

2025학년도 2학기 웹콘텐츠의이해 수업계획서

- 교과목 정보

전주대학교

| | | | | | | |
|-----------|----------------------------------|------|----------|------------|-------------------|--|
| 교과목명(영문) | 웹콘텐츠의이해 | | | | | |
| 학수번호 | 16998-01 | 과목구분 | 교양선택 | 수강인원 | 60 | |
| 학점 및 주당시간 | 3학점 (이론시간:3., 실습시간: 0., 설계시간: 0) | | | | | |
| 주 수강대상 | 전학과 1 | | | 대면/비대면 | - | |
| 추천 선수과목 | 창의적 사고와 소통 | | | EEmail | hadajang@jj.ac.kr | |
| 담당교수 | 장미영 | 연구실 | 교수연구동105 | 전화번호(연구실) | 01086484164 | |
| 강의시간(강의실) | (온라인(사이버캠퍼스)) | | | 강의평가(최근1년) | - | |
| 면담가능교시 | 수(07교시) | | | | | |

- 수업계획

| | | | | | |
|-----------|---|-------------------------------|-----------|---------|-----------|
| 수업개요 및 목표 | 이 과목은 학생들이 웹콘텐츠를 활용하여 추론적 사고를 할 수 있는 적극성을 키우는 한편 추론의 기반이 되는 여러 조건 간의 관계를 유기적으로 파악하여 그 관계 속에서 명확한 논리를 찾아내는 깊이 있는 탐구 능력을 키움으로써 자기주도적 문제 해결 역량을 높이고 미래를 개척하는 진취적 인재를 양성하기 위한 것이다.. | | | | |
| 학습준거 | 웹콘텐츠를 활용하여 문제적 상황을 추론한다. | | | | |
| 교재 | 주교재 | 스토리 유니버스(이동은, 사회평론아카데미, 2024) | | | |
| | 부교재 및 기타참고자료 | 김택환, 웹콘텐츠 빅뱅, 커뮤니케이션북스 | | | |
| 수업방식 | | | | | |
| 설명식(○) | 팀티칭() | 원격강의() | 사례기반학습(○) | 액션러닝() | 개별지도() |
| 실험/실습() | 세미나() | 협동학습() | 2PBL() | TBL() | iClass() |
| 기타() | | | | | |

- 프로그램 사용여부

| |
|-----------|
| 사용 웹엑스 |
|-----------|

- 성적평가방법(%)

| 항목 | 출석 | 수시 (중간) | 기말 | 과제 | 태도 | 퀴즈 | 추가1 | 추가2 | 추가3 | 추가4 | 총점 |
|----|----|------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 비율 | 10 | 20 | 40 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |
| 만점 | 10 | 20 | 40 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100 |

