

수업 계획서

협성대학교

과목명	4차산업혁명과미디어	수업유형	
학수번호	수강학과, 학년	이수구분	
학점/주당시수	교수명	확인	
연락처	공병훈	최대수강인원	
E-mail		면담가능요일	

교과개요	<p>이 과목은 4차 산업혁명 환경에서 중요한 변화로서 등장한 미디어, 광고, PR, 마케팅, 콘텐츠, 저널리즘, 빅데이터, 가상현실, 증강현실 등 분야들의 기술적 특성과 원리, 트렌드에 대해 내용을 다룬다. 사물인터넷, 연결기술, 인공지능, 로봇공학 같은 핵심 기술이 주도하는 변화의 물결은 많은 직군들을 사라지게 하고 있다. 하지만 그 기술적 특성과 원리에 의해 새로운 미디어 분야와 직업군을 생성하고 있으며 다양한 분야를 창의적으로 융합하는 역량을 지닌 인재를 요구하고 있다. 따라서 4차 산업혁명과 미디어 내용은 관련 분야에서 요구되는 학생들의 역량을 강화하여 진로 선택과 취업에 중요한 도움을 줄 것이다.</p> <p>이 수업 운영방식은 원격 방식으로 진행되는 수업이다. 하지만 구체적으로는 다음과 같은 방식으로 진행된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 비대면 수업 : 사전녹화영상을 이클래스를 통해 제공함. 하지만 Zoom을 통해 발표와 토론 수업을 진행할 수도 있음 ▶ 기말과제 : 중간고사와 기말고사는 사례조사 과제를 제출함 ▶ 퀴즈 시험 : 강의와 교재, 교안 내용을 기반으로 퀴즈시험을 매주 치워서 중간고사와 기말고사를 대체함
------	---

수업목표	평가방법
제4차산업혁명의 개념과 핵심 기술에 대한 이해	
제4차산업혁명의 기술적, 산업적, 사회적 내용을 미디어와 커뮤니케이션을 중심으로 학습	
인공지능, 사물인터넷, 로봇 공학, 운송수단, 3D 프린팅, 나노기술, 연결기술에 대한 이해	
가상현실, 증강현실, 거래 혁명, 미디어혁명에 대한 이해	

핵심역량	W(의사소통)		L(논리적사고)	
	E1(글로벌)	V	E2(협력)	
	S(자기관리)		Y(창의)	V

수업방법	강의(Lecture)	V	발표(Presentation)	V
	토론(Discussion&Debate)	V	실험·실습·실기(Experiment & Practice)	
	팀 기반 학습(Team-based Learning)		문제 중심 학습(Problem-based Learning)	
	프로젝트 기반 학습(Project-based Learning)	V	시연·수업실연 (Simulation)	
	플립 러닝(Flipped Learning)	V	캡스톤 디자인(Capstone Design)	
	팀티칭(Team Teaching)	V	코티칭(Co-teaching)	
	기타			

수업계획 및 내용

주	수업내용		수업방법	교 재	과제 / 준비물
1	주제	제4차산업혁명의 개념			
	내용	산업혁명과 제4차산업혁명에 대한 이해, 기술변화와 산업혁명 단계, 4차 산업혁명이 가져온 새로운 변화들			
2	주제	인공지능			
	내용	인공지능의 이해, 인공지능 음성비서, 인공지능의 미디어 활용			
3	주제	빅데이터			
	내용	빅데이터란 무엇인가, 빅데이터와 인공지능, 빅데이터의 활용 사례			
4	주제	초연결 사회와 5G			
	내용	초연결 사회란 무엇인가, 5세대이동통신 기술, 5세대이동통신 기술의 활용			
5	주제	인터넷과 소셜 미디어			
	내용	연결과 커뮤니케이션혁명, 인터넷과 소셜 미디어, 모바일 커뮤니케이션과 소셜 미디어			
6	주제	웨어러블 기술			
	내용	착용하고 싶은 본능의 진화, 다양하게 개발되는 웨어러블 디바이스, 스마트 안경			
7	주제	가상현실			
	내용	가상현실의 역사, 가상현실의 특징과 기술, 가상현실의 활용			
8	주제	증강현실			
	내용	증강현실이란 무엇인가, 증강현실 기술의 특성과 활용 사례, 드론 기술의 활용			
9	주제	이동수단과 물류			
	내용	혁신적 이동수단과 나노기술, 자율주행자동차, 세상을 바꾸는 나노기술			
10	주제	로봇 기술			
	내용	미래를 만드는 로봇 기술, 로봇의 종류, 로봇의 미래			
11	주제	3D 프린팅			
	내용	3D 프린팅의 세계, 3D 프린팅의 역사, 3D 프린팅 기술의 활용			
12	주제	플랫폼			
	내용	플랫폼 비즈니스, 플랫폼 사례, 플랫폼과 모바일 환경			
13	주제	사물인터넷			
	내용	사물들의 커뮤니케이션, 사물인터넷 기술, 사물인터넷 기술의 활용			
14	주제	공유경제			
	내용	공유경제의 시대, 공유경제의 사례			
15	주제	새로운 화폐의 출현			
	내용	핀테크의 세상, 전자화폐와 거래 혁명, 블록체인과 암호화폐			