

〈표 III-33〉 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요						
학습과목명	매체와 예술발달사	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호
강의시간	3	강의실		수강대상	방송 영상학	E-mail
2. 교과목 학습목표						
<p>정보사회가 도래하면서 문화와 예술은 문화산업의 주요한 가치가 되고 있으며, 미디어 산업이라는 측면에서 미디어를 통해 표현되는 문화와 예술은 콘텐츠의 개념으로 치환되고 있다. 컴퓨터와 인터넷, 소셜미디어와 모바일 미디어와 같은 뉴미디어의 등장과 디지털 컨버전스로 인해 미디어의 개념과 미디어와 수용자간 관계의 변화, 새로운 미디어 산업 주체의 등장 등 미디어를 둘러싼 환경의 큰 변혁이 진행되고 있다. 이는 미디어를 통해 표현되는 예술의 내용과 형식에도 큰 변화를 일으켰으며, 이 수업에서는 이러한 변화를 콘텐츠의 개념으로 내용, 형식, 생산, 유통, 소비의 변화의 측면에서 살펴볼 것이다. 구체적으로 책과 잡지, 영화와 비디오, 텔레비전, 음반, 광고, 뉴미디어 분야로 나누어 살펴볼 것이다.</p>						
3. 교재 및 참고문헌						
<p>(주교재) 뉴미디어와 정보사회 / 오택섭 외 3인 / 나남 / 2015 (부교재 1) 현대사회와 미디어 / 한균태 외 13인 / 커뮤니케이션북스 / 2014 (부교재 2) 소셜미디어의 이해 / 소셜미디어연구포럼 /미래인 / 2012 (부교재 3) 디지털콘텐츠산업백서 / 한국소프트웨어진흥원 / 연속간행물2006-2007 (부교재 4) 소셜미디어 / 김대호 외 9인 /커뮤니케이션 북스 / 2012</p>						
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용						
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 오리엔테이션 ○ 강의목표 : 미디어에 대한 이해 ○ 강의세부내용 : 커뮤니케이션의 과정과 유형 및 특징을 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 			주교재 (23P~28P) 부교재 (4P~25P)	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 매스미디어의 범위, 특성과 기능을 살펴보고 중요성을 이해한다. ○ 수업방법 : 강의 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 매스미디어의 환경변화를 소유의 집중, 복합기업화, 과다상업주의화, 세계화, 수용자 세분화, 미디어 융합 5가지 측면에서 살펴본다 ○ 수업방법 : 강의 			빔 프로젝터 노트북	
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 정보사회의 새로운 패러다임 			부교재	

		<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의목표 : 정보사회의 도래로 인한 사회변화를 이해 ○ 강의세부내용 : 정보사회의 유래와 정의, 정보사회현상의 4가지 요소를 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	(52P~80P)
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 정보사회의 쟁점인 디지털 통합, 저작권과 정보공유, 콘텐츠와 정보접근에 대해 이해한다. ○ 수업방법 : 강의 및 토론 	빔 프로젝터 노트북
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 정보사회의 전망을 소셜미디어의 등장과 영향을 통해 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 책과 잡지 ○ 강의목표 : 인쇄미디어로서의 책과 잡지와 전자북, 웹진의 차이점을 살펴보고 소비와 유통방식의 변화를 이해한다. ○ 강의세부내용 : 책의 역사와 특성을 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	주교재 (75p~102p)
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영상시대의 책과 컴퓨터 시대의 출판에 대해 살펴보고 책의 새로운 유통방식을 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	빔 프로젝터 노트북
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 잡지의 역사, 특징, 잡지와 광고의 관계를 살펴보고 전자잡지와 컴퓨터, 그리고 웹진에 대해 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 신문 ○ 강의목표 : 인쇄미디어로서의 신문에서 인터넷 신문로의 변화 속에서 뉴스 소비와 유통의 변화를 이해한다. ○ 강의세부내용 : 신문의 역사, 특성과 신문기사의 작성과 게이트키퍼를 살펴보고 황색신문, 피쳐기사에 대해 생각해본다. ○ 수업방법 : 강의 	주교재 (103p~136p)
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 온라인신문의 발달사와 특성을 알아보고 포털사이트를 통한 뉴스 소비와 유통의 가속화에 대해 살펴본다. 	빔 프로젝터 노트북

	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 시민저널리즘의 등장과 네트워크 저널리즘의 뉴스, 블로그스피어에 대해 살펴보고 대중신문에서 맞춤형 신문으로의 변화, 신문의 미래에 대해 생각해본다. 	
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의주제 : 영화와 비디오 ○강의목표 : 영화와 비디오의 과거와 현재를 살펴보고 비디오가 영화에 미친 영향, 그리고 인터넷의 등장이 영화와 비디오에 미친 영향을 알아본다. ○강의세부내용 : 영화의 역사와 할리우드 시스템 	<p>주교재 (171P~198P)</p> <p>빔 프로젝터 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 컴퓨터와 인터넷의 등장이 영화에 미친 영향을 살펴보고, 영화를 중심으로 한 원소스멀티유즈 전개와 전략, 전망을 살펴본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 비디오의 문화양식으로서 갖는 의미와 영화와 텔레비전에 미친 영향을 살펴보고, VOD다시보기와 넷플릭스를 통한 영화 소비에 대해 알아본다. 	
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의주제 : 음반 ○강의목표 : 음반의 역사, 음반산업의 현황과 문제점을 알아본다. ○강의세부내용 : 음반의 역사와 국내 음반산업의 문제점을 살펴본다. 	<p>주교재 (199p~209p)</p> <p>부교재 4 (154p ~173p)</p> <p>빔 프로젝터 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 디지털 음악의 개념과 종류, 디지털음악의 등장으로 인한 음악 소비와 유통의 변화를 살펴본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 소셜미디어의 등장이 음악산업에 미친 영향 	
제 7 주	1	중간고사	빔 프로젝터

