

강 의 계 획 서

1. 강의개요						
학습과목명	디지털 미디어개론	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호
강의시간	3시간	강의실		수강대상		E-mail
2. 교과목 학습목표						
<p>본 과목에서는 미디어의 융합과 진화과정을 알아보고, 이러한 환경 하에서의 커뮤니케이션 디자인 모델을 살펴본다. 또한 디지털미디어의 역사와 변천사를 통해 디지털미디어의 개념, 특성, 기능 등을 학습한다. 아울러 디지털미디어 산업의 제작현황 중에서 네트워크 현황, 게임 산업의 현황, 영화 산업의 현황, 광고 산업의 발전 방향을 학습한다. 또한, 디자인적 관점에서의 디지털 미디어와 순수 예술적 관점에서 디지털 미디어의 발전에 대해 비교해보고 디자인과 순수예술의 통합 발전에 대해 연구한다. 아울러 디지털미디어 산업의 과거와 현재를 비교하여 미래를 예측하고 기업들의 동향과 발전 가능성을 점검하며 홍보 및 마케팅 방법 등을 습득한다. 디지털미디어의 특징과 이론들을 정의하고, 다양한 형태의 디지털미디어를 분석하고, 디지털미디어가 제기하는 사회적 이슈 등을 통해 디지털미디어를 이해하고 다양한 형태의 디지털미디어를 분석할 수 있다.</p>						
3. 교재 및 참고문헌						
<p>주교재: 디지털을 읽는 10가지 키워드(2011) 글렌 크리버·로이스톤 마틴</p>						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항
제1주	1	1) 강의주제- 디지털미디어의 탄생과 뉴미디어 2) 강의목표- 디지털미디어의 개념과 탄생배경을 알 수 있다. 3) 강의세부내용 -1890년대에 스틸사진이 동영상화되면서 현대적 미디어는 진일보하게 된다. - 20세기에 들어서 컴퓨터가 발명됨에 따라 시각적 자료를 물질적인 형태로 기록함으로써 디지털 미디어가 탄생하게 된다. - 그 결과 컴퓨터로 처리할 수 있는 그래픽, 동영상, 사운드, 형태, 공간 그리고 텍스트 등으로 구성된 뉴미디어가 나타났다. 4) 강의방법- 이론 강의				
	2	1) 강의주제- 뉴미디어의 원리 2) 강의목표 - 디지털 뉴미디어가 갖는 개념과 특성을 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용 -디지털 미디어의 원리에 대해 살펴본다. -수적 재현: 모든 뉴미디어 객체들은 수적으로 재현된다. 또한 연산에 의해 조작할 수 있다. -모듈성: 프랙탈이 크기는 다르지만 같은 구조를 지니는 것처럼 뉴미디어 객체도 같은 모듈구조를 지닌다. -자동화: 미디어의 수적 부호화와 미디어 개체의 모듈성은 많은 오퍼레이션을 자동화했다.				

