

문화기술과 사회변동

교과목명	국문명 : 문화기술과 사회변동 영문명 : Culture Technology & Social Change	이수학점	2학점
담당교수	두일철 (한양대학교 국제문화대학 문화콘텐츠학과)	개설학기	2019-1학기
권장학과	전학과	권장학년	전학년

개요	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화와 기술의 결합을 의미하는 CT(Culture Technology)는 문화콘텐츠의 부가가치를 높이기 위해 기획제작과 창작, 유통을 발전시키는 유무형의 기술을 통칭하며, 국가경제를 이끌어갈 핵심기술로 차세대 성장 동력산업, 미래국가유망기술21 등에 선정된 분야이다. 본 과목에서는 문화기술의 변화와 사회변동의 상관 관계에 대한 학습을 통해 문화콘텐츠 분야의 핵심 기술들이 실제로 사회 변동에 어떻게 연관이 되는지 이론과 실재를 다루는 한편, 산업적 측면에서의 이슈도 학습한다.
----	---

학습목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최근 새로운 문화기술은 새로운 미디어의 출현을 가능하게 하고 새로운 미디어의 출현에 따라 사회는 급속하게 변화하고 있다. 본 교과목에서는 문화기술의 출현이 가져온 사회적 변화를 탐색하고 이를 바탕으로 문화콘텐츠의 제작과 유통의 새로운 기술, 방법론의 학습을 통하여 사회적 변화에 부응하는 새로운 비즈니스 모델과 패러다임을 제시할 수 있는 기초와 동기를 부여한다.
------	--

강의교재	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제작되는 PPT, PDF
------	---

보조교재	<ul style="list-style-type: none"> ○ e-Book형 멀티미디어 자료
------	--

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	35%
	기말시험(%)	35%
	출석(%)	15%
	과제(%)	-
	퀴즈(%)	15%
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합계	100%	

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	변화의 이해	변화의 이해 ○ 오리엔테이션 ○ 과목 소개 ○ 문화기술이란 무엇인가 ○ 문화콘텐츠란 무엇인가
2주	기술의 등장과 사회 변동	기술의 등장과 사회 변동 ○ 기술의 이해 ○ 미디어와 사회변동
3주	창의적 기술의 현실화	국내 이동통신 산업의 역사와 현재 ○ 이동통신의 역사 ○ 광고로 보는 휴대폰의 진화 ○ 우리나라 이동통신의 역사 ○ 4세대 이동통신 4G
4주	창의적 기업에서 배운다1 - 애플	창의적 기업에서 배운다1 - 애플 ○ 스티브잡스에 대하여 ○ 애플의 역사 ○ 스티브잡스가 경영했던 기업들 ○ 스티브잡스의 프레젠테이션 ○ 스티브잡스의 철학 ○ 애플의 조직
5주	창의적 기업에서 배운다2 - 닌텐도	창의적 기업에서 배운다2 - 닌텐도 ○ 닌텐도의 역사 ○ 닌텐도의 비디오 게임 역사 ○ 애플 vs. 닌텐도
6주	창의적 기업에서 배운다3 - 구글	창의적 기업에서 배운다3 - 구글 ○ 구글의 창업과 기업문화 ○ 구글의 검색 엔진 ○ 구글의 OS ○ 구글 음성검색 ○ 구글의 미래
7주	스마트 시대와 콘텐츠	스마트 시대와 콘텐츠 ○ 모바일 웹(WEB)과 앱(APP) ○ 공익 캠페인 적용 사례 ○ 인쇄 매체와의 접목사례 ○ 기업 브랜드 이미지 홍보 ○ 제품/상품 마케팅 적용사례 ○ 전시/공연 공간 적용사례 ○ TV 변천사 ○ 국내 TV 변천사 ○ 스마트 TV ○ 스마트 TV 경쟁

8주	중간시험	
9주	컨버전스 시대의 사회 변동	컨버전스 시대의 사회 변동 ○ 컨버전스의 이해 ○ 기기의 융합 ○ 유무선 망 융합 ○ 방송 통신 융합 ○ 컨버전스와 변화
10주	플랫폼 전략과 에코시스템	플랫폼 전략과 에코시스템 ○ 플랫폼의 이해 ○ 플랫폼의 중요성 ○ 에코시스템 ○ 플랫폼 전략과 에코시스템
11주	N-Screen과 클라우드 서비스	N-Screen과 클라우드 서비스 ○ N-Screen ○ N-Screen 전략의 3대 동인 ○ N-Screen 국내 업계 현황 ○ N-Screen 해외 업계 현황 ○ N-Screen 발전 방향
12주	증강현실과 사회 변동	증강현실과 사회 변동 ○ 증강현실 환경의 도래 ○ 증강현실을 활용한 부가가치 창출 사례 ○ 증강현실의 시사점 ○ 소매 유통산업의 미래 ○ 증강현실 기술현황
13주	감성공학과 사회 변동	감성공학과 사회 변동 ○ 감성기술의 개념 ○ 감성기술 관련 국내외 동향 ○ 감성기술의 콘텐츠 적용 사례 ○ 감성기술 관련 국내외 정책 동향
14주	사용자경험과 사용자 인터페이스	사용자경험과 사용자 인터페이스 ○ UX, UI & NUI ○ UX와 UI의 발전 현황
15주	미래비전영상이 제시하는 미래문화기술	미래비전영상이 제시하는 미래문화기술 ○ 미래사회 전망 ○ 기술 발전의 상상
16주	기말시험	