

학습과정명	멀티미디어콘텐츠개발													
학습목표	최근 정보통신 기술 환경은 인터넷에서 모바일로 옮겨가고 있다. 스마트폰이 일상생활 깊숙이 들어와 없어서는 안 될 기기가 되었고, 언제 어디서나 인터넷에 접속할 수 있게 되면서 시공을 초월하여 정보를 얻을 수 있게 되었다. 이 수업에서는 멀티미디어의 정의, 주변 환경의 기술 변화, 활용 분야 등을 살펴보고 디지털 전환 시대에 멀티미디어가 사람과 어떻게 상호작용하는지 알아본다. 또한 시대의 변화에 발맞춰 멀티미디어 콘텐츠 기본 이론부터 최신 기술까지 습득하며, IT산업의 핵심 동력으로 떠오르는 빅데이터, 클라우드, 사물인터넷 등과 같은 새로운 환경에 대하여 학습한다. 또한 본 강의를 통해 학습자는 디지털 콘텐츠와 플랫폼의 개념과 특성, 디지털콘텐츠 서비스에 대해 자세히 알아보며, 디지털콘텐츠를 기획할 때 사용하는 스토리텔링과 시나리오, 문제해결의 과정과 발상 사례, 브레인스토밍 과정 등을 학습하고 활용하는 데 그 목표를 두고 있다.													
주교재	초융합 시대의 멀티미디어와 콘텐츠, 김용태, 박길철, 한빛아카데미 2021													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1) 강의주제: 멀티미디어의 개념과 특징 및 과목 OT 2) 강의목표: (1) 오리엔테이션을 진행하여 수업 진행과 성적평가방식 등에 대하여 이해할 수 있다. (2) 멀티미디어의 개념과 특징에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 멀티미디어의 탄생 배경에 대해 알아보자. (2) 멀티미디어의 개념에 대해 학습한다. (3) 멀티미디어의 개념을 이해하기 위해 기존의 미디어와 다른 멀티미디어의 특징을 알아보자.										*수업방법 오리엔테이션, 강의, 질의응답, 토론 *학습자료 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료 *학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린		
	2	1) 강의주제: 멀티미디어의 발전 배경 2) 강의목표: (1) 멀티미디어의 발전배경에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 소통 미디어의 진화에 대해 알아보고, 전통 미디어, 뉴미디어, 스마트 미디어로의 구분에 대해 학습한다. (2) 멀티미디어의 발전을 가능하게 한 주변 환경 요소의 변화를 살펴본다. (3) 파괴적 혁신에 의한 미디어 시장의 특징적 변화에 대해 탐구한다.										*수업방법 강의, 질의응답, 토론 *학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 *학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린		
	3	1) 강의주제: 멀티미디어의 발전과 영향 및 활용 2) 강의목표: (1) 멀티미디어의 발전과 영향 및 활용에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 소셜 미디어의 발전과 그에 따른 사회 환경의 변화에 대해 학습한다. (2) 융합에 의한 발전과 사회 환경의 변화에 대해 학습한다.										*수업방법 강의, 질의응답, 토론 *학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 *학습기자재		

		(3) 멀티미디어 활용 분야와 멀티미디어 콘텐츠가 사용되는 세부 콘텐츠에 대해 학습한다.	컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
제 2 주	1	1) 강의주제: 디지털 전환 시대의 새로운 변화 2) 강의목표: (1) 디지털 전환 시대의 새로운 변화에 대해 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 디지털 전환 시대의 우리 삶에 나타나는 산업구조의 변화에 대해 토론한다. (2) 디지털 개념의 특징에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	2	1) 강의주제: 디지털 시대의 변화 2) 강의목표: (1) 디지털 시대의 변화에 대해 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 디지털 기술과 소비자의 변화에 대해 학습한다. (2) 글로벌 ICT 시장에서의 Z세대의 중요성에 대해 학습한다. (3) 세대별 소비 패턴과 디지털 시대의 마케팅 법칙에 대해 학습한다. (4) 스마트폰 대중화에 의한 소통방식과 스마트 미디어 이용 형태의 변화에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	3	1) 강의주제: 사용자 인터페이스와 사용자 경험 2) 강의목표: (1) 사용자 인터페이스와 사용자 경험에 대해 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 멀티미디어 환경의 인터페이스에 대해 학습한다. (2) 사용자 인터페이스의 진화에 대해 학습한다. (3) 사용자 경험의 정의와 디지털 환경에서의 핵심 사항에 대해 조사한다. (4) 모바일 환경을 위한 사용자 인터페이스에 대해 학습한다. (5) 인터랙션과 HCI(인간 컴퓨터 상호작용)에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
제 3 주	1	1) 강의주제: 멀티미디어와 컴퓨터 2) 강의목표: (1) 멀티미디어 시스템의 개념과 구성요소에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 멀티미디어 시스템의 개념에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료

