

강의계획서

과목명	국문	문화기술과 사회변동	개발대학/교수	한양대학교/두일철
	영문	Culture Technology & Social Change	운영교수	두일철
			* 개발교수와 운영교수는 다를 수 있습니다.	
			이수학점	3 학점

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 핵심 기술로 차세대 성장 동력산업, 미래국가 유망기술에 선정된 분야이다. 본 과목에서는 4차 산업혁명 시대의 융합산업과 기술을 주 대상으로 하여 "초연결 사회로의 변화"와 관련된 내용을 주로 다루는 한편, 사회의 변동과 이슈를 학습한다.																				
학습목표	<ul style="list-style-type: none">융합 학문적 관점에서 사회적 변화를 분석하고 최신의 사례를 들어 기술을 해석한다.창의적인 상상과 문화와 기술을 융합한 방식으로 산업의 새로운 장르를 개척하고 콘텐츠의 구상, 기획을 실현하는 능력을 배양한다.문화기술의 출현이 가져온 사회적 변화를 탐색하고 이를 바탕으로 사회적 변화에 부응하는 새로운 비즈니스 모델과 패러다임을 제시할 수 있는 기초와 동기를 부여한다.																				
교재 및 참고문헌	<ul style="list-style-type: none">학습자료 PDF 강의 요약본 제공인공지능시대의 문화기술(저자: 두일철, 출판사: 한빛아카데미, ISBN: 9791156645931)																				
평가항목	<table><tr><td>출석</td><td>20%</td><td>퀴즈</td><td>20%</td></tr><tr><td>중간고사</td><td>계절학기 미진행</td><td>토론</td><td>-</td></tr><tr><td>기말고사</td><td>60%</td><td>팀프로젝트</td><td>-</td></tr><tr><td>과제</td><td>-</td><td>학습참여도</td><td>-</td></tr><tr><td>총합</td><td colspan="3">100%</td></tr></table>	출석	20%	퀴즈	20%	중간고사	계절학기 미진행	토론	-	기말고사	60%	팀프로젝트	-	과제	-	학습참여도	-	총합	100%		
출석	20%	퀴즈	20%																		
중간고사	계절학기 미진행	토론	-																		
기말고사	60%	팀프로젝트	-																		
과제	-	학습참여도	-																		
총합	100%																				
※ 평가 방법 및 배점은 담당 교수 재량에 의해 변경될 수 있습니다.																					

주차별 강의 내용

주차	수업주제	학습내용
1주차	변화의 이해	<ul style="list-style-type: none"> 초 연결시대의 융합 산업혁명의 변화 제4차산업혁명과 문화산업의 변동
2주차	인공지능과 융합 기술	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 발전의 역사 인공지능 융합 기술 - 로봇 인공지능과 사회변동 - 소득과 교육의 변화 기술발전에 대한 우려 - 특이점과 인간윤리
3주차	창의적 기업에서 배운다Ⅰ - 애플	<ul style="list-style-type: none"> 애플의 창업과 스티브잡스 창의적 기업 애플의 역사와 제품 애플에 의한 PC, 모바일 산업의 발전과 미래
4주차	창의적 기업에서 배운다Ⅱ - 닌텐도	<ul style="list-style-type: none"> 비디오게임의 역사와 시사점 창의적 기업 닌텐도의 역사 닌텐도의 기업철학과 시사점
5주차	창의적 기업에서 배운다Ⅲ - 구글	<ul style="list-style-type: none"> 구글의 창업과 기업철학 구글의 역사와 검색의 변화 구글의 개방성과 시사점
6주차	창의적 기업에서 배운다Ⅳ - 마이크로소프트	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로소프트의 창업과 빌게이츠 마이크로소프트의 역사와 운영체제의 변화 마이크로소프트의 기업철학과 시사점
7주차	창의적 기업에서 배운다Ⅴ - 테슬라	<ul style="list-style-type: none"> 테슬라의 창업과 리더십 테슬라의 역사와 산업 발전 테슬라의 주요 산업과 미래 시사점
8주차	이동통신 산업의 발전과 사회변동	<ul style="list-style-type: none"> 이동통신의 역사 기업사례로 살펴보는 이동통신의 발전 차세대 이동통신과 사회 변화
9주차	UX 혁신으로 본 스마트디바이스와 우리 시대의 소통	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 디바이스의 발전과 이해 광고로 보는 우리나라 휴대폰의 진화 스마트 디바이스와 라이프스타일의 변화
10주차	디지털 전환과 이커머스	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 전환의 이해 이커머스의 플랫폼의 진화 기업사례로 살펴보는 이커머스 플랫폼 이커머스 발전과 문화 변동
11주차	스트리밍 서비스와 콘텐츠 유통의 변화	<ul style="list-style-type: none"> 영상매체의 발전 OTT 스트리밍 기술의 발전 기업사례로 살펴보는 스트리밍 서비스의 진화 콘텐츠 유통의 변화와 미래
12주차	플랫폼 노동과 디지털 경제	<ul style="list-style-type: none"> 플랫폼 노동의 이해 사례로 알아보는 플랫폼 노동 플랫폼 노동과 디지털 경제의 미래
13주차	확장현실(XR)과 미래비전	<ul style="list-style-type: none"> 가상현실과 증강현실, 메타버스의 이해 XR을 활용한 부가가치 창출 사례 XR이 열어가는 미래
14주차	문화기술과 미래사회	<ul style="list-style-type: none"> 미래학과 미래기술 예측 미래영상 분석 창의적 상상이 이끄는 미래사회 기술 혁신 시대의 핵심 역량