

	디지털 예술과 게임이론 소셜 네트워크와 증강현실 디지털 스토리텔링 디지털 인문학 빅데이터 인문학
선수과목안내	
수강생 유의사항	1. 각 교과목 중 총 수업시간수의 3분의 2이상을 출석하여야만 그 교과목의 시험에 응시할 수 있다. 2. 시험관련 부정행위자로 판명되었을 때는 학칙 또는 내규에 의거 해당 교과목의 성적을 취소한다.
장애학생 수업안내	- 장애학생은 본 수업과 관련하여 본인희망 시 대필도우미와 튜터링도우미 지원이 가능함 - 장애학생의 선수강 및 기타 학습지원 관련 상담 서울장애학생지원센터

교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	1	Digitale Medienkultur : Wahrnehmung - Konfiguration - Transformation	Petra Missomelius	transcript		
2	포스트모더니즘 영화미학	피종호	한양대출판부			

부교재	순번	교재명	저자	출판사	ISBN	가격
	1	재매개. 뉴미디어의 계보학	제이 D. 볼터/리차드 그루신	커뮤니케이션북스		
2	디지털미디어와 예술의 확장	피종호	아카넷			

평가항목	평가항목	비율	평가항목	비율
	출석	10%	퀴즈	0%
	과제	30%	중간고사	0%
	토론	0%	기말고사	60%
	팀프로젝트	0%	학습참여도	0%
	합계	100%		

주별 강의계획 및 과제

1주(회)차	주제	디지털 예술개념(1)
	활동사항	주요 강의 내용 아날로그 예술과 디지털 예술의 차이 미메시스 Mimesis와 시뮬레이션 리얼리즘과 시각적 리얼리즘 전자적 몸의 해체와 피그말라온 신화
2주(회)차	주제	디지털 예술개념(2)
	활동사항	

		주요 강의 내용 디지털 이미지의 특성 인터페이스 하이퍼텍스트와 '식민적' 변증법 하이퍼미디어와 미디어의 혼합성
3주(회)차	주제	디지털 예술의 미학적 전통(1)
	활동사항	주요 강의 내용 아방가르드 예술의 이미지 초현실주의의 이미지와 디지털 예술 다다이즘과 추상적 해체예술의 이미지
4주(회)차 (추석)	주제	디지털 예술의 미학적 전통(2)
	활동사항	- 법정공휴일을 제외한 수업이 15주 미만일 경우 반드시 보강에 대한 내용을 입력하여야 하며 해당 수업 관장학과 행정팀에 보강 계획서를 제출하여야 합니다. 주요 강의 내용 플럭서스 이론과 디지털아방가르드 백남준의 비디오 이론/비디오 예술의 이해 구성주의 예술의 전통 마셜 맥루한의 미디어의 이해 분석
5주(회)차 (개천절)	주제	디지털 예술의 공간
	활동사항	- 법정공휴일을 제외한 수업이 15주 미만일 경우 반드시 보강에 대한 내용을 입력하여야 하며 해당 수업 관장학과 행정팀에 보강 계획서를 제출하여야 합니다. 주요 강의 내용 포스트모더니즘과 사이버 시대의 공포 푸코의 '다른 공간' / 헤테로토피아 라캉의 응시이론
6주(회)차 (한글날)	주제	유토피아의 윤리학
	활동사항	- 법정공휴일을 제외한 수업이 15주 미만일 경우 반드시 보강에 대한 내용을 입력하여야 하며 해당 수업 관장학과 행정팀에 보강 계획서를 제출하여야 합니다. 주요 강의 내용 시각적 수사학 인지의 사회화 유토피아와 디스토피아 Dystopia 파라토피아 Paratopia와 펨토피아 Femtopia
7주(회)차	주제	디지털 예술의 혼합성
	활동사항	주요 강의 내용 텍스트, 이미지, 소리의 혼합성 언어의 다의성에서 혼합성 문화로 혼합성 예술과 종합예술화로의 지향 상호매체성 Intermediality <세컨드 라이프 Second Life> 분석
8주(회)차	주제	
	활동사항	중간고사기간
9주(회)차	주제	디지털 예술과 몸의 미학
	활동사항	주요 강의 내용 기술적 '재생성' 시대의 예술 '몸의 위기' 또는 '몸의 도래'의 현상 무한한 공간과 사라짐의 미학 몸의 미학과 재현의 위기
10주(회)차	주제	가상현실과 사이버펑크 Cyberpunk
	활동사항	주요 강의 내용 사이버 공간의 이론과 실제 시간과 무한한 공간 사이버펑크 문학과 사이버펑크 영화 사이보그영화와 포스트모더니즘 토마스 엘세서/케이 호프만의 디지털 시대의 영화부분

11주(회)차	주제	디지털 스토리텔링
	활동사항	주요 강의 내용 디지털 스토리텔링의 서사구조 영화 <게이머> 분석 영화 <인터스텔라> 분석
12주(회)차	주제	디지털 예술과 게임이론
	활동사항	주요 강의 내용 문학과 게임이론 게임의 서사성과 유희성 게임분석
13주(회)차	주제	인터랙티브 디지털 아트의 이해
	활동사항	주요 강의 내용 독일 - 베른트 린터만, 토르스텐 벨슈너 미국 - 켄 파인골드, 페리 호버먼, 린 허슈만-리슨, 칼 심즈, 제프리 쇼, 그레이엄 와인브렌 일본 - 후지시타 마사키 한국의 경우
14주(회)차	주제	소셜 네트워크와 증강현실 Augmented Reality
	활동사항	주요 강의 내용 Social Network의 공간 증강현실과 혼합현실 증강현실과 게임
15주(회)차	주제	빅데이터 인문학 또는 디지털인문학
	활동사항	주요 강의 내용 빅데이터의 인문학적 접근 기억과 망각의 속도 데이터토피아
16주(회)차	주제	
	활동사항	기말고사
첨부파일		