

# 2017학년도 1학기 강의계획서

## ▣ 교과목 안내

교과목명	정보사회와뉴미디어	교과목코드	16865-01
개설대학명	사회과학대학	개설학과(전공)	언론영상학전공
이수구분	전공선택	학점	3
인증구분(공학인증)		설계학점(공학인증)	0
강의시간	화09:00~10:15 목15:00~16:15(사429)	담당교수	이상식
전화번호		E-Mail	
수강대상	언론영상학전공 2년	면담시간	화 5-6시
강의실	사429	담당교수 연구실	사253
강의소개 동영상		홈페이지/SNS	

## ▣ 핵심역량과 본 교과목의 연관성(매우연관, 연관, 연관없음)

특성	핵심역량	연관성	특성	핵심역량	연관성
도전적 개척정신	도전정신	매우연관	국제적 문화감각	외국어구사 능력	연관없음
	환경적응역량	매우연관		문화적 포용력	매우연관
윤리적 봉사정신	감성역량	연관	창의적 전문성	종합적 전문지식	연관
	윤리적 가치관	연관		문제해결 능력	연관

## ▣ 교과목개요

우리나라를 포함해, 선진국들의 미디어 환경은 급속하게 변화하고 있다. 최근의 디지털 미디어와 콘텐츠 환경에서 기존 미디어 패러다임의 변화 방향에 대해 이해하고자 한다. 아날로그에서 디지털 사회로의 중간 지점에서 미디어의 과거, 현재, 미래를 살펴보고자 한다. 진화론적 시각에서 개별 미디어와 콘텐츠의 시작과 성장을 포함해 디지털 기술의 변화에 따른 대응과 미래 그리고 이에 따른 사회문화적 쟁점들을 포괄적으로 살펴보고자 한다.

### ※ 교과목개요 추가 설명

## ▣ 교육목표

미디어의 기술적 진화와 미디어 콘텐츠 산업에서의 변화 그리고 디지털 미디어를 다루는 산업, 문화적 환경, 법제도 등을 이해한다.

보다 구체적으로는 다음과 같은 세가지 큰 틀을 이해한다.

1. 디지털 기술과 미디어 진화
2. 디지털 미디어 콘텐츠, 산업
3. 디지털 미디어 시대의 정책과 법제도

## ▣ 교수법

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 강의, 토론, 발표    | <input type="checkbox"/> CBL(Case Based Learning)    | <input type="checkbox"/> TBL(Team Based Learning) | <input type="checkbox"/> AL(Action Learning) |
| <input type="checkbox"/> Team Teaching | <input type="checkbox"/> PBL(Problem Based Learning) | <input type="checkbox"/> BL(Blended Learning)     | <input type="checkbox"/> 기타                  |

## ▣ 장애학생 학습지원

수강등록한 장애학생을 위한 개별상담, 평가, 과제 및 수업지원  예  아니오

■ 수업진행

기본적으로 강의 형태가 될 것이나, 학생들의 보다 능동적인 수업 참여를 위해 발표 및 토론이 가미될 것이다. 수업 시간에 충분하지 못한 토론은 교수 학습 지원 센터의 홈페이지를 통해서 진행된다.

■ 수업교재/관련자료

김영석, 이상석외 공저, 디지털 시대의 미디어와사회, 2017, 나남출판사

■ 학습평가

항목	출석	정기시험 (기말시험)	중간시험 (수시)	과제				합계
평가점수 (만점)	0	0	0	0				0
반영비율 (%)	0.00	0.00	0.00	0.00				100

※ 학습평가 추가 설명

■ 필요사항/선수과목

■ 교과목활용

▣ 강의계획

1주차	교과목 소개 및 미디어기술과 사회 개관	
	첫째 시간	
	둘째 시간	
	셋째 시간	
	넷째 시간	
2주차	미디어 기술과 사회	
	첫째 시간	미디어의 의미
	둘째 시간	미디어 기술의 진화
	셋째 시간	미디어 기술의 트렌드와 미래
	넷째 시간	미디어 기술의 사회적 쟁점
3주차	종이신문과 인터넷 저널리즘	
	첫째 시간	신문의 특성
	둘째 시간	신문의 진화
	셋째 시간	인터넷과 신문의 새로운 변화
	넷째 시간	새로운 인터넷 플랫폼의 등장과 신문시장의 구조적 변동
4주차	방송	
	첫째 시간	방송의 이해
	둘째 시간	한국의 방송 현황
	셋째 시간	방송의 사회문화적 영향
	넷째 시간	디지털 시대의 방송의 진화

5주차	인터넷 미디어	
	첫째 시간	인터넷의 정의
	둘째 시간	인터넷 기술의 발달
	셋째 시간	인터넷에서 새로운 커뮤니케이션 양식
	넷째 시간	인터넷이 만든 뉴미디어 산업
6주차	소셜미디어	
	첫째 시간	소셜미디어의 정의 및 유형별 발전과정
	둘째 시간	소셜미디어의 특성과 심리
	셋째 시간	소셜미디어의 확장과 응용
	넷째 시간	소셜미디어의 변화와 미래
7주차	영화	
	첫째 시간	영화산업의 특성
	둘째 시간	기술이 영화에 미치는 영향
	셋째 시간	영화와 사회적 쟁점
	넷째 시간	영화의 미래
8주차	중간 시험	
	첫째 시간	
	둘째 시간	
	셋째 시간	
	넷째 시간	
9주차	음악	
	첫째 시간	음악의 역사
	둘째 시간	음악산업의 특성
	셋째 시간	디지털 기술과 음악산업의 진화
	넷째 시간	디지털 시대와 음악의 미래

10주차	게임 엔터테인먼트	
	첫째 시간	게임 미디어 특성
	둘째 시간	게임의 사회적 영향
	셋째 시간	게임 산업의 특성
	넷째 시간	게임의 미래와 쟁점
11주차	다채널 유료방송	
	첫째 시간	유료방송 개념과 역사
	둘째 시간	다채널 유료방송의 구조
	셋째 시간	유료방송의 관련 쟁점
	넷째 시간	유료방송의 미래 전망
12주차	스마트 미디어	
	첫째 시간	스마트미디어의 정의와 현황
	둘째 시간	스마트미디어 환경과 기존 미디어기업의 대응 전략
	셋째 시간	스마트미디어와 미디어 이용의 변화
	넷째 시간	스마트미디어의 미래
13주차	미디어 법제	
	첫째 시간	미디어의 발전과 법의 탄생
	둘째 시간	정부규제와 사전검열금지의 원칙
	셋째 시간	명예훼손법, 프라이버시법의 발전
	넷째 시간	인터넷의 등장과 ISP 책임론
14주차	미디어 정책	
	첫째 시간	미디어 정책의 개념
	둘째 시간	방송미디어 정책 유형
	셋째 시간	미디어 정책 패러다임의 변화
	넷째 시간	미디어 정책의 미래

15주차	미디어 리터러시	
	첫째 시간	커뮤니케이션 기술과 리터러시
	둘째 시간	미디어 리터러시 교육의 태동과 발전
	셋째 시간	디지털 기술과 리터러시
	넷째 시간	디지털 리터러시의 요소
16주차	기말 시험	
	첫째 시간	
	둘째 시간	
	셋째 시간	
	넷째 시간	