		<p>-가변성: 뉴미디어는 서로 닮은 무한한 판본으로 존재할 수 있다, -부호변화: 컴퓨터의 존재론, 인식론 그리고 화용론에서 도출된 새로운 것들로 대체된다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제- 뉴미디어의 특징</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어중에서도 새로운 뉴미디어의 특징을 연구하여 과거의 미디어와 뉴미디어의 차이를 알고 향후 미래의 미디어에 대해 알아볼 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-뉴미디어는 아날로그 미디어가 디지털로 전환된 것이다. -모든 디지털 미디어는 동일한 디지털 코드로 되어있다. -뉴미디어는 무작위적 접근을 가능하게 한다. -디지털화는 불가피하게 정보손실을 가져온다. -계속된 복사로 질이 손상되는 아날로그 미디어와는 대조적으로 디지털식으로 코드화된 미디어는 훼손없이 무한하게 복사될 수 있다. -뉴미디어는 상호작용적이다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제2주	1	<p>1) 강의주제- 디지털미디어의 인터페이스</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어에서의 인터페이스의 중요성에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-기호학적 의미에서 컴퓨터 인터페이스는 여러 미디어에서 문화적 메시지를 담아내는 부호의 역할을 한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제- 문화 인터페이스</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어에서의 인터페이스의 발전에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-문화의 모든 형식들을 전파하는 데 컴퓨터가 기반이 됨으로써 우리는 점차 텍스트, 사진, 영화, 음악, 가상환경 등과 같은 문화 데이터에 접하게 된다. 간단히 말하면, 우리는 더 이상 컴퓨터를 마주하는 것이 아니라 디지털 형식으로 기호화된 문화와 마주한다. -영화, 인쇄물, 인간-컴퓨터 인터페이스(HCI), 이러한 전통들은 각각의 고유한 방식을 발전 시켜왔다. 정보를 조직하고, 사용자에게 그것을 보여주고, 시간과 공간을 연관시키고, 정보에 접속하는 과정에서 인간 경험을 구성한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제-인터페이스와 사용자</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어의 인터페이스에 대한 사용자의 중요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-오늘날 컴퓨터와 짝을 이루는 스크린은 빠르게 정보, 즉 스틸 이미지, 동영상 또는 텍스트에 접근하는 주요수단이 되어가고 있다. 우리 사회가 스크린의 사회인 것은 의심할 여지가 없다. -스크린은 정보를 보여주는 중립적인 미디어가 아니라 공격적인 미디어이다. 스크린은 틀 밖에 있는 것은 모두 필터로 걸러내고 골라내 버리며, 대체하고, 없는 것으로 처리한다. -우리 주위의 모든 것은 이동 가능성의 증가, 그리고 커뮤니케이션 도구의 소형화를 보여준다. 이 모든 기기에는 스크린이 있고 아직 우리는 스크린의 시대에서 떠나지 못하고 있다. 따라서 디지털 미디어와 스크린은 따로 뗄 수 없는 관계이며 디자인적 관점에서 스크린은 디자인의 중요 요소라고 볼</p>	

		<p>수 있다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제3주	1	<p>1) 강의주제- 디지털미디어의 역사</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어의 현재와 과거를 돌아봄으로써 사회의 변화를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-매우 현대적인 디지털 개념은 적어도 4천년 전에 '0'의 수리적 가치를 처음으로 사용한 바빌로니아 시대까지 거슬러 올라갈 수 있다.</p> <p>-미디어를 우리가 서로 상호 소통하는 방식이라고 정의한다면, 수만 년 전 인류 초창기의 동굴벽화부터 연구해야 한다.