

■ 미디어 엔터테인먼트 강의 계획서

담당 교수: 홍주현

상담 : 이메일로 약속 후 상담

개별 주제 관련 상담 : 수업시간에 진행할 예정

- 강의 목적

커뮤니케이션 기술의 발달로 플랫폼의 다양화와 함께 개인에게 최적화된 서비스를 제공할 수 있게 되면서 미디어 전공생들의 관심 분야와 졸업 후 진출 분야도 확대되었다. 미디어 엔터테인먼트 과목은 다양한 플랫폼을 통해서 유통되는 콘텐츠를 알아보고, 다양한 콘텐츠를 실제 이용해 봄으로써 콘텐츠의 내용 및 콘텐츠 유통 과정에서 문제가 무엇인지 발견하는 것을 목표로 한다. 문제를 발견한 후 학생들은 모바일, 웹 플랫폼에서 어떤 콘텐츠를 제작해서 이용자의 다양한 욕구를 충족시킬지 실제로 기획해 보는 시간을 갖는다. 궁극적으로 소셜 콘텐츠의 생산과 소비에 대한 이해와 실제 현장에서 필요한 능력을 갖춘다.

- 참고 교재

미디어 나우, 한경사(2016).

Media & Society, SAGE Pub. (2015)

- 평가 방식(100점 만점)

■ 시험(60점)

중간고사 : 30점

기말고사 : 30점

■ 프로젝트 수행(20점)

조별 과제 : 공모전 참가 기획안 또는 콘텐츠 기획안 준비(조별) :10점

개별 과제 : 소셜 콘텐츠 아이디어 제안: 10점

■ 수업 참가(20점)

수업참여(개별 토론 및 브레인스토밍) : 10점

출석 : 10점

■ 보너스(5점)

개별 소셜 미디어 운영(블로그, 페이스북, 유튜브 등) : 2점

특강 참가 : 1점/1회(최대 3회)

■ 주별 수업 계획서

주차	주제	내용	학생 활동
1주	오리엔테이션	sbs 스페셜 '지금까지 없던 세상, IoT'를 보셨나요? 4차 산업혁명	
2주	TV와 유통의 결합 : 웹 콘텐츠 산업 전망 및 웹 콘텐츠 특성 미디어 엔터테인먼트 분야	http://portal.kocca.kr 콘텐츠산업 동향 보고서 참조 뮤직비디오, 게임, 웹툰, 웹 콘텐츠 (드라마, 엔터테인먼트, 1boon 등)	관심 분야 찾기
3주			
4주	유통 플랫폼의 다양화 (1) 웹 콘텐츠 유통 플랫폼 (2) 온라인 유료 TV 서비스	라인 유료 TV 서비스 명은 '프라임 인스턴트 비디오(Prime Instant Video)' 서비스	소셜 콘텐츠 현황 알아보기1
5주	TV 시청 포털 플랫폼 : 다음 카카오 TV, 네이버 TV, tvN go 등	웹 드라마, 웹 엔터테인먼트 제작사 방문(와이낫미디어, 클콩 외)	소셜 콘텐츠 현황 알아보기2
6주	디지털 게임	게임 스토리텔링, 게임 이용자 확대 전략	드림 컴퍼니 찾기 아이디어 내기
7주	디지털 콘텐츠 기획하기	미디어 엔터테인먼트 기획 아이디어 내기	공모전 참가 또 는 기획안 계획 세우기
8주	중간고사		
9주	디지털 스토리텔링	스토리텔링 해 보기	아이디어 발표 및 조별 토론1
10주	IoT와 미디어 엔터테인먼트 현실	IoT 적용 분야 디즈니 애니메이션과 장난감 결합	아이디어 발표 및 조별 토론2
11주	IoT와 미디어 엔터테인먼트 전망	IoT 플랫폼, 미디어 플랫폼의 진화	아이디어 발표 및 조별 토론3
12주	개인 맞춤형 콘텐츠 서비스	유튜브, 플루, 넷플릭스	
13주	미디어 엔터테인먼트 아이디어 발표 1	지원 희망 회사 또는 관심 분야 기획안 발표 및 토론	공모전 참가 혹은 기획안 준비
14주	미디어 엔터테인먼트 아이디어 발표 2		공모전 참가 혹은 기획안 준비
15주	기말고사		
16주	과제 피드백		