

2025학년도 2학기 정보기술과디지털리터러시 수업계획서

- 교과목 정보

전주대학교

교과목명(영문)	정보기술과디지털리터러시					
학수번호	17862-01		과목구분	교양선택	수강인원	60
학점 및 주당시간	3학점 (이론시간:3., 실습시간: 0., 설계시간: 0)					
주 수강대상				대면/비대면	-	
추천 선수과목				EEmail	icerain@jj.ac.kr	
담당교수	이용욱	연구실		전화번호(연구실)		
강의시간(강의실)	(온라인(사이버캠퍼스))			강의평가(최근1년)	-	
면담가능교시						

- 수업계획

수업개요 및 목표	본 교과목은 인문사회융합인재양성(HUSS)사업의 일환으로 개설된 교과목으로 - 오늘날의 세계에서 정보기술(IT)은 우리 삶의 거의 모든 측면에서 필수적인 부분 - 커뮤니케이션, 교육, 엔터테인먼트, 비즈니스 등 모든 분야에서 기술에 대한 의존도가 점점 더 심화 - 기술이 기하급수적인 속도로 발전함에 따라 정보기술이 인류 전체에 도움이 되는 방식으로 사용되도록 하기 위해서는 정보기술에 대한 인문학적 이해를 발전시키는 것이 중요 - 정보기술은 디지털혁명의 핵심 기술이며 가치있고 정보기술을 이해하는 것은 사회의 흐름과 발전을 이해하는 가장 중요한 단서 - 정보기술에 대한 인문학적 이해는 개인이 복잡하고 빠르게 변화하는 기술 세계를 탐색하는 데 필요한 지식과 기술을 갖출 수 있게 해준다는 점에서 중요 - 이는 기술 사용에 대한 보다 비판적이고 성찰적인 접근 방식을 촉진하고 우리 사회의 가치와 목표에 부합하는 기술 개발의 방향을 제시				
학습준거	1. 기술과 인문학의 상호작용 이해하기: 학습자는 IT와 인문학 사이의 상호작용을 이해하고, 어떻게 기술이 사회, 문화, 철학, 예술 등에 영향을 미치는지 탐구합니다. 2. 역사적 관점: 정보 기술의 역사적 발전과 그것이 인문학적 사고와 어떻게 연결되어 왔는지를 탐구합니다. 예를 들어, 인쇄술의 발명이 문학과 사회에 어떤 영향을 미쳤는지 연구합니다. 3. 철학적 및 윤리적 논의: 인공지능, 데이터 프라이버시, 디지털 윤리 등 현대 기술이 제기하는 철학적 및 윤리적 질문들을 탐구합니다. 4. 문화적 영향: IT가 다양한 문화에 어떻게 영향을 미치는지, 그리고 반대로 문화가 IT의 발전과 사용 방식에 어떻게 영향을 미치는지 분석합니다. 5. 기술과 예술의 결합: 디지털 아트, 컴퓨터 음악 등 기술이 예술 창작에 어떻게 활용되고 있는지를 탐구합니다. 6. 비판적 사고 및 분석 능력 향상: 학습자는 비판적 사고를 통해 기술과 인문학이 서로 어떻게 상호작용하는지 분석하고, 이를 통해 보다 균형 잡힌 시각을 개발합니다.				
교재	주교재				
	부교재 및 기타참고자료				
수업방식					
설명식()	팀티칭()	원격강의(○)	사례기반학습()	액션러닝()	개별지도()
실험/실습()	세미나()	협동학습()	2PBL()	TBL()	iClass()
기타()					

- 프로그램 사용여부

사용안함

- 성적평가방법(%)

항목	출석	수시 (중간)	기말	과제	태도	퀴즈	추가1	추가2	추가3	추가4	총점
비율	20	0	20	20	0	40	0	0	0	0	100
만점	20	0	20	20	0	40	0	0	0	0	100

- 평가원칙

--

- 주별 수업내용

주차	내용	수업방식	과제/수행평가
01 주	- 강의 소개 - 개인용 컴퓨터의 개념과 발전과정 - 개인용 컴퓨터의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미 질문 : 컴퓨터의 탄생과 개인용 PC의 정보민주주의: 정보격차는 왜 발생하는가?		
02 주	- 인터넷의 개념과 발전과정 - 인터넷의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미 질문 : 인터넷의 등장과 탈중앙화: 인터넷은 바벨탑인가?		
03 주	- 하이퍼텍스트의 개념과 발전과정 - 하이퍼텍스트의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미 질문 : 하이퍼텍스트의 비선형 구조와 기억의 파편화: 이제 지식은 어떻게 완성되는가?		
04 주	질문 검색과 디지털 아카이브의 탈중앙화: 검색 알고리즘은 신뢰할 수 있는가? - 검색의 개념과 발전과정 - 검색의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
05 주	질문 컴퓨터게임이 바꿔 놓은 호모루덴스: 왜 우리는 가상세계로 뛰어들었나? - 컴퓨터게임의 개념과 발전과정 - 컴퓨터게임의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
06 주	질문 플랫폼의 등장과 권력의 집중화: 구글은 천사인가, 악마인가? - 플랫폼의 개념과 발전과정 - 플랫폼의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
07 주	질문 스마트폰과 디지털 켄타우로스: 인간은 안드로이드를 꿈꾸는가? - 스마트폰의 개념과 발전과정 - 스마트폰의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
08 주	중간고사		
09 주	질문 SNS와 비대면 커뮤니케이션의 휴머니티: SNS는 인간 관계를 강화하는가? - SNS의 개념과 발전과정 ? - SNS의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
10 주	질문 가상현실(VR)의 실재성과 이미지: 이제 리얼리티는 어떻게 만들어지나? - VR의 개념과 발전과정 - VR의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
11 주	질문 사물인터넷과 인간-도구의 주체성, 타자성: 우리는 도구의 주인인가? - 사물인터넷의 개념과 발전과정 - 사물인터넷의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
12 주	질문 메타버스의 새로운 부르조아: 놀이와 노동의 경계는 무너질 수 있는가? - 메타버스의 개념과 발전과정 - 메타버스의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		
13 주	질문 블록체인과 디지털 경제: 가상자산은 주식인가? 톨립인가? - 블록체인의 개념과 발전과정 - 블록체인과 가상자산의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미		

14 주	<p>질문 생성형 AI와 지식의 재구조화: 창의와 편집은 어떻게 구분되는가?</p> <p>- 생성형AI의 개념과 발전과정</p> <p>- 생성형 AI의 등장이 초래한 사회, 문화적 변화의 의미</p>		
15 주	기말 시험		

※ 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