

**2114.301\*** 인터넷기술개론 3-3-0

Introduction to Internet Technology

네트워크, 데이터 베이스관련 기본 원리를 배우고 응용방법, 운영체제 등에 대해 다루며 관련 기초실습도 병행한다. 인터넷 기술의 탄생에서부터 현재까지의 역사 및 기술발전 개요를 학습하고, 이러한 기술상의 발전의 문화적/사회적 의미를 알아보는 것 또한 학습의 중요한 부분이 된다. 또한 인터넷 기본기술을 응용하여 원격도구작업, 가상현실, 웹기반 컴퓨터작업 등, 새로이 개발 중인 다양한 신기술들에 관해 다룬다.

Students will learn the fundamentals of Network, Data Base as well as practice its application and operation systems. Studying the development of Internet technology and its social/cultural meaning is also a very important purpose of this course. Furthermore, this course will cover various new Internet technologies under development such as virtual reality, web-based computer work, etc. by applying basic internet technology.

**2114.303A** 디지털영상실습 3-2-2

Digital Video Workshop

방송 스튜디오를 활용하여 동영상의 제작, 편집, 후시 작업 등을 실습하고 픽션, 다큐멘터리, 3D 영상, 상호작용적 텍스트 등 동영상분야의 주요 장르의 작품제작을 수행한다. 본 과목에서는 정보전달의 매체로서 미디어를 개념화하는 전통적인 관점은 물론, 미디어를 새로운 표현언어로 설정하고 영상언어를 습득, 영상글쓰기를 연마하도록 한다.

Students will make moving pictures and edit them by themselves in a studio and also make programmes such as documentaries, 3D images, interactive text, etc. This course will cover the traditional perspective on mass media as a medium of information conveyance and explore a new perspective, which considers mass media as a new expressive language. On this basis, students will learn visual language and practice visual writings.

**2114.304\*** 정보문화기술입문 3-2-2

Introduction to Information-Culture Technology

본 과목은 연합전공 과정을 밟고 있는 학생들의 기초필수과목이다. 정보문화기술에 기반이 되는 컴퓨터에 대한 이해도를 높이고 자 컴퓨터 구조, 운영체제, 통신, 인터넷 등 전반적인 컴퓨터 이론을 소개한다. 컴퓨터와 관련해 일반적으로 학교에서 다루어지는 C 언어나, JAVA를 다루기보다는, 현장에서 많이 사용되는 프로그래밍 언어인 Visual Basic과 데이터베이스에 대해 배우게 된다. 학생들은 기본기술을 바탕으로 문화산업에 적용하는 팀 프로젝트를 수행하여야 한다.

This course is compulsory subject for students in this major. In this course, general theories about computer, computer structure, operating system, computer communication, and internet etc. will be instructed. Instead of C language and JAVA usually lectured in school, students learn Database and Visual Basic, the language used most extensively at workplace. Also, Students are required to perform a term project applying basic technology to cultural industry field.

**2114.305\*** 문화콘텐츠의 이해 3-3-0

Understanding Culture Contents

본 강좌는 정보문화학의 두 축 중 하나인 문화기술에 대한 기초과정이다. 대중문화와 문화산업에 대한 소개와, 이를 통해 유통되는 다양한 문화컨텐츠를 분류하고 이의 속성을 살펴본다. 또한 문화컨텐츠를 미디어기술, 미디어표현, 미디어문화의 측면에서 고찰해 본다.

This course provides the basic understanding of culture contents, one of the two fundamentals of Information and Culture Technology Studies, and takes a look at a variety of aspects, such as the culture contents industry and its academically related aspects of mass culture, as well as the culture industry and the creation of culture contents. Moreover, it looks at culture contents as media technology, media expression, media culture, and their social significance.