		(2) 멀티미디어 시스템의 구성 요소에 대해 학습한다.	※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	2	1) 강의주제: 프로세서와 그래픽 처리장치 및 저장장치 2) 강의목표: (1) 프로세서와 그래픽 처리장치 및 저장장치에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 프로세서에 대해 학습한다. (2) 그래픽 처리장치(GPU)에 대해 학습한다. (3) 기억장치의 계층구조에 대해 학습한다. (4) 주기억장치에 대해 학습한다. (5) 저장장치(2차 스토리지)에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	3	1) 강의주제: 반도체 기술의 발전과 입출력장치 2) 강의목표: (1) 반도체 기술의 발전과 입출력장치에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 반도체 산업의 미래에 대해 학습한다. (2) 시스템 반도체의 개요와 산업에 대해 학습한다. (3) 차세대 램(RAM)에 대해 학습한다. (4) 클라우드와 네트워크 결합 스토리지에 대해 이해한다. (5) 입력장치와 출력장치에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
제 4 주	1	1) 강의주제: 텍스트의 개요와 표현 2) 강의목표: (1) 텍스트의 개념과 특징, 텍스트의 표현에 대해 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 텍스트의 개념과 특징에 대해 학습한다. (2) 문서편집기와 워드프로세서에 대해 학습한다. (3) 코드 시스템에 대한 정의와 종류에 대해 학습한다. (4) 폰트의 개요와 생성과 진화에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	2	1) 강의주제: 텍스트 관련 기술의 변화 2) 강의목표: (1) 텍스트 관련 기술의 변화에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용:	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료

		<p>(1) 모바일 디바이스의 발전으로 인한 문서 시장의 변화에 대해 이해한다.</p> <p>(2) 글자 입력 기술의 변화에 대해 학습한다.</p> <p>(3) 문자인식 기술의 변화에 대해 학습한다.</p>	<p>교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 텍스트 기반 멀티미디어 서비스</p> <p>2) 강의목표: (1) 텍스트 기반 멀티미디어 서비스에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 스마트 디바이스의 보급 확대에 따른 전자책의 변화에 대해 학습한다. (2) 스마트폰의 대중화로 인한 오디오북 시장의 발전과 제작 기술에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 5 주	1	<p>1) 강의주제: 이미지의 개요</p> <p>2) 강의목표: (1) 이미지의 개념 및 커뮤니케이션 기능에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 이미지의 개념에 대해 학습한다. (2) 멀티미디어 환경의 발전에 의한 이미지의 중요성에 대해 학습한다. (3) 이미지의 커뮤니케이션 기능에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 이미지의 표현</p> <p>2) 강의목표: (1) 픽셀과 해상도의 관계에 대해 이해할 수 있다. (2) 디지털 이미지의 표준에 대해 이해할 수 있다. (3) 이미지 표현을 위한 컬러 모델에 대해 정의할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 픽셀과 해상도의 관계에 대해 이해한다. (2) 이미지를 디지털 형식으로 표현하는 방식인 비트맵 방식과 벡터방식에 대해 학습한다. (3) 이미지 표현을 위한 컬러 모델에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 이미지의 저장 및 처리</p> <p>2) 강의목표:</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p>

