강의계획서

<table>
<tr><td>과목명</td><td colspan="6">뉴미디어시대의 미학</td></tr>
<tr><td>담당교수</td><td colspan="2">손세훈</td><td>이수구분</td><td>전공</td><td>학점/시수</td><td>3/3</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형</td><td rowspan="2">교과유형</td><td>이론</td><td colspan="2">이론과 실습</td><td colspan="2">실습, 실기</td></tr>
<tr><td>O</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">수업유형</td><td>캡스톤디자인</td><td>교양-전공상호인정수업</td><td>융복합 수업</td><td>외국어 전용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>O</td></tr>
<tr><td>강좌의 개요</td><td colspan="6">이 과목은 모바일 비즈니스 융합 전공 학생들의 철학적 미학적 기본 소양을 높이기 위한 과목이다. 이 과목에서 학생들은 기술과 예술이 융합된 현대 예술세계의 작품들을 감상하고, 미학의 기본 개념들을 토론함으로써 인문학적 사고와 학습에 대한 동기를 가질 수 있다.또한 이 강좌는 대학혁신사업의 일환으로 연구-교육 환류 방안에 따라 플립러닝이나 기타 VR 활용과 같은 혁신적 교수법이 학생들의 학습역량강화에 미치는 영향과 다양한 교육과정 설계를 위한 각종 모듈 개발에 활용할 것이다.</td></tr>
<tr><td>강좌의 목표</td><td colspan="6">- 디지털 매체의 다양한 예술적 적용 분야를 알아보고 각 분야의 혁신적인 변화와 가능성을 탐구한다.
- 기술과 예술의 융합 현상을 이해한다.
- 아름다움이 우리 삶에서 갖는 가치에 관해 파악한다.
- 자신의 생각과 가치를 다른 사람들에게 설득력있게 전달할 수 있다.
- 예술 작품을 감상함으로써 미적 감수성을 키운다.</td></tr>
<tr><td>강좌 운영방법</td><td colspan="6">- 디지털 매체로 인한 예술, 과학기술, 실생활등의 영향을 구체적으로 살펴본다.
- 예술분야에는 종합예술인 무대, 영화,그리고 미디어 아트 전시관을 다루며 과학기술 분야는 예술분야에 적용된 부분을 포함한 AR, VR 과 게임분야를 살펴보고 마지막으로 실생활에서는 사물인터넷과 의료기술에서의 적용분야를 심층적으로 다루고자 한다.
- 예술 작품에 접근할 수 있는 기본적인 개념들을 소개하는 강의를 한다.
- 토론은 객관식 문제를 학생들끼리 토론하며 정답을 찾아나가는 형태로 한다. (2문제에 대한 정답 풀이 해설작성요망)
- 과제는 주차별로 제시되는 주제당 글쓰기 2번 (1200자 이상, 자기의 예술 경험담, 관련 영화나 미술, 음악 작품분석 포함)
- 시험은 토론에 제시한 문제들로 재구성하여 Kahoot 프로그램을 이용하여 온라인으로 실시(2회 실시 중 1회는 필참)
- 기말고사 후, 자신의 토론활동과 과제작성 내용을 성찰하는 자기평가서 작성 (추후 양식 제시)</td></tr>
<tr><td>학습 준비사항</td><td colspan="6">- 새로운 관점에서 글쓰기 2번 작성할 수 있는 창의성
- 글쓰기 한 내용은 열린게시판에 올려 다른 학생들이 참고할 수 있도록 함.
- kahoot 이나 기타 게시판을 활용한 수업이라 다소 낯설게 느껴지는 수업방식에</td></tr>
</table>

	대한 적응력 - 예술 작품을 비롯해서 다양한 미적 현상들과 작품들에 대한 관심 - 자기평가서를 통해 한학기 동안의 자기활동을 반성할 줄 아는 인내력과 통찰력