**2114.306** 정보문화연구방법론 3-3-0

Information and Culture Technology Research Methods

본 강좌는 일반적인 사회과학적 분석방법론을 소개한 뒤, 정보문화학 특성에 맞는 특성화된 분석방법론으로 심화한다. 이를 통해 문화컨텐츠와 컨텐츠 소비자의 모델을 정의해 보며, 이들의 관계를 분석적으로 이해하여, 문화컨텐츠의 기획과 생산과정을 체계화할 수 있는 분석적 지식을 제공한다.

This course begins as a general introduction of social science's research methods. Then the course will explore the specific research methods used for Information and Culture Technology domain. By understanding culture contents and its user framework, students can organize and structuralize the process of culture contents planning and production.

**2114.307** 컨텐츠산업과 정책 3-3-0

Issues on Contents Business and Policy

디지털 컨텐츠는 생산영역 못지않게 유통영역의 역할이 중요하며, 다양한 소비계층이 적극적으로 컨텐츠 생산과 유통에 참여하기에 이에 따른 사회-문화적 영향을 조정하는 사회적 장치의 기능도 중요하다. 따라서 본 강의는 컨텐츠 마케팅의 기본 이론과 사례를 살펴본 뒤 컨텐츠 마케팅 모형을 제작하며, 또한 컨텐츠 유통과 관련한 다양한 제도, 법규, 저작권 및 사회윤리적 측면에 대해 살펴본다.

Marketing and Distribution of Digital Contents become an critical part of the business as new media industry settled its ground. This course covers about understanding diverse yet dynamic consumer groups, how they pick and consume contents, and balancing between commercial and ethical function of digital contents. The government policy on digital culture will be discussed as well.

**2114.309** 게임의 이해 3-3-0

Understanding Game

본 강좌는 놀이란 무엇인가(ludology), 비디오 게임의 역사, 게임의 장르 등 게임과 관련된 기초적 지식을 습득하게 하며 수업 중반 부터는 게임을 구성하는 요소들에 대한 이해와 게임 기획 방법론을 통해 학생들이 게임 시나리오를 제작케 하여 디

학점구조는 "학점수-주당 강의시간-주당 실습시간"을 표시함. 한 학기는 15주로 구성됨. (The first number means "credits"; the second number means "lecture hours" per week; and the final number means "laboratory hours" per week. 15 week make one semester.)

지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

This course provides the basic understanding of video game or online game. the beginning of the class will cover Ludology, history of video game, game genres and other basic game theories. Middle half of the class will cover on game design and the elements of games in general. Later, students will build their own game scenarios and it will be reviewed with professional game designers and planners.

2114.402A 멀티미디어발상연습 3-2-2

#### Multimedia Ideation

본 강좌에서는, 실제 멀티미디어 콘텐츠의 제작을 통하여 이에 관련된 다양한 현실적인 조건들을 탐구한다. 핵심적으로는 게임 및 그래픽, 음향 부분을 중점적으로 다루는데, 이는 멀티미디어 기술의 가장 대중적인 산물로 이들이 제작되는 기술적인 방식들을 팀 단위로 직접 실습할 수 있도록 한다. 실습과 더불어 디지털화와 더불어 가능해진 멀티미디어 기술의 사회적·문화적 함의를 살펴봐도록 한다.

In this course, students will make actual multi-media contents, exploring various materialistic conditions of making contents. Game and graphic, sounds will be the focus in making contents. This course will examine the social, cultural implications of multi-media technology in this age of digitalization.

2114.403 상호작용적 서사체계 3-3-0

#### Interactive Story System

컴퓨터를 기반으로 한 상호작용을 통해 이야기 경험을 제공 할 수 있는 새로운 예술 형태에 관한 연구. 소설, documentary, 픽션 영화, TV 드라마, 만화, 컴퓨터 게임 일부에 사용하는 단일한 linear narrative가 아닌 meta-linear narrative의 구조적 특징과 구축, 사용방식을 다룬다. 또한 여기에 요구 되는 writing tool, narrative, editor engine 등의 software 등의 다양한 tool의 기능과 활용방식을 학습한다.

