

# 강의계획서

(2017 학년도 1학기)

## I. 강좌 및 담당교수

과목명	재미학개론	학수번호		수강반	
외국어강의구분		강의시간		강의실	
교과구분	일반선택	이수구분	일반선택	인증구분	
주수강자		학점구성	학점 : 2, 이론 및 실습 : , 설계 :		
수강대상					
담당교수	소속	경성대학교	연구실		
	성명	김선진	E-mail		
	전화번호		상담시간		

## II. 강의내용(목적)

본 교과목은 최근 개인의 삶 뿐 아니라 문화컨텐츠 산업, 상품 마케팅, 일반 기업 경영 등 다양한 영역에서 중요한 화두로 떠오른 '재미'에 대해 인문, 통섭적 탐구의 기회를 제공한다. 인문학, 여가관광학, 교육학, 문화인류학, 심리학 등 다학제적 접근을 통해 재미의 연원에서부터 재미의 구조와 작동원리, 재미 심리의 몰입과 뇌과학적 원리, 재미의 활용, 세부 영역별 재미에 이르기까지 다양한 주제를 이해할 수 있도록 한다.

## III. 교재 및 참고서적

구분	저자	도서명	출판사	비고
<재미의 본질>(김선진 저, 경성대학교출판부, 2013)				

## VI. 주별 강의계획

주차	강의내용	강의방법	활용기자재	비고
1 주	수업 소개	이러닝(ge1c.or.kr)		
2 주	재미 배경과 개념	이러닝(ge1c.or.kr)		
3 주	재미 정의 재미 정의	이러닝(ge1c.or.kr)		
4 주	재미 요소	이러닝(ge1c.or.kr)		
5 주	재미 처리과정과 유형	이러닝(ge1c.or.kr)		
6 주	재미 심리와 뇌	이러닝(ge1c.or.kr)		
7 주	놀이의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
8 주	중간고사(과제)	이러닝(ge1c.or.kr)		
9 주	게임의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
10 주	이야기의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
11 주	유머의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
12 주	배움의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
13 주	소통의 재미	이러닝(ge1c.or.kr)		
14 주	재미의 활용방법	이러닝(ge1c.or.kr)		
15 주	기말고사(과제)	이러닝(ge1c.or.kr)		