</p> <p>-실질적으로 '미디어'와 '새로운'에 해당하는 것이 무엇인지에 대해서는 많은 논쟁과 논란이 있으며, 결국 어떤 정의가 사용되는가에 따라 달라진다.</p> <p>-디지털 미디어의 도래와 함께 전 세계는 명백히 달라지기 시작했고, 우리 자신과 지구에 대해 생각하던 방식이 영원히 바뀌었다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제-모더니즘과 올드미디어</p> <p>2) 강의목표-모더니즘 시대를 연구함으로써 산업화가 시작되면서 미디어의 변화와 모더니스트들의 미디어에 대한 비판적 시각 까지 사회변화를 알아본다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-진보의 과학적 필연성에 대한 신념을 통해 모더니즘은 여러 면에서 인간의 삶을 더 낮게 변화시키는 근대성의 힘에 대한 낙관적인 믿음을 가졌다. 그러나 20세기가 진행되면서 인간의 삶에 가해진 과학과 산업화의 잔혹한 영향 역시 갈 수 록 명백해졌다. 이 때문에 모더니스트의 모더니티에 대한 반작용은 종종 역설적이라고 인식되기도 하는데 왜냐하면 기술의 시대에 대해 찬양과 비난의 태도를 모두 보이기 때문이다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제-포스트모더니즘과 뉴미디어</p> <p>2) 강의목표-포스트모더니즘에서 뉴미디어의 탄생과 변동을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-후기 산업사회에서 '소비문화'가 문화적 연역에서 우위를 점하고, 그에 따라 시장이 우리 일상의 본질과 경험을 결정짓게 되었다. 이 '포스트모더니즘'적 시계에서는 상품너머에서 판단 기준의 근거를 찾는 일이 의미가 없고, 경험과 구분되는 기술 그 자체에 대한 감각은 서서히 사라진다.</p> <p>-이 변화는 비판이론에서 언급한 미디어 이해 방식에 뚜렷한 영향을 끼쳤다. 특히 프랑크푸르트 학파 등의 논의에서 발견되는 미디어에 대한 모더니즘적 접근법, 즉 문화적 비판주의로부터 벗어나려는 전이 현상이 매우 뚜렷하게 감지된다.</p> <p>-한 텍스트가 담고 있는 의미의 불확정성은 후기구조주의 이론의 중심에 위치하면서, 현재의 연구들이 미디어를 이해하는 방법뿐 아니라 수용자 혹은 '독자'를 이해하는 방법까지 변화시켰다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제4주	1	<p>1) 강의주제- 디지털미디어 아트</p> <p>2) 강의목표-디지털미디어 아트에 대해 알아봄으로써 향후 디지털미디어의 향방에 대해서 유추해본다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-컴퓨터의 조력으로 이미지를 생산하는 것을 가리키는 용어인 디지털 아트는 잠재력이 무궁무진한 기계화된 매체다.</p> <p>-예술에 있어서 시각적 이해 능력은 더 이상 '사물'에만 제한되지 않는다. 이제 컴퓨터 내에 존재하는 유동적이며 끊임없이 변화하는 세계, 또 컴퓨터</p>	

		<p>가 조장하는 새로운 세계를 포용해야만 한다.</p> <p>-이와 같은 관점에서 디지털 아트는 새로운 예술의 패러다임을 선사하였다. 따라서 새로운 디지털 매개와 관련하여 예술작품을 연구하는 것은 다양한 예술 영역을 확장시키는 의미가 있다고 볼 수 있다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제-매체와 퍼포먼스</p> <p>2) 강의목표- 다양한 매체와 퍼포먼스를 사용한 디지털미디어 아트에 대해서 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 로버트 휘트먼<프론 플랫>, 1965</p> <p>마이클 스노<파장>1967, 캐럴리 슈니만<비하인더 씬>2010, 조앤 조나스<퍼포먼스 룸>2010을 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제-비디오 아트와 디지털 아트</p> <p>2) 강의목표- 비디오 아트와 디지털 아트에 대해서 설명하고 작품과 작가에 대해서 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-백남준<Conservation of "Untitled" >1963-1975, 베라 몰나의 작품을 연구한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제5주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털미디어와 비디오 게임</p> <p>2) 강의목표- '비디오 게임'이 갈수록 일상생활의 일부가 되고 있는 가운데, 디지털 문화상의 일반적인 아이템과 연계된 비디오 게임에 대해서 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 비디오 게임이 갈수록 일상생활의 일부가 되고 있는 가운데, 디지털 문화상의 일반적인 아이템들이 종종 비디오 게임과 연계되고 있다.