- 평가원칙

| |
|---------------------|
| 외국인유학생과 한국인학생 구분 평가 |
|---------------------|

- 주별 수업내용

| 주차 | 내용 | 수업방식 | 과제/수행평가 |
|------|--|------|---------|
| 01 주 | 1.오리엔테이션, 2.웹콘텐츠와 스펙컬처 문화: 2010년 이후 스마트 모바일 기기가 발달하고 대중화되면서 과자를 먹듯 짧은 콘텐츠를 간편하게 소비하는 경향이 두드러지게 나타나고 있는 현 상황에서 패스트 패션, 팝업 스토어, 마케팅, 웹툰, 웹드라마, 웹소설 등이 어떻게 소비되는지 그 현황과 실태 파악 | | |
| 02 주 | 1.웹콘텐츠의 탄생: 사용자 중심 생태계와 웹콘텐츠의 시작: 적은 예산으로 영상 퀄리티를 크게 문제 삼지 않으면서도 서사가 강하면서 도 한눈에 볼 수 있는 작품에 대한 수요가 폭발적으로 늘어나고 있는 상황에서 유튜브 창구 또한 확대되고 있는 웹콘텐츠 생태계 조성 양상과 진행 상황 파악 | | |
| 03 주 | 1.웹콘텐츠의 유통: 웹콘텐츠 순환 구조와 관리 방식: 웹드라마, 예능 등을 글로벌 사용자들에게 더 쉽고 더 빠르게 접할 기회를 제공하는 방식과 제작 환경과 블록체인 생태계를 접목하는 방식에 대한 이해, 블록체인 서비스와 웹콘텐츠의 상관관계에 대한 이해 | | |
| 04 주 | 1.웹콘텐츠의 종류: 웹콘텐츠의 주 장르와 부 장르의 특성 분석: 웹매체에 의해 제공되는 음악, 음원, 뮤지컬, 캐릭터, 웹툰, 영화, 드라마, 만화, 애니메이션, 게임 등 각종 창작물 등을 유형별로 -글 콘텐츠, 이미지 콘텐츠, 카드 콘텐츠, 동영상 콘텐츠, 오디오 콘텐츠, 뉴스레터 콘텐츠, 기타 문서 콘텐츠 등으로 분류하여 각각의 특성, 목적, 활용도별로 이해하기 | | |
| 05 주 | 1.OSMU 웹콘텐츠: 원본 콘텐츠와 변용 콘텐츠의 비교 대조 분석: 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 음반, 애니메이션 캐릭터 상품, 출판 등으로 뻗어나가 다양한 방식으로 콘텐츠를 확대하여(One-Source Milti-Use) 부가가치를 극대화하는 방식에 대한 대표적인 사례 분석 | | |
| 06 주 | 1.각색 방법: 콘텐츠의 완성도 기여 요소 분석: 소설을 만화로 각색하기, 연출의 강약 조절, 등장 인물 조절 방법, 동선 조절, 공간 조절 및 각색 방법, 배경 각색 방법, 과거 이야기 각색 방법, 쉬어가는 컷, 구미한 컷 삽입, 감정선(의심, 호기심, 씬, 찐사랑 등이 명확하게 구별되게 하는 방법) | | |
| 07 주 | 1.역발상 콘텐츠: 반대 콘텐츠와 재창조 콘텐츠: 역발상의 목표, 역발상에서 가장 중요한 것 숨은 가치 찾는 방법, 다른 사람의 경험 활용하기, 나의 느낌 스토리화하기, 공감 콘텐츠로 전환하는 방법, 역발상의 브랜드 가치, 역발상의 사업화 성공 사례 | | |
| 08 주 | 중간고사 | | |
| 09 주 | 1.소재 분석: 살리는 콘텐츠 제작을 위한 소재 활용 방식 분석: 문화 원형에 대한 이해, 밈에 대한 이해, 종자론에 대한 이해, 창작 소재의 발굴, 다중 융합의 원리, 창작소재로서 그리스로마신화, 영웅서사시 배어울프, 물란, 버터플라이러버 분석 | | |
| 10 주 | 1.키워드 분석: 설득력 높은 콘텐츠를 위한 키워드 활용 방법 분석: 특정 키워드 분석 및 검색 방법, 키워드 분석 사이트별 주목할만한 특징과 활용법, 검색량 정보를 통한 전반적인 트렌드 예상 방법, 검색한 키워드에 대한 연관 키워드 정보 활용 방법 | | |
| 11 주 | 1.캐릭터 분석: 독점 캐릭터와 콜라보 캐릭터 분석: 소셜 미디어와 캐릭터 산업의 상관관계 살피기, 캐릭터, 페르소나, 세계관의 연관성 살피기, 캐릭터 컬래버레이션의 확장과 브랜드로의 진화 사례 분석, 가상세계와 캐릭터의 미래 | | |
| 12 주 | 1.줄거리 분석: 등장인물 간 관계와 상세 줄거리 분석: 콘텐츠 줄거리 요약 및 감상문, 느낀점, 나의 소감, 나의 견해 조사 분석, 여성향 웹콘텐츠의 줄거리 분석, 남성향 웹콘텐츠의 줄거리 분석, 여성향 줄거리와 남성향 줄거리의 비교 및 대조, 줄거리와 게임적 요소의 상관관계. | | |
| 13 주 | 1.전개 방법: 일반 콘텐츠와 특화 콘텐츠의 전개 양상: 원천 스토리와 플랫폼의 상관 관계, 특화 전략과 시장 확보, 다양한 포맷으로 접목하기 위한 원천 콘텐츠의 활성화 전략, 전문 플랫폼 성공 사례 분석 | | |

| | | | |
|------|--|--|--|
| 14 주 | 1. 웹콘텐츠 보호: 웹콘텐츠 보안 현황 및 미래 대책: 디지털 저작물 안전 장치의 필요성, 콘텐츠 유출 방지 보안 솔루션에 대한 이해, 보안 체계의 고도화 사례, 저작권법에 대한 이해, 웹콘텐츠 보안 프로그램에 대한 이해 | | |
| 15 주 | 기말고사 | | |

※ 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