	2		노트북
	3		
제 8 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 인터넷 ○ 강의목표 : 인터넷의 미디어적 특성과 인터넷의 역기능과 이슈에 대해 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 인터넷의 미디어적 특성과 인터넷의 심리학적 측면을 살펴본다.(아바타, 역할놀이, 대인관계를 중심으로) ○ 수업방법 : 강의 	<p>주교재 (210p~242p) 부교재 (220 p~ 233p)</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 미디어플랫폼으로서의 인터넷, 한국사회에서 각 분야에 인터넷이 끼친 영향을 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	<p>빔 프로젝터 노트북</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 인터넷의 역기능과 이슈에 대해 생각해본다. ○ 수업방법 : 강의 및 토론 	
제 9 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 미디어의 디지털화와 뉴미디어 ○ 강의목표 : 미디어의 디지털화로 등장한 뉴미디어의 특징과 종류를 알아보고 미디어의 등장이 갖는 의미를 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 디지털 미디어의 등장과 미디어 융합의 영향을 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	<p>부교재 (196p ~ 211p)</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 디지털 미디어의 특징과 디지털 미디어의 종류를 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	<p>빔 프로젝터 노트북</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 디지털 미디어의 등장으로 인한 사회적 변화를 콘텐츠의 중요성과 미디어의 산업화와 경쟁의 심화, 이용자의 역할변화와 분화 측면에서 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	
제 10 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 방송미디어 ○ 강의목표 : 정보통신기술의 발달과 뉴미디어의 등장이 방송에 미친 영향과 새로운 텔레비전 서비스에 대해 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 방송과 라디오의 역사, 방송의 공공성에 대해 알아보고 공영방송의 위기에 대해 생각해본다. 	<p>주교재 (144p~ 156p) 부교재 (110p ~ 145p)</p> <p>빔 프로젝터 노트북</p>

	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 텔레비전이 정치, 사회, 문화에 미치는 영향을 살펴본다. 	*과제물 : 매체와 예술로 분류되는 문화산업의 분야별 사례 및 현황 조사 작성 제출
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 변화하는 방송환경과 세계화, 방송프로그램 포맷 산업의 발전에 대해 살펴본다. 	
제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의주제 : 텔레비전 리얼리티 프로그램 ○강의목표 : 방송프로그램 중에서 최근 가장 많은 인기를 얻고 있고 포맷 수출의 중심에 있는 혼종장르인 리얼리티 프로그램의 등장배경과 특징을 살펴보고 리얼리티 프로그램이 갖는 의미를 문화산업적 측면에서 고찰해본다. ○강의세부내용 : 리얼리티 프로그램의 역사 	논문 중심 빔 프로젝트 노트북
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 리얼리티 프로그램의 종류와 특성을 알아본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 리얼리티 프로그램의 민속지학적 변용을 살펴보고 한국형 리얼리티 프로그램의 문제점, 리얼리티 프로그램의 전망에 대해 생각해본다. 	
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의와 토론 ○강의주제 : 소셜미디어 ○강의목표 : 소셜미디어에 대한 전반적 이해와 사회 각 부문에 끼친 영향을 이해 ○강의세부내용 : 소셜미디어의 개념과 종류, 소셜미디어의 등장으로 인한 일상생활의 변화에 대해 알아본다. 	부교재 (21p-109p, 210p-245p) 빔 프로젝트 노트북
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 소셜미디어와 인간관계의 변화에 대해 살펴보고 토론한다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의, 토론 ○강의세부내용 : 소셜미디어와 저널리즘에 대해 살펴보고 소셜미디어가 정치에 끼친 영향을 이해한다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 	

제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 매스미디어와 대중문화 ○ 강의목표 : 대중문화의 형성과 발전을 매스미디어와 문화산업과의 연계를 통해 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 대중문화와 대중사회의 형성과정과 그 과정에서 매스미디어가 끼친 영향을 살펴보고 대중문화의 속성과 문화산업에 대해 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	<p style="text-align: center;">주교재 (331p ~ 347p) 부교재 (374p ~ 405p)</p> <p style="text-align: center;">빔 프로젝터 노트북</p>			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 대중문화론의 관점인 긍정론, 비판론, 프랑크푸르트학파의 대중문화 비판, 정치경제학적 대중문화 비판에 대해 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 한류문화를 중심으로 새로운 유형의 다국적 대중문화 소비를 이해한다. ○ 수업방법 : 강의 				
제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 문화연구와 영화 ○ 강의목표 : 문화연구라는 특정한 접근 방식을 통해서 영화와 영화 수용자들의 활동을 분석하고, 영화라는 대상에 대한 복합적인 해석과 역사적인 탐색을 시도한다. ○ 강의세부내용 : 영화를 중심으로 한 영상문화의 부상과 영화 속에서 생성되는 특유의 언어와 의미화 작용을 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	<p style="text-align: center;">부교재 (154p ~ 195p)</p> <p style="text-align: center;">빔 프로젝터 노트북</p>			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영상문법과 멜로드라마의 의미구성에 대해 이해하고, 문화연구를 통한 영화 텍스트의 분석방식을 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영화의 역사성과 맥락성을 이해한다. ○ 수업방법 : 강의 				
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	%	100 %	
6. 수업 진행 방법						

강의, 토론, 발표

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

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(),