</p> <p>-현재의 제 7세대 게임 콘솔은 온라인 커뮤니티에서부터 상점 및 다운로드 가능한 오디오/비디오 콘텐츠에 이르기까지 통합적인 서비스를 제공하고 있을 뿐만 아니라 외부의 사이버 공간에서 구할 수 없는 게임에 접근하는 것도 가능하다. '비디오 게임'이라는 용어가 기술적으로 정확한 용어라 할 수는 없지만 , 비디오 게임이 디지털 문화의 풍경을 이루고 있는 일부분임을 알 수 있다.</p> <p>따라서 이러한 게임들의 진화과정을 살펴보고 그 역사적 문화적 발달과정을 분석하고 그 학문적 연구과적을 탐구한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제-비디오게임 연구</p> <p>2) 강의목표- 비디오 게임을 나름의 고유성을 지닌 미디어로 만들어주는 중심 요소들이 무엇인지 밝히고 그러한 요소들에 대해 논의할 때 반드시 다루어져야 할 것들에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 그래픽: 비디오 게임의 시각적 요소라 할 수 있다.</p> <p>- 인터페이스: 플레이어가 자신의 결정을 입력할 수 있도록 해주는 하드웨어/소프트웨어 요소들로 구성된다.</p> <p>- 플레이어 액티비티: 비디오 게임을 인터랙티브하게 만들어 주는 것이다.</p> <p>- 알고리즘: 하나의 작업을 완수하기 위한 지시들이 한정적으로 나열된 리스트를 지칭하는 것이다.</p> <p>- 재현: 알고리즘에 따라 산출되는 다양한 아웃풋들의 집합이다.</p> <p>- 반응: 플레이어 인풋이 게임 내에서 촉발시킨 반응을 의미한다.</p> <p>- 규칙: 알고리즘 너머에 존재하는 일종의 안내 구조물이다.</p> <p>- 임의성: 게임에 불예측성 요소를 더한다.</p>	

		<p>4) 강의방법- 이론 강의</p> <p>1) 강의주제-비디오 게임 Case Study(바이오 쇼크)</p> <p>2) 강의목표- Case Study를 통해 게임의 인터랙션과 튜토리얼과 내러티브에 대해서 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용-바이오 쇼크 게임의 인터페이스와 오프닝 시퀀스, 게임의 철학에 대해서 살펴본다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제 - 디지털미디어와 영화</p> <p>2) 강의목표 - 디지털 테크놀로지와 테크닉, 시각 미학들이 영화제작과 배급의 모든 과정에 걸쳐 커다란 영향을 준 것을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-지난 20여년간, 디지털 테크놀로지와 테크닉, 시각 미학들은 영화제작과 배급의 모든 과정에 걸쳐 커다란 영향을 끼쳤다. 이제 디지털 카메라에서부터 배급과 상영에 이르기까지 영화 프로덕션의 체인망을 전체적으로 포괄하는 하나의 개념이자 완전한 시스템이 되었다.</p> <p>-디지털 방식으로 만드는 것은 특히 영화의 속편이나 시리즈, 프랜차이즈가 증가하고 있는 이 시대에 있어 그 장점이 극대화 된다.</p> <p>-컴퓨터 생성 이미지 이펙트는 복잡하면서 비용과 시간이 많이 소요되는 작업이기는 하지만 세트장이나 실제 로케이션의 촬영 현장에서 라이브로 촬영하다가 발생할 수 있는 리스크나 비용을 고려할 때 영화 감독들에게 훨씬 소구력을 갖는다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제6주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털 배급과 상영</p> <p>2) 강의목표- 디지털 영화의 배급과 상영이 어떤 식으로 되는지, 어떠한 이익이 있는지 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-주류영화 산업에서 디지털 형식으로 영화를 중앙서버로부터 영화 영사부스로 다운로드 받는 것은, 다수의 영화 스크린에 최신 출시작 카피들을 저렴하게 배급할 수 있는 방법이다.