학1관 420호 | 전화번호(연구실) | 063-220-2590 |
| 강의시간(강의실) | (온라인(사이버캠퍼스)) | | | 강의평가(최근1년) | - |
| 면담가능교시 | 수(17교시~18교시) | | | | |

- 수업계획

| | | | | | |
|-----------|--|---------|-----------|---------|-----------|
| 수업개요 및 목표 | 문화콘텐츠 분야의 다양한 콘텐츠와 새로운 미디어에 대한 이해의 폭을 넓혀 현재와 미래를 선도할 첨단 기술에 대해 전망할 수 있도록 능력을 배양함 | | | | |
| 학습준거 | | | | | |
| 교재 | 주교재 | | | | |
| | 부교재 및 기타참고자료 | | 핸드아웃 | | |
| 수업방식 | | | | | |
| 설명식(○) | 팀티칭() | 원격강의(○) | 사례기반학습() | 액션러닝() | 개별지도() |
| 실험/실습() | 세미나() | 협동학습() | 2PBL() | TBL() | iClass() |
| 기타() | | | | | |

- 프로그램 사용여부

| |
|--------------------------|
| 사용 한글, ppt, 동영상편집프로그램 |
|--------------------------|

- 성적평가방법(%)

| 항목 | 출석 | 수시 (중간) | 기말 | 과제 | 태도 | 퀴즈 | 추가1 | 추가2 | 추가3 | 추가4 | 총점 |
|----|----|------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 비율 | 10 | 0 | 20 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 만점 | 30 | 0 | 20 | 70 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 120 |

- 평가원칙

| |
|--|
| 원격수업인 관계로 출석 10점, 과제 70점, 기말고사 20점으로 평가함 |
|--|

- 주별 수업내용

| 주차 | 내용 | 수업방식 | 과제/수행평가 |
|------|---|------|------------|
| 01 주 | 강의개요 (문화콘텐츠 및 뉴미디어 강의소개, 그림, 지식/정보/데이터, thinkwise 이론 및 실습) 자기소개 | 원격강의 | 자기소개 |
| 02 주 | 창의성, 인터러뱅, 블루오션, 컴퓨터역사, 컴퓨터시스템(정의, 운영체제), 인터넷(정의, 역사), IT839 (추진배경, 전략) 블루오션 | 원격강의 | 블루오션 |
| 03 주 | RFID(정의, 개념, 구성요소, 분류, 특징, 활용사례), 유비쿼터스와 4차산업혁명 소개 및 관련 기술 고찰 스마트시티 | 원격강의 | 스마트시티 |
| 04 주 | 전통문화콘텐츠 X-eud 사업 소개, 문화자원개발과 지역활성화전략(문화자원개발의 유형별사례, 지역활성화를 위한 문화자원개발전략), 한류 | 원격강의 | 한류 |
| 05 주 | 문화콘텐츠사회의 도래, 문화산업 개념, 문화콘텐츠산업, 문화콘텐츠산업특성, 스토리텔링(의미, 정의, 기원과 역사), 디지털스토리텔링(정의, 특징, 소프트웨어, 적용사례), 올림픽마스코트 | | 서울, 평창마스코트 |
| 06 주 | 캐릭터(정의, 역사, 조건, 마케팅사례, 산업구조, 라이선싱)와 애니메이션(정의, 역사, 종류, 제작과정, 동향, 제작사례) | 원격강의 | 대학혁신캐릭터 |
| 07 주 | 영화(개요, 역사, 장르, 제작과정, 동향), 게임(정의, 특성, 분류, 역사, 특성, 가치사슬, 비즈니스모델, 동향) | 원격강의 | e-스포츠 |
| 08 주 | 방송(역사, 방송제와 파발마, 전신과 전화, 라디오, 텔레비전, 방송사업 정의, 분류, 유통구조, 방송프로그램 포맷)과 만화(정의, 역사, 분류, 만화산업 동향) | 원격강의 | AI 스피커 |
| 09 주 | 음악(정의, 4차산업혁명과 음악산업, 동향), 문화기술 정의 등, 문화원형 디지털복원과 관련 기술 및 3차원 스캐닝 | 원격강의 | 넷플릭스&유튜브 |
| 10 주 | 킬러콘텐츠 4D(테마파크, future film, 관련기술), 테마파크(디즈니랜드, 아스테릭스, 퓨처러스코프, 워너브라더스 테마공원) | 원격강의 | 테마파크 |
| 11 주 | 웹2.0 (개념, 성장동력, 사례), UCC (정의, 현황, 비즈니스모델, 전망), UCC 사례, UCC 제작(기획, 리소스확보, 촬영, 영상편집, 업로드) | 원격강의 | UCC |
| 12 주 | 소셜네트워크서비스(소셜미디어, 트위터, 페이스북, 사례), 가상현실과 증강현실의 역사와 관련기술, N스크린과 플랫폼 | 원격강의 | SNS |
| 13 주 | 메타버스, 스마트TV(정의, 기술요소, 산업동향, 가능성과 한계), 스마트폰(터치스크린, 디스플레이, OS, 이슈와 시사점), 방송통신융합 | 원격강의 | App 소개 |
| 14 주 | 홀로그램(정의, 역사, 원리, 분류, 응용), 전시산업(정의, 영역, 트렌드)과 체험관, 미디어아트(개념 및 정의, 국내외 현황) | 원격강의 | 체험관 |
| 15 주 | 기말고사 (전체 수강내용에 대하여 시험범위가 정해지는 것이 아니라, 시험범위에 대해서는 별도로 공지함) | 기타 | |

※ 장애학생을 위한 지원 및 조정

- 청각: 강의자료(대필도우미) 제공
- 지체: 휠체어 접근 가능한 좌석 조정, 강의자료(대필도우미) 제공
- 시각: 강의자료 파일(확대자료, 점자자료 등) 제공
- 개별 장애유형에 따른 과제제출, 평가관련 지원 및 조정

* 지원항목은 장애학생 특성 및 강의특성에 따라 달