	<p>(1) 이미지 파일의 종류와 형식에 대해 이해할 수 있다. (2) 이미지 처리의 개요와 처리 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) RAW 이미지 형식에 대해 학습한다. (2) 비트맵 이미지 형식에 대해 학습한다. (3) JPG 이미지 형식에 대해 학습한다. (4) GIF 이미지 형식에 대해 학습한다. (5) PNG 이미지 형식에 대해 학습한다. (6) 모바일 환경의 이미지 형식인 HEIF, BPG, WebP에 대해 이해하고 학습한다. (7) 이미지 처리의 개요에 대해 학습한다. (8) 기존의 이미지 처리 기술에 대해 학습한다. (9) 컴퓨터 비전 기술의 개요와 이미지 인식 기술의 활용에 대해 학습한다.</p>	<p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※수시시험(10점) -서술 평가(객관식 또는 주관식) 형태로 진행 -5주차 범위 출제 -이미지 파일 형식에 대한 이해 정도 평가</p>	
제 6 주	1	<p>1) 강의주제: 컴퓨터 그래픽의 개요와 2D/3D 컴퓨터 그래픽</p> <p>2) 강의목표: (1) 컴퓨터 그래픽 기술의 진화와 활용에 대해 이해할 수 있다. (2) 2D와 3D 컴퓨터 그래픽에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 컴퓨터 그래픽 기술의 진화에 대해 학습한다. (2) 컴퓨터 그래픽 기술의 활용분야에 대해 조사한다. (3) 2D 컴퓨터 그래픽의 개요에 대해 학습한다. (4) 3D 컴퓨터 그래픽의 개요에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 컴퓨터 그래픽과 조명 및 컴퓨터 그래픽 이미지의 표현</p> <p>2) 강의목표: (1) 조명의 개요 및 종류에 대해 이해할 수 있다. (2) 3D 모형의 제작 과정에 대해 이해할 수 있다. (3) 3D모델링의 종류와 특징에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 조명의 개요에 대해 학습한다. (2) 조명의 종류에 대해 학습하고, 휴대용 조명을 이용해서 실습한다. (3) 컴퓨터 그래픽의 이미지 표현의 첫 단계인 3D 모형의 제작 과정에 대해 학습한다. (4) 3D 모델링의 종류와 특징에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 최종적 이미지를 만드는 렌더링 단계 및 3D매핑/VFX기술의 진화</p> <p>2) 강의목표: (1) 3D 렌더링과 셰이딩에 대해 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료</p>

		<p>(2) 3D 매핑에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>(3) VFX 기술의 개요와 역사에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 3D 렌더링의 개요에 대해 학습한다. (2) 투영과 은면 제거에 대해 학습한다. (3) 셰이딩의 개요와 셰이딩 기법의 종류에 대해 학습한다. (4) 물체가 가지고 있는 고유의 재인, 표면의 색상, 패턴 등을 표현하는 과정인 3D 매핑에 대해 학습한다. (5) VFX 기술의 개요와 역사에 대해 학습한다.</p>	<p>교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※8주차 중간고사 안내</p>
제 7 주	1	<p>1) 강의주제: 애니메이션의 개요 및 전통적인 애니메이션</p> <p>2) 강의목표: (1) 애니메이션의 개념 및 역사에 대해 이해할 수 있다. (2) 전통적인 애니메이션의 개요 및 제작방식에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 애니메이션의 개념과 역사에 대해 학습한다. (2) 전통적인 애니메이션의 개요에 대해 학습한다. (3) 그림을 그리는 재료와 방법에 따라 종이 애니메이션과 셀 애니메이션에 대해 실습한다. (4) 모델 애니메이션의 개념과 종류에 대해 학습한다. (5) 애니메이션의 제작 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 애니메이션의 동작 표현 및 디지털 애니메이션</p> <p>2) 강의목표: (1) 애니메이션의 동작 표현에 대해 이해할 수 있다. (2) 디지털 애니메이션의 개요 및 제작에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 전통적 애니메이션의 다양한 동작 표현 기법들에 대해 학습한다. (2) 캐릭터 동작 표현을 위한 로토스코핑 기법에 대해 학습한다. (3) 디지털 애니메이션의 개요와 특징에 대해 학습한다. (4) 디지털 애니메이션의 제작 방식에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 국내 애니메이션 시장의 현황</p> <p>2) 강의목표: (1) 국내 애니메이션 시장 환경에 대해 이해할 수 있다. (2) 키즈 콘텐츠의 유통 경로에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 국내 애니메이션 시장 환경과 재도약 상황에 대해 이해한다. (2) 키즈 콘텐츠의 유통 경로 및 유튜브를 통해 편리하게 콘텐츠를 노출하는 상황에 대해 이해한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

