

강 의 계 획 서

교과목 정 보	교과목명	문화콘텐츠의이해 <input type="checkbox"/> 2학점 <input checked="" type="checkbox"/> 3학점		수업년도(학기)	2016년도(1학기)	
	소 속	국제문화대학 문화콘텐츠학과		성 명	김치호	
	강의요일	월, 목		강의시간	11:00 ~ 12:30	
	강의장소	국제문화관 204호				
교과목 개 요	<p>본 강좌는 문화콘텐츠 전반에 대한 이해를 제고하기 위한 것이다. 21세기 지식기반산업의 첨병인 문화콘텐츠산업의 개관과 각 갈래별 특성 및 전망을 살펴보고, 기획-제작-마케팅 등 각 분야의 전문가를 양성하기 위한 기초 지식을 학습할 뿐만 아니라, 여타 인문학 분야와 유기적인 협력 체제를 구축함으로써 문화콘텐츠 생산 능력을 극대화할 수 있는 다양한 방안을 탐색한다. 따라서 문화콘텐츠 전공자들에게서는 필수적인 기초 과정이며, 여타 미래지향적인 학제간 융합연구를 꿈꾸거나, 해당 분야의 전문 역량을 극대화하기 위한 과정이다.</p>					
수업목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영화, 드라마, 애니메이션, 만화, 게임, 캐릭터, 공연문화, 테마파크, 음악 등 문화콘텐츠 전반의 흐름을 이해하고 각 갈래별 특성을 파악한다. 2. 문화콘텐츠 상호 간의 One Source Multi Use를 이해하고, 활성화 방안을 탐구한다. 3. 인문학적 역량을 문화콘텐츠 영역에서 효과적으로 구현하는 전략을 모색한다. 4. 미래지향적이고 실천적인 분야인 문화콘텐츠의 기획-제작-마케팅 등에 대한 관심을 유발하고 각 분야의 전문가가 되기 위한 기본적인 소양을 쌓는다. 					
교 재	교재명	저자		출판사		
평가방법	중간(%)	기말(%)	출석(%)	과제(%)	수업참여도(%)	기타(%)
	20	30	10	10	30	0
주 강 계 별 의 회	주차	Contents			Exam & 과제	
	Week 1	문화콘텐츠의 범주와 특성				
	Week 2	문화콘텐츠 분야 및 장르 그리고 조합				
	Week 3	문화콘텐츠, 확대하여 이해하기				
	Week 4	만화에서 웹툰까지, 원천콘텐츠의 전범				
	Week 5	애니메이션이 애니메이션이어야 하는 이유				
	Week 6	영화, 극장을 넘어선 극장				
	Week 7	음악, 음반을 넘어선 음원				
	Week 8	중간고사				
	Week 9	드라마, 대중적인 너무도 대중적인				
	Week 10	캐릭터, 바보야 문제는 ₃ 캐릭터야				
	Week 11	전자책에서 길을 찾다				
	Week 12	디지털 네이티브 스토리				
	Week 13	모바일콘텐츠, 앱스토어를 넘어서				
	Week 14	게임, 리니지와 카트라이더를 넘어서				
	Week 15	아날로그의 즐거움				