

강 의 계 획 서

과목명	메타버스세상속 콘텐츠미래	운영 교·강사명	한상임	학점/ 이수시간	3.0			
교과목개요	<p>메타버스의 탄생부터 현재까지의 발전 과정과 미래의 가능성을 알아보고, 메타버스의 다양한 콘텐츠를 탐구하는 수업이다. 실제 사례를 통해 메타버스 콘텐츠가 어떻게 발전했으며, 현재 다양한 플랫폼에서 어떤 방식으로 사용되고 있는지를 학습한다. 또한, 메타버스의 다양한 측면과 현실 세계와의 연결점을 탐구함으로써, 메타버스 콘텐츠의 전반적인 이해를 높이고, 미래의 메타버스 콘텐츠에 대한 상상력과 창조적인 생각을 발전시키는 것을 목표로 한다.</p>							
수업목표	<ul style="list-style-type: none"> - 메타버스와 결합된 미래 사회의 문화와 콘텐츠의 변화를 탐색하고 토론한다. - 다양한 기술을 사용해 제작되는 메타버스 내의 창의적 콘텐츠의 사례를 연구한다. - 메타버스가 사회와 경제에 미치는 영향과 윤리적 측면에 대한 인식을 탐구한다. 							
주교재 (저자, 출판사, 출판년도 포함)	- 강의교안		부교재 (저자, 출판사, 출판년도 포함)	<ul style="list-style-type: none"> - Matthew Ball (2022). 메타버스 모든 것의 혁명 (송이루 옮김). 다산북스 - Mark van Rijmenam (2022). 메타버스 유토피아 (김혜린, 이주현 공역). 21세기북스 - 남주한 외 (2022). 포스트 메타버스. 포르체 				
활용기자재	철판	비디오	오디오	컴퓨터	유인물	빔프로젝트	모바일	기타
		Y		Y	Y		Y	

주차	차시별 강의내용	수업방법 (원격/출석)	학습자료 (과제 개요 및 제출기간 포함)
1	1. 메타버스의 탄생: 문화적배경과 영향		
	가. 오리엔테이션	원격	PDF
	나. "스노 크래시(Snow Crash)"부터 "매트릭스(Matrix)"까지	원격	PDF
	다. 미디어 속 메타버스의 모습	원격	PDF
2	2. 메타버스의 발전: 다양한 플랫폼과 관점들		
	가. 초기 플랫폼: "세컨드 라이프(Second Life)"와 "싸이월드"	원격	PDF
	나. 게임을 통한 메타버스의 발전: "로블록스(Roblox)"와 "마인크래프트(Mine Craft)"	원격	PDF
	다. 디지털 네이티브의 등장과 그 의미	원격	PDF
	라. 메타버스에 대한 다양한 정의와 관점들	원격	PDF
3	3. 메타버스의 DNA: 특징과 구성요소		
	가. 메타버스의 핵심 특징과 그 중요성을 이해하고 설명한다.	원격	PDF
	나. "체화된 인터넷" 개념을 통해 메타버스의 본질을 이해하고 해석한다.	원격	PDF
	다. 인공지능이 메타버스의 발전에 어떤 역할을 하는지 파악하고 체험한다.	원격	PDF
4	4. 메타버스의 새로운 차원: 디지털 공간		
	가. 메타버스에서의 공간 개념	원격	PDF
	나. 물리적 제약서의 해방	원격	PDF
5	5. 메타버스에서 새로운 정체성 찾기: 아바타		
	가. 아바타와 온라인 정체성	원격	PDF
	나. 아바타 커스터마이징	원격	PDF
	다. 극사실 스타일에서의 불쾌한 골짜기	원격	PDF
	라. 온라인 전체성의 자유와 한계	원격	PDF
6	6. 스크린 너머로: 메타버스에서의 상호작용		
	가. 상호작용의 기본원리 : 일상에서 메타버스가 지	원격	PDF
	나. 메타버스의 현실감 : NPC와 인공지능의 상호작용	원격	PDF
	다. 미래의 메타버스 : 다가오는 상호작용의 혁신	원격	PDF

주차	차시별 강의내용	수업방법 (원격/출석)	학습자료 (과제 개요 및 제출기간 포함)
7	7. 가상 세계에서의 거래: 메타버스 경제시스템		
	가. 메타버스의 경제원리	원격	PDF
	나. 메타버스의 디지털 통화와 자산	원격	PDF
	다. 메타버스 경제의 현재와 미래	원격	PDF
8	8. 메타버스의 기술적 구성요소		
	가. 메타버스에서 사용되는 기술	원격	
	나. Augmented Reality 증강현실	원격	
	다. eXtended Reality 확장현실	원격	
9	9. 메타버스의 미래 기술		
	가. XR과 인공지능의 통합		
	나. IoT, BCI, 3D, Block Chain	원격	PDF
10	10. 활용사례연구(1)		
	가. 메타버스내의 소셜 및 엔터테인먼트	원격	PDF
	나. 디지털 휴먼과 가상 인플루언서	원격	PDF
11	11. 활용사례연구(2)		
	가. 스포츠 분야의 메타버스 활용	원격	PDF
	나. 건축 분야의 메타버스 활용	원격	PDF
12	12. 활용사례연구(3)		
	가. 교육 분야의 메타버스 활용	원격	PDF
	나. 교육 분야의 메타버스 콘텐츠 제작과 미래전망	원격	PDF
13	13. 메타버스의 미래		
	가. 총정리 복습(1)-1	원격	
	나. 총정리 복습(1)-2	원격	
	다. 총정리 복습(2)	원격	