제 8 주	1	※중간고사 시행	
	2		※수업방법: 중간고사 시행
	3	1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사 2) 평가문항 : 1-7주차 학습내용을 토대로 주관식 문제 출제 3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	※학습자료: 평가용 시험지
제 9 주	1	1) 강의주제: 사운드의 개요	※수업방법 강의, 질의응답, 토론
		2) 강의목표: (1) 사운드의 개념과 종류에 대해 이해할 수 있다. (2) 사운드의 구성 요소에 대해 이해할 수 있다. (3) 소음과 소음 제거 기술에 대해 이해할 수 있다.	※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료
		3) 강의세부내용: (1) 사운드의 개념과 특성, 활용 범위에 대해 학습한다. (2) 사운드의 종류에 대해 학습한다. (3) 사운드의 구성 요소에 대해 학습한다. (4) 소음과 소음 제거 기술에 대해 학습한다.	※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	2	1) 강의주제: 아날로그 사운드, 디지털 사운드, 미디 사운드	
		2) 강의목표: (1) 아날로그 사운드에 대해 이해할 수 있다. (2) 디지털 사운드에 대해 이해할 수 있다. (3) 사운드 디지털 변환과 디지털 사운드의 압축과 저장에 대해 이해할 수 있다. (4) 오디오 파일의 압축 방식에 대해 이해할 수 있다. (5) 미디 사운드에 대해 이해할 수 있다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론
		3) 강의세부내용: (1) 아날로그 사운드 개요와 장점, 단점에 대해 학습한다. (2) 디지털 사운드에 대해 학습한다. (3) 사운드의 디지털 변환 방식에 대해 학습한다. (4) 디지털 사운드의 압축과 저장 방식에 대해 학습한다. (5) 디지털 사운드 데이터를 저장하는 방식인 오디오 파일의 압축 방식에 대해 학습한다. (6) 미디 사운드 개요와 미디시스템의 하드웨어의 구성과 특징에 대해 학습한다.	※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료
3	1) 강의주제: 사운드의 품질	※수업방법 강의, 질의응답, 토론	
	2) 강의목표: (1) 고품질 사운드에 대해 이해할 수 있다. (2) 3D 입체음향에 대해 이해할 수 있다.	※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료	
	3) 강의세부내용: (1) 고품질 사운드의 개요와 사운드를 처리하는 과정에서 발생하는 일반적 잡음, 표본화 잡음, 양자화 잡음, 클리핑, 지터 에러 같은 요소에 대해 학습한다. (2) 3D 입체음향에 대해 학습한다.	※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린	