Students will learn about a new type of art, providing a story through computer interaction. The structural characteristic of a meta-linear narrative (not a linear narrative) used in novels, documentaries, fiction films, TV dramas, animations, and computer games etc. and the establishment of the structure and the usage will be studied. In addition, various tools of softwares, including writing tool, narrative, editor engine will be part of this course.

2114.406 정보인터페이스디자인 3-3-0

#### The Design of Usable Information Interfaces

본 과목에서는 정보인터페이스의 성격과 의미를 역사적, 사회적 맥락에서 파악해 본 뒤 구체적인 정보인터페이스의 디자인 방법론 교육을 통해 기말 프로젝트를 완성하는 것으로 한다. 학기 중에는 세 가지 다른 종류의 정보인터페이스디자인, 즉 가전제품의 설정 패널과 OSD (On Screen Display), 모바일 기기의 UI (User Interface) 및 컴퓨터의 GUI 및 Web 인터페이스에 대한 실제 사례발표를 통해 방법론과 사용에 대한 현실적 이슈들도 고찰할 것이다.

In this course students will undertake a project after understanding the characteristics of usable information

interfaces in their historical and social contexts. We will concentrate on learning the practical methodology of designing usable information interfaces. During the semester, students must present 3 different information interface cases including OSD, UI, GUI, and Web Interfaces.

2114.407 가상현실입문 3-3-0

#### Introduction to Virtual Reality

가상현실(Virtual Reality)이란 컴퓨터시스템을 이용하여 생성한 3차원적인 인공의 세계에 인간이 몰입하여 실시간으로 보고, 듣고, 만지는 현실감을 체험하는 것을 말하며, 이 과정에서는 가상현실의 의미와 종류를 파악해 본 뒤, 다양한 CT산업분야에서 응용되는 구체적인 가상현실 시스템에 대해서 학습하게 될 것이다. 또한 가상현실의 기초가 되는 VRML (Virtual Reality Markup Language)에 대해서는 실습과 프로젝트를 수행하기도 한다.

In this course students will apply virtual reality systems to various CT industries after understanding the kinds of virtual realities. Students will also practice VRML (Virtual Reality Markup Language), the basis of Virtual Reality.

2114.408 HCI/CMC 이론 3-3-0

#### Theories of Human Computer/Computer Mediated Communication

디지털환경으로의 변화를 이해하고 그 산업적 가능성을 모색함에 있어서 무엇보다 우선 요구되는 것은 새로운 디지털기술과 인간간의 상호작용을 이해하는 일이다. 또한 디지털매체를 매개로 새롭게 등장하는 인간 대 인간의 만남, 상호작용, 커뮤니케이션, 대인관계의 발전을 이해하는 일도 새로운 기술발전의 사회적 함의를 이해하는 가장 기본적인 출발점이 된다. 본 과목은 휴먼/컴퓨터 인터페이스 및 컴퓨터매개 커뮤니케이션과 관련된 주요이론 및 연구성과 등을 살펴본다.

In understanding the social and industrial implications of digital communication technologies, the starting point becomes to explore the basic nature of the human-computer interface and computer mediated human communication. This course introduces major theories and research findings of Human Computer Interface and Computer Mediated Communication.

2114.409 창의연구실습 3-3-0

#### Creative Research Practice

본 수업은 디지털 콘텐츠 기획과 정보문화 연구에 있어서 가장 중요한 핵심 소양인 창의력을 훈련하기 위한 수업이다. 먼저 이 분야에서 요구되는 창의력을 정의하고, 창의력 습득을 위한 제반 이슈들과 사례들을 살펴본 뒤, 매 학기 지정되는 창의과제를 이론과정에서 습득한 지식과 창의적 연구방법에 따라 조사 연구하며, 이를 바탕으로 제시된 기획 제안의 창의성을 전문가의 검토를 통해 확인하며, 최종 결과물로 형성해 나가는 실습형 수업이다.