</p> <p>-이와 같은 방식으로 최소 한 벌당 1200불에서 200불 가량 하는 프린트 비용을 절감할 수 있다. 1년에 수천편이 개봉한다는 점을 고려할 때 디지털 배급 및 영사 방식에 의해 절감되는 비용은 10억불이 넘는다고 할 수 있다.</p> <p>-배급은 다양한 포맷으로 이뤄지는데 이 데이터는 확실한 보호를 위해 암호화 되어 저작권 침해와 복제를 방지한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제- 디지털 영화 미학</p> <p>2) 강의목표- 디지털시대의 영화의 시각적 품질 차이를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- '쥬라기 공원'은 실제 배우들과 CGI요소들이 서로 혼합되는 것을 보여준 첫 번째 작품으로 샘 닐과 로라 던이 연기했던 인물들이 처음으로 브론토사우르스를 목격하는 장면에서 그들이 공룡 앞을 지나가는 장면을 트레블링 카메라로 19초간 촬영하였다.</p> <p>-'글래디에이터'의 한 장면에서는 콜로세움의 관중들을 올려다봄에 따라 그들의 주위를 원형으로 360도 회전하는 부분이 제작비용 절감을 위해 디지털 방식으로 제작되었다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제- 디지털 미디어와 음악</p> <p>2) 강의목표- 음악의 영역에 디지털 테크놀로지가 끼친 영향과 그러한 변화가 야기 시킨 이론적 문제들에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 전자 기타, 마그네틱 테이프, 신디사이저, 멀티트랙 레코딩 기술의 등장</p>	
제7주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털미디어와 음악</p> <p>2) 강의목표- 음악의 영역에 디지털 테크놀로지가 끼친 영향과 그러한 변화가 야기 시킨 이론적 문제들에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>- 전자 기타, 마그네틱 테이프, 신디사이저, 멀티트랙 레코딩 기술의 등장</p>	

		<p>은 라이브 연주를 기록하는 것과는 상반되는 가상적 ‘사운드 세계’의 창조를 이끌었다.</p> <p>-학계의 아방가르드 지행성 속에서, 사운드 조작은 주위환경의 소리를 녹음한 후 조작/편집하는 소리 몽타쥬(sonic montage)의 구상음악(musique concrete)을 통해 더욱 광범위하게 확산되었다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제 - 디지털시대의 뮤직비디오</p> <p>2) 강의목표- 뮤직비디오의 제작에서 디지털의 활용과 중요성을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-1980년대 MTV의 등장으로 디지털 테크놀로지가 음악의 시각적 요소를 더욱 중요하게 만들었다.</p> <p>- 미셸 공드리의 작품인 케미컬 브라더스<star guita>는 수작업으로 작업 후 이를 디지털화하여 몽타쥬처럼 붙이는 기법을 사용하였다.</p> <p>-영국 밴드인 블러의 <coffee & TV>는 애니메이션과 실사를 혼합한 기법을 설득력있는 내러티브를 통해 제작하였다.</p> <p>-마일리 미노그의 < come into my world> 역시영화감독인 미셸 공드리의 작품으로 이미지의 합성을 이용한 뮤직비디오를 제작하였다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제 - 디지털 시대의 유통과 소비, 저작권</p> <p>2) 강의목표- case study를 통해 디지털 음악 소비의 유통과 소비, 저작권에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-자신의 음악을 유통시키려는 음악 집단에게 인터넷의 새로운 방법을 제공하는 한편, 그들이 가상 커뮤니티 내에 자신들을 구축하는데 있어서도 새로운 방법을 제공한다.</p> <p>-1999년 6월 냅스터의 등장은 MP3의 무한복제가 가능해지고 가상 네트워크를 통해 수백만명의 사람들에게 유통시키는 것도 가능케 하였다.</p> <p>-음반업계는 P2P프로그램의 금지가 불가능한 일임을 깨닫고 가상 네트워크를 통해 음악을 공유하는 개인들을 타깃으로 하는 새로운 전략을 채택하였다.</p> <p>아이팟 case study</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제8주	1		