			크린
제 10 주	1	<p>1) 강의주제: 영상 미디어와 비디오</p> <p>2) 강의목표: (1) 영상 미디어의 개념과 속성에 대해 이해할 수 있다. (2) 영상 언어의 특성에 대해 이해할 수 있다. (3) 비디오의 개념과 특징에 대해 이해할 수 있다. (4) 멀티미디어 파일 규격에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 영상 미디어의 개념과 속성에 대해 학습한다. (2) 영상 언어의 역할과 세 가지 특성에 대해 학습한다. (3) 비디오의 개념에 대해 학습한다. (4) 비디오의 특징에 대해 이해한다. (5) 멀티미디어 파일 규격에 대해 학습한다.</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 텔레비전</p> <p>2) 강의목표: (1) 텔레비전의 진화에 대해 이해할 수 있다. (2) 디스플레이의 진화에 대해 설명할 수 있다. (3) 텔레비전의 특징과 사회적 역할에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 텔레비전의 역사와 발전 방향에 대해 학습한다. (2) 디스플레이의 진화에 대해 학습한다. (3) 텔레비전의 특징과 사회적 역할에 대해 토론한다.</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 방송미디어 산업의 변화와 동영상 미디어 플랫폼</p> <p>2) 강의목표: (1) 방송 산업의 환경 변화에 대해 이해할 수 있다. (2) 개인 방송의 등장에 대해 설명할 수 있다. (3) 동영상 미디어 플랫폼에 대해 정의할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 방송 산업의 환경 변화에 대해 학습한다. (2) 개인 방송의 등장에 대해 살펴본다. (3) 동영상 미디어 플랫폼 변화에 대해 학습한다.</p>	<p>*수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>*학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>*학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 11 주	1	<p>*전시회 견학</p> <p>1)강의주제: 전시회 견학</p> <p>2)강의목표:</p>	<p>*수업방법 전시회 견학, 현장체험, 리포트 작성 및 질의응답</p> <p>*학습자료 개인 필기구 및 카메라</p>
	2	<p>(1) 방송, 광고, 영화, 애니메이션 등 영상장르별 실무업체의 제작 메커니즘을 이해할 수 있다.</p> <p>(2) 국제 영화제, 애니메이션페스티벌, 방송장비엑스포 등의</p>	*과제 부여(10점)

		<p>견학을 통해 해외 동향과 트렌드를 파악할 수 있다.</p>	<p>-전시 관람을 통해 새로운 방송제작 환경을 체험하고 관람 소감을 A4용지 2P분량의 리포트를 작성 제출한다. -12주차 발표</p>
	3	<p>3)강의세부내용 (1) 견학 관람 시 유의사항 (2) 영상장르별 실무업체의 제작 메커니즘 이해 (3) 해외 동향과 트렌드 이해 (4) 질의응답</p>	
제 12 주	1	<p>1) 강의주제: 인터넷과 멀티미디어 2) 강의목표: (1) 인터넷과 웹의 개요에 대해 이해할 수 있다. (2) 인터넷 구성 요소에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 인터넷의 역사와 개념 및 기술 발전의 의미에 대해 학습한다. (2) 웹의 등장과 산업의 발전에 대해 학습한다. (3) 인터넷의 구성 요소인 TCP/IP 프로토콜을 이해한다. (4) IP 주소 체계에 대해 학습한다. (5) 도메인 네임의 개요와 도메인 네임 시스템의 역할에 대해 학습한다. (6) 하드웨어 관점의 인터넷에 대해 이해한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린 ※전시관람 과제발표</p>
	2	<p>1) 강의주제: 모바일 멀티미디어의 개요 2) 강의목표: (1) 모바일 미디어의 등장과 발전에 대해 이해할 수 있다. (2) 모바일 미디어의 정의와 분류에 대해 이해할 수 있다. (3) 모바일 미디어의 특성과 확산에 대해 이해할 수 있다. (4) 모바일 문화의 양상에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 모바일 미디어의 등장과 발전에 대해 학습한다. (2) 모바일 미디어의 정의와 분류에 대해 학습한다. (3) 모바일 미디어의 특성과 확산에 대해 학습한다. (4) 스마트폰으로 변화된 디지털 문화의 양상에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 이동통신의 역사와 발전/모바일 시대의 소통 미디어 2) 강의목표: (1) 국내 이동통신 시장의 진화에 대해 이해할 수 있다. (2) 롱텀에벌루션(LTE)/5G 이동통신에 대해 이해할 수 있다. (3) 무선통신 기술의 진화에 대해 이해할 수 있다. (4) 소셜 미디어의 등장과 생활양식의 변화에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: (1) 국내 이동통신 시장의 진화에 대해 학습한다. (2) 롱텀에벌루션(LTE)/5세대(5G) 이동통신에 대해 학습한다. (3) 무선통신 기술의 진화에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>