Creativity is a key capability for those of who will work on contents industry. This course will guide students with various methods and steps for nurturing creativity and experimental mind. The course will run with a project which proposed at the early stage of the class then student team will develop with various researches and technical play-outs. End product will be reviewed

with industry experts and professionals.

**2114.410 산학연구실습 3-3-0**

**Field Research Practice**

본 수업은 매 학기 지정되는 디지털 콘텐츠 산업체와의 협력을 바탕으로 진행된다. 지정된 산업체가 제시하는 연구과제를 학생들이 창의적이고 실험적인 입장에서 조사·연구하게 되며, 그 결과물의 생성과정을 산업체의 전담 인력들과 공동 형성함을 목표로 한다. 정보문화학의 이론과정에서 습득한 지식과 연구방법론을 적용하며, 산업체의 해당 지식과 경험을 공유함을 틀로 한다.

A small group of senior students will explore an industry- university collaboration project. Invited field experts will bring the most current issues to the course and student and the school researchers will examine the possible solutions. Meanwhile students will revisit diverse research methods and previous cases and will share the end result as a knowledge at school and industry.

**2114.411 비주얼라이제이션 3-3-0**

**Visualization**

'비주얼라이제이션'은 콘텐츠의 시각화 과정을 탐구하는 수업이다. 수강자들은 본 과목을 통해 비언어적 커뮤니케이션의 방법론적 접근과 이를 활용한 다양한 메시지 전달 프로세스를 경험하게 된다. 수업은 기초시각이론, 시각화 방법론 및 DATA와 텍스트의 시각화 연습으로 구성되며 최종적으로 이미지와 텍스트의 인터랙션 과정을 다루게 된다. 학생들은 일반프레젠테이션 프로그램과 기본적 FLASH기술을 사용하게 되며, 기초적 TOOL 사용을 위한 특강이 수업초반에 제공된다.

Visualization is a class that explores the fundamentals of visual text. The explicit focus of the class is to experience non-verbal communication of message and its conversion on various media. Throughout the semester students will experiment with visualization and exercises with data and text. Their interaction will be the theme of the final project. Students are expected to work in general presentation program and basic Flash technology, although non-technological solutions may also exist. A workshop for applying Flash is provided in the early stage of the class.

**2114.412 인터넷과 지식기술 3-3-0**

**Internet and Information Technology**

인터넷과 월드와이드웹은 사람과 응용프로그램 사이에 정보를 교환하기 위한 기술적인 환경을 제공하고 있으며 이러한 기술의 발전은 대용량의 데이터 자원이 인터넷 상에 존재하게 만들었다. 그러나 사람과 응용프로그램 사이에 정보를 교환하기 위한 효과적이고 잘 정의된 규칙이나 표현법의 부족으로 이러한 저장된 정보를 효율적으로 사용하는 데는 많은 문제점이 있다. 네이버나 엠파스 등의 지식 검색 서비스에서 볼 수 있듯이 사람들의 지식 서비스에 대한 요구는 높아가지만 전통적인 키워드 검색으로는 이를 지원하기가 부족하다. W3c의 주도하게 개발 중인 시맨틱웹(Semantic Web) 기술은 웹 상에서 정보를 표현하고 교환하기 위한 규칙을 정의하는데 필요한 기술들을 말한다. 시맨틱웹은 사람과 응용프로그램 (에이전트) 사이에 의미에 기반한 정보교환을 함으로써 자동화된 서비스를 제공하는 환경을 말하는 것으로 이를 위해서는 정보를 형식화하는 과정 및 개념화 과정을 통하여 온톨로지를 생성할 필요가 있다. 온톨로지는 지식 도메

인의 개념 및 그들 사이의 의미적 연관성을 형식적으로 정의함으로써 지식 검색 등의 서비스를 가능하게 한다. 본 과정에서는 웹 상에서 정보를 의미적으로 표현하고 의사교환하기 위해 시맨틱웹 기술이 어떻게 사용되는 지에 대한 이해를 유도한다. 세부적으로 다루는 토픽은 시맨틱웹 구조, 메타데이터, XML, 온톨로지 모델링, 온톨로지 언어 및 온톨로지 구축이다.