	2	중간고사	
	3		
제9주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털 미디어와 참여 문화</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어의 이해에 있어 필수적인 사회-기술적인 현상으로서의 인터넷과 소셜 네트워크에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-모바일 미디어를 사적 공간보다는 공적 공간으로 인식하던 생각의 변화가 형성되었다.(Where의 변화)</p> <p>-스마트폰과 같은 모바일 기기들이 일상적으로 온-디맨드로 취급하고 있는 미디어 ‘콘텐츠’의 규모 및 그에 따른 결과가 변하고 있다(what의 변화).</p> <p>-‘유목형’디지털 미디어가 제공하는 자기 표현과 자아정체성 구축의 가능성이 변화하고 있다.(who의 변화)</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	1) 강의주제- 뉴미디어/me 미디어	

		<p>2) 강의목표- 소셜 네트워크의 사용자들이 인터넷과 월드와이드웹을 활용하는 방식을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -페이스북, 유튜브, 블로그 등의 사이트들은 컨버전스와 멀티-플랫폼 상호텍스트성 같은 뉴미디어 풍경 전반에서 벌어지는 보다 광범위한 변동의 일부라 할 수 있다. -컨버전스와 크로스-플랫폼 상호텍스트성은 미디어 공간에 대한 우리의 경험도 변화시키고 있는데, '실재'와 '가상'간의 오래된 구분을 비논리적인 것으로 만들고 있기 때문이다. -이러한 새로운 기기들은 하이브리드 공간 속을 이동하는 와중에 인터넷 및 다른 이용자와의 네트워크 연결을 지속하도록 하는 것이며, 이에따라 가깝고 먼 거리와 상관없이 접촉지점들을 포괄하게 되었다는 점에 주목해야 한다. <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제- 디지털미디어와 소셜미디어</p> <p>2) 강의목표- 사이버스페이스의 사회적 효과를 페이스북의 case study를 통해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -인터넷이 현실과 판타지 간의 그와 같은 유희성과 경계성의 상태에 상응한다. 페이스북이 초기에 인기를 얻은 현상을 이와 같은 과도기의 문화적 의미 및 과정과 연관 지을 수 있다는 결론을 내릴 수 있다. -인생에 있어 유사한 단계, 즉 유아/성인의 문화적 카테고리의 경계에 위치한 세대의 사용자 집단에게 페이스북은 타인들의 시선에 대한 나르시시즘적인 수단으로서 정체성 놀이와 실험이 가능한 공간인 것으로 보인다. <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제10주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털 미디어와 텔레비전</p> <p>2) 강의목표- 인터넷과 디지털 기술을 중심으로 한 미디어의 환경 변화에 따른 텔레비전의 변화를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -컴퓨터 스크린은 하나의 텔레비전이 되고 있으며, 그 와 동시에 텔레비전 스크린은 컴퓨터와 함께 작동되기도 한다. 새로운 프로그램 형식들이 텔레비전으로 제작하고 있으며 이들은 보다 인터랙티브한 포맷이다. 이런 프로그램의 시청자들은 콘텐츠의 내러티브에 영향을 끼치며, 유튜브 또는 디지털 제작 테크놀로지들을 사용해서 나만의 텔레비전을 만들 수도 있다. <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제- 디지털 텔레비전의 생산과 유통</p> <p>2) 강의목표- 디지털 텔레비전전이 기존의 아날로그 텔레비전과 비교했을 때 생산과 유통 그리고 수용의 차이점을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <ul style="list-style-type: none"> -디지털 비디오 제작은 1980년대 중반의 프로페셔널 포맷으로 거슬러 올라가며 '디지털 시네마토그래피'의 개념은 2002년에 이르러 충분한 영역을 구축하게 된다. -인터넷과 월드와이드웹이 가져온 연결성의 거대한 변동 때문에 유통분야는 디지털 테크놀로지가 텔레비전에 가장 큰 영향을 끼친 분야가 되었다. -디지털미디어는 아날로그 미디어보다 훨씬 더 높은 수준의 인터랙티브성을 가능케 한다. <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제- 디지털 텔레비전의 수용</p> <p>2) 강의목표- 디지털 텔레비전의 기능들이 생산과 수용 사이의 경계를 흐리고 있음을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p>	