		(4) 소셜 미디어의 등장과 생활양식의 변화 및 소셜 미디어의 역기능에 대해 학습한다.	
제 13 주	1	<p>1) 강의주제: 4차 산업혁명과 패러다임의 전환</p> <p>2) 강의목표: (1) 4차 산업혁명의 개요와 기반 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 4차 산업혁명 개요에 대해 학습한다. (2) 4차 산업혁명을 위한 기반기술인 컴퓨터와 인터넷, 스마트 센서와 첨단소재, 모바일 디바이스에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 4차 산업혁명과 ICBMSA 1</p> <p>2) 강의목표: (1) 사물인터넷과 클라우드 컴퓨팅에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 사물인터넷의 개념과 활용에 대해 학습한다. (2) 클라우드 컴퓨팅 환경의 진화, 서비스의 종류에 대해 이해한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 4차 산업혁명과 ICBMSA 2</p> <p>2) 강의목표: (1) 빅데이터에 대해 이해할 수 있다. (2) 모바일 플랫폼에 대해 이해할 수 있다. (3) 보안과 인공지능에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 빅데이터의 개념과 특징, 활용에 대해 학습한다. (2) 모바일 온리 시대의 개념과 특징, O2O 비즈니스 환경에 대해 학습한다. (3) 콘텐츠 저작권 보호, 기타 데이터 보호 기술, 정보 보안 침입 기술에 대해 학습한다. (4) 인공지능 기술의 개요 및 기술 활용의 대표적인 사례에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
			※15주차 기말고사 안내
제 14 주	1	<p>1) 강의주제: 디지털 콘텐츠와 플랫폼의 개요</p> <p>2) 강의목표: (1) 디지털 콘텐츠의 개요에 대해 이해할 수 있다. (2) 콘텐츠 소비 방식의 변화에 대해 이해할 수 있다. (3) 플랫폼의 개념과 활용에 대해 이해할 수 있다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>

		<p>3) 강의세부내용: (1) 디지털 콘텐츠의 개요에 대해 학습한다. (2) 콘텐츠 소비 방식의 변화에 대해 학습한다. (3) 플랫폼의 개념과 활용에 대해 학습한다.</p>	<p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
	2	<p>1) 강의주제: 디지털 콘텐츠 서비스</p> <p>2) 강의목표: (1) 동영상 콘텐츠에 대해 이해할 수 있다. (2) 온라인과 모바일 게임, 웹툰에 대해 이해할 수 있다. (3) 음원서비스, 콘텐츠의 2차적 저작물에 대해 이해할 수 있 다. (4) 실감 미디어와 콘텐츠에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 동영상 콘텐츠의 개요와 종류에 대해 학습한다. (2) 온라인과 모바일 게임의 개요와 종류에 대해 학습한다. (3) 인터넷 만화 웹툰의 발전과정에 대해 학습한다. (4) 음원 서비스 역사와 스마트폰의 대중화에 따른 발전방향 에 대해 학습한다. (5) 콘텐츠의 2차적 저작물에 대해 학습한다. (6) 실감 미디어와 콘텐츠에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
	3	<p>1) 강의주제: 디지털 스토리텔링</p> <p>2) 강의목표: (1) 스토리와 스토리텔링에 대해 이해할 수 있다. (2) 디지털 스토리텔링과 콘텐츠 산업에 대해 이해할 수 있 다. (3) 디지털 인터랙티브 스토리텔링과 스토리 철학에 대해 이 해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: (1) 스토리와 스토리텔링의 개념과 우리 생활에 활용되는 사 례에 대해 학습한다. (2) 디지털 스토리텔링과 콘텐츠 산업에 대해 학습한다. (3) 디지털 인터랙티브 스토리텔링과 스토리 철학에 대해 학 습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
제 15 주	1	<p>※기말고사 시행</p> <p>1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사</p>	<p>※수업방법: 기말고사 시행</p>
	2	<p>2) 평가문항 : 9-14주차 학습내용을 토대로 주관식 문제 출제 -예시 : 주관식 20점 + 객관식 10점 = 30점</p>	<p>※학습자료: 평가용 시험지</p>
	3	<p>3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제</p> <p>4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임</p>	
		첨부자료	