Internet and World Wide Web provide technological environment to communicate information among people and software applications, The improvement of the techniques has lead into a situation where enormous data resources are available on the internet. Efficient use of the resources, however, is very difficult because there are not well defined rules about the way information should be presented and communicated among software applications. Semantic Web technologies, which are developing under World Wide Web Consortium (W3C),support the creation of presenting and communicating information on the web. Semantic Web is environment to enable software applications (i.e. agents)communicate based on understanding of the intended meaning of shared terms to provide automated services. Ontologies are used to represent the intended meaning of shared terms. An ontology defines formally the concepts and their relationships in an knowledge domain. This course enables students to understand how Semantic Web technologies are used to present information and to communicate semantically on the web. The topics covered in the course include the sturcture of Semantic Web, metadata, XML, ontology modeling, ontolgy language and ontology construction.

**2114.413 미디어와 스토리텔링 3-3-0**

**Media and Storytelling**

미디어는 메시지다. 미디어의 전달내용을 말과 글로 표현한 것이 메시지가 아니라, 미디어 표현 수단과 전달방식 자체가 메시지다. 본 강좌는 말이나 글을 중심으로 전달하는 스토리가 아니라 다양한 미디어 표현 수단을 활용한 스토리 구현방식을 다룬다. 강좌는 극영화(픽션), 다큐멘터리(넌픽션), 게임, 광고 마체 사례들을 구분하여 미디어 표현수단과 스토리 전달방식을 다루고 인터넷/유비쿼터스 환경에서 제작/유통/관객 시스템이 미디어 표현 수단과 전달방식에 가져오는 변화를 살펴본다. 수업은 스토리와 내러티브의 구분적 이해, 미디어별 표현 수단의 특성과 스토리 전달방식, 미디어 표현수단의 활용과 내러티브 구현, 인터넷 유비쿼터스 환경과 미디어 제작/유통/관객 시스템의 변화에 대해 논한다.

The Medium is the Message. The message is not the interpretation in words or text, but the expressive means of the medium and the way of its delivery. This lecture deals with the ways of storytelling not in text forms but by expressive means of various media. It also portrays the impact of web/ubiquitous environment on the ways of storytelling. The following issues are investigated by examples of feature, documentary, game, advertisement; the understanding of story and delivery, how to use expressive means of the medium for the narrative, the impact of web/ubiquitous environment on media production/delivery/audience.

**2114.414 시리어스 게임 3-3-0**

**Serious Games**

컴퓨터 기술의 발달과 네트워크 사회의 도래에 따라 게임은 현대 사회에서 자족적인 오락거리 이상의 지위를 얻게 되었다. 한편으로는 컴퓨터 게임에 대한 끊임없는 사회적인 논쟁이 존재하고, 다른 한편에서는 이를 활용해 현실을 바꾸고 사회를 진보시킬 수 있는 방안들이 모색되고 있는 것이 오늘날의 현실이다. 본 과목은 (컴퓨터) 게임과 현실 사회의 관계와 둘의 다양한 기술적, 사회적 상호작용을 다룬다. 이를 통해 게임이 현실 사회와 그 구성원에게 미치는 다양한 영향 및 순기능과 역기능, 새로운 게임 기술과 그 문화적 전개 양상에 따른 게임의 사회적 개입, 그리고 보다 구체적인 형태로서 '시리우스 게임 serious game' 등이 주제를 탐구할 예정이다.

(computer/video) games has won their present position beyond an entertainment in contemporary society with the development of computer technology and the advent of networks society. There are perennial controversies about the negative effect of video games on game players and societies, and efforts to make some benefit to society by video gaming in other direction. This course investigates effects of computer/video games and gaming on their players and societies, social intervention of games by new technologies and its cultural developments, and an area of the 'serious game' that is a specific form of harnessing games to make social benefits.