		<p>-DVD, DVR, 아이튠즈, 비트토렌트, 유튜브와 더불어 지속적으로 성장하고 있는 디지털 배급 시스템의 온디맨드 옵션은 텔레비전이라는 매체가 다수의 공중을 위한 서비스라는 전통적인 형태-즉, 그 이용 가능성이 엄격히 제한된 커뮤니케이션의 지속적인 흐름-로부터 출판이나 영화산업과 유사한 형태로 변해가는 과정이 진행되고 있음을 보여준다(p.104).</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제11주	1	<p>1) 강의주제 - 디지털미디어와 콘텐츠</p> <p>2) 강의목표- 디지털미디어 시대에서 다양한 콘텐츠에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-유튜브, 아프리카 등에서 사용되는 콘텐츠 중에서 조회수와 구독수가 높은 콘텐츠는 현대 사회에서 요구하고 가장 큰 이슈가 되는 콘텐츠를 바탕으로 하고 있다.</p> <p>-뷰티유튜버로 알려지고 이를 바탕으로 빌레비전과 같은 다른 매체로까지 영역을 넓힌 이사배, 포니는 개방적인 플랫폼이자 고도로 상호작용적인 미디어를 만듦으로써 각광 받았다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>* 과제제출 및 발표1</p> <p>(유튜브에 주제 상관없이 하나의 콘텐츠를 올려 구독수 및 조회수의 변화 추이를 분석하여 디지털시대에 효과적인 콘텐츠와 홍보방법을 연구한다)</p>	
	3	<p>*과제제출 및 발표2</p>	
제12주	1	<p>1) 강의주제 -디지털미디어와 가상현실</p> <p>2) 강의목표- 가상현실의 개념과 정의에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-현실의 확장으로서의 가상현실과 새로운 공간의 창조로서의 가상현실을 이해할 수 있다.</p> <p>-가상현실을 구상의 차원에서 실제적인 구현의 대상으로 만들려는 노력은 현실이 아닌 것을 현실처럼 느끼도록 만드는 장치의 개발에 집중되어 왔다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제- 시뮬라르크와 시뮬라시옹</p> <p>2) 강의목표- 보드리야르의 시뮬라르크에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-보드리야르의 개념인 시뮬라르크(simulacre)는 ‘흉내낼 수 없는 이미지’, 즉 원본 없는 이미지를 의미한다. 시뮬라르크의 동사형으로서 ‘시뮬라르크하기’ 정도로 옮길 수 있는 ‘시뮬라시옹’의 매커니즘이 작동하기 위해서는 특별한 전략이 필요하다.</p> <p>- 보드리야르의 시뮬라르크 개념을 영화 트루먼쇼와 매트릭스, 시몬을 통해 ‘사실/허구’ 또는 ‘실제/조작’의 대립쌍이 ‘시뮬라르크’로 대체되었음을 알 수 있다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제-가상현실과 VR</p> <p>2) 강의목표- 가상현실을 이용한 VR을 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용</p> <p>-VR은 기계에 신체를 고정시킴으로써 관객의 부동성이라는 스크린의 전통을 유지하는 반면 동시에 관객에게 움직이도록 요구함으로써 전례없는 새로운 상황을 만든다.</p> <p>-VR을 포함하는 대안적 전통은 재현된 것의 크기가 인간세계의 크기와 같아서 두 공간이 연속적일 때 발견될 수 있다. 시뮬레이션의 전통은 가상공간과 물리적 공간을 구분하기보다 둘을 합쳐놓는다. 그들의 경계는 와해되며 관객은 물리적 공간을 자유로이 움직인다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	

