



강 의 계 획 서(Syllabus)

2016 년도 2 학기

2018년 7월 23일 월요일

교과목명	문화산업과 문화콘텐츠	담당교수명	백승국
학수번호	GEG3051-001 학점:3.0	교과목영문명	Culture Industry & Culture Contents
강의시간표	웹강의	강좌평가방법	상대평가
기타정보			
핵심역량			

교수프로필 (자세히보기)	프랑스 리모쥬 대학교 문화기호학 박사 프랑스 <기호학 연구소> 조빙연구원 / 기호마케팅 전문가과정 DESS(문화콘텐츠 기획과 마케팅전략) 수료/ 현재 인하대학교 문과대학 문화콘텐츠학과 교수 <문화콘텐츠와 인지기호학 연구실> 운영 / 문화콘텐츠 기획과 마케팅의 다양한 연구프로젝트를 수행함						
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> - 본 강의의 목적은 문화콘텐츠의 다양한 <트렌드>를 소개하는 교양강좌임 - 창의력과 상상력이 빛나는 문화콘텐츠의 트렌드를 소개하고, 콘텐츠의 성공 요인들을 분석하고 소개함 - 영화, 드라마, 게임, 축제, 관광, 테마파크 등의 콘텐츠의 특징을 소개함 - 다양한 문화콘텐츠를 감상하는 <수용미학>의 심미안을 확장하는 강의임 - 더 나아가 문화콘텐츠 기반의 창의적인 융합 사고 역량을 갖게하는 강좌임 						
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> - 미국은 <엔터테인먼트산업>, 영국은 <창의적 산업>, 일본은 <지적재산산업>, 유럽은 <창의문화산업>, 한국은 <문화콘텐츠산업>으로 부르면서, 고부가가치를 창출하는 미래 산업으로 선정하여 발전시키고 있음 - 문화콘텐츠는 IOT(사물인터넷), 스마트 자동차, 로봇, 스마트 관광 등의 콘텐츠 구성에도 도움을 주고 있음 - 본 강의는 다양한 문화콘텐츠 사례를 기반으로 융합차원의 창의적 사고 능력을 배양하는 강의 내용임 						
교재	서명:문화기호학과 문화콘텐츠 저자: 백승국 출판사: 다할미디어 출판년도: 2004 ISBN: 9788989988175						
부교재및참고도서							
강의진행방식							
수강시유의사항							
공학인증관련							
특별지원관련	장애학생의 원활한 수강을 위하여 지원이 필요한 경우 담당교원 및 장애학생지원센터(☎860-7067)와 사전에 협의할 수 있습니다.						
Office Hour (상담시간)							
상호작용전략 (LMS활용)							
e-learning 중간고사유형	과제						
평 가 기 준							
중간고사	기말고사	출석	과제	퀴즈	토론	기타	계

30 %	30 %	20 %	20 %	0 %	0 %	0 %	100 %
------	------	------	------	-----	-----	-----	-------

강 의 진 행 계 획 서			
주 차	구분	내 용	강의방식
1	강의주제	21세기 창의력과 문화콘텐츠	
	강의내용	1교시 : 창의력이 탁월한 사람들? 2교시 : 창의력과 문화콘텐츠 3교시 : 문화적 맥락과 창의력	
	시험및과제		
2	강의주제	문화콘텐츠의 융합적 사고력	
	강의내용	1교시: ICT 기반 관광콘텐츠(사례소개) 2교시: IOT와 문화콘텐츠(사례소개) 3교시: 헬스케어와 문화콘텐츠(사례소개)	
	시험및과제		
3	강의주제	디지털 이미지와 문화콘텐츠	
	강의내용	1교시: 디지털 미학(아날로그와 디지털의 융합) 2교시: 문자의 이미지화 3교시: 이미지의 신화화	
	시험및과제		
4	강의주제	문화콘텐츠의 이미지 전략	
	강의내용	1교시: 도상에서 상징(사례) 2교시: 도상적 모티프와 예술(사례) 3교시: 광고에서 도상성(사례)	
	시험및과제		
5	강의주제	증강현실과 광고콘텐츠	
	강의내용	1교시: VR, AR, 가상공간의 개념 2교시: 스마트폰의 광고 소구 3교시: 증강현실 광고 전략(사례)	
	시험및과제		
6	강의주제	도시 문화브랜딩 전략	
	강의내용	1교시: 도시 문화브랜딩이란 무엇인가? 2교시: 문화브랜딩 평가 지표 1 3교시: 문화브랜딩과 스토리텔링	
	시험및과제		
7	강의주제	도시문화브랜딩 사례 연구	
	강의내용	1교시: 파리, 암스테르담, 바르셀로나 전략 2교시: 도시 캐릭터 : 구마모토, 고양 등 3교시: 인천의 도시문화브랜딩?	
	시험및과제		
8	강의주제	문화원형과 디지털콘텐츠	
	강의내용	1교시: 문화원형의 개념 : 심리학, 문화콘텐츠학 2교시: 문화원형의 디지털화 프로세스 3교시: 문화원형의 디지털화(사례)	
	시험및과제		
9	강의주제	문화브랜딩과 스토리텔링	
	강의내용	1교시: 문화브랜딩의 개념? 2교시: 문화브랜딩과 스토리텔링 전략 3교시: 문화브랜딩 사례	
	시험및과제		
10	강의주제	테마파크와 스토리텔링	
	강의내용	1교시: 테마파크와 이미지니어링 2교시: 테마파크의 장르 및 구조 3교시: 테마파크와 콘텐츠	
	시험및과제		

11	강의주제	스토리텔링과 기호학	
	강의내용	1교시: 스토리텔링의 활용 영역 2교시: 스토리텔링 기획 프로세스 3교시: 드라마, 모바일 게임의 스토리(사례)	
	시험및과제		
12	강의주제	SNG 게임과 스토리텔링	
	강의내용	1교시: SNG 게임의 장르적 속성 2교시: SNG 게임의 상호작용성 3교시: SNG 게임 소개	
	시험및과제		
13	강의주제	게임콘텐츠와 스토리텔링	
	강의내용	1교시: 서사학과 게임학 2교시: 게임의 장르 3교시: 게임 기획	
	시험및과제		
14	강의주제	게임콘텐츠의 디지털 미학(사례)	
	강의내용	1교시: 게임 ASSASSIN의 세계관 및 캐릭터 2교시: 인디게임 :JOURNEY 세계관 및 게임성 3교시: 게임 슈퍼마리오	
	시험및과제		
15	강의주제	문화콘텐츠와 문화산업(총정리)	
	강의내용	1교시: 창조경제와 문화콘텐츠 2교시: 30-50 시대의 문화산업 3교시: 문화콘텐츠와 웰니스 산업 동향	
	시험및과제		
16	강의주제	보강실시, 기초교양필수 기말고사	
	강의내용		
	시험및과제		