제13주	1	<p>1) 강의주제- 디지털미디어와 인공지능</p> <p>2) 강의목표- 뉴미디어에서 객체와 주체의 관계 변화에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 - 기술의 발달로 신체의 확장이라는 맥루한적 견해와 비인간적인 요소를 제어한다. 또한 VR과 같은 새로운 요소가 디지털미디어의 사회에서 자아 정체성의 형성에 영향을 미친다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제 - 인공지능과 커뮤니케이션</p> <p>2) 강의목표- 인공지능으로 인한 커뮤니케이션이 변화에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 -사이버네틱스는 ‘키잡이’, ‘관리자’를 뜻하는 그리스어에서 유래하며 ‘제어를 통한 사람과 기계의 상호작용을 말한다. -일상생활에서도 사이버네틱스를 반영한 행위를 흔히 접할 수 있는데, 마우스 클릭이나 엘리베이터 사용, 회전문을 통과하는 행동이 이에 속한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제- 영화를 통해 본 디지털미디어 시대의 인공지능</p> <p>2) 강의목표- 디지털 미디어 시대에서 사용되었던 인공지능에 대한 case study를 통해 인공지능과 디지털 미디어의 관계에 대해서 설명 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 - 영화<Her>: 인공지능과 사랑에 빠지는 미래사회를 보여준다. -영화<A.I.>:인간보다 더 인간적인 AI를 보면서 기계와 인간 사이의 공존과 도덕성에 대해 연구한다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
제14주	1	<p>1) 강의주제- 디지털미디어의 결핍, 불평등과 갈등</p> <p>2) 강의목표- 디지털디바이드에 있어 콘텐츠의 장벽에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 -일반적으로 학자들은 디지털 디바이드를 ‘디지털 미디어와 인터넷에 대한 접근성을 가진 사람들과 그렇지 못한 사람들 간에 존재하는 격차’라고 정의한다. -이와 같은 미디어에 대한 소유권 및 접근성의 격차는 소외된 집단들이 인터넷을 통해 정보에 접근하는 것에 영향을 끼치며 보다 가난한 계층이나 지역을 디지털 주변화시킴으로써 사회 경제적 불평등을 심화시킨다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	2	<p>1) 강의주제- 디지털미디어의 사회적 디바이드</p> <p>2) 강의목표- 사회적 디바이드에 따른 디지털미디어의 차이를 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용 -사회적 디바이드란 계급, 수입, 교육, 젠더, 연령, 인종 등과 같은 사회-인구통계학적 장벽에 의해 발생하는 디지털미디어의 차이를 말한다. -교육 또한 계층간 격차를 유발하는 요소이다. -젠더, 인종, 민족 등과 같은 변수들도 사회적 디바이드를 복잡하게 만드는데 왜냐하면 미국같은 나라에서조차 사회적 차별이 여성과 유색인종의 참여를 배제시키고 있기 때문이다.</p> <p>4) 강의방법- 이론 강의</p>	
	3	<p>1) 강의주제-디지털미디어의 갈등으로서 민주주의 디바이드</p> <p>2) 강의목표- 공공생활에 참여하거나 참여를 위한 집결 기능을 갖춘 디지털 자원을 활용할 수 있는 사람들과 활용할 수 없는 사람들에 대해 설명할 수 있다.</p>	

		3) 강의세부내용-국제사면위원회(Amnesty International), 그린피스(Green Peace), 전지구화 대책을 위한 포럼(International Forum on Globalisation) 과 같은 단체들이 사용하는 사이버행동주의 및 인권, 환경, 불공정 지구화 정책 등에 대한 시민의 참여수단으로서 인터넷 활용하고 있다.				
제15주	1	기말고사				
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
이론 수업과 토론 병행						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)						
수업계획서 사전 공지, 전반적인 교과목 안내, 수강생 학습동기 부여 오리엔테이션을 통해 수업목표, 수업계획, 진행방법, 과제, 출결, 평가기준 공지						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(●), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론, 세미나 병행() 이론 및 실험, 실습 병행(), 이론 및 실기 병행()						