

# 수업계획서

## 스마트한 신(信·新·伸)인재 양성

2023년도 1학기

2023-04-04 10:05:37

### ▷ 교과목안내

교과목명	디지털시대의융합예술	과목번호	A013330-01	이수구분	교양선택
이수단위	2학점 이론2시간 실습0시간	평가방법	상대평가	수업유형	온라인

### ▷ 담당교수

소속	사진영상학부	직군	전임교원	성명	김현서
연구실	11-203-3	연락처		E-MAIL	
면담시간	사전 조율 후 진행가능	더키움지도시간			

### ▷ 수업시간및장소

주야구분	학년	신청대상	수업시간	집중이수
주간	1			

### ▷ 교수학습방법

강의	토론/토의	발표	실험/실습	문제풀이
Y				Y
PBL (Problem Based Learning) 문제중심학습	PjBL (Project Based Learning) 프로젝트중심학습	사례연구	팀티칭	초청강의
		Y		
기타				

### ▷ 교과목개요

본 강의는 문화예술 콘텐츠 산업 분야의 융복합 현상을 국내외 사례 중심으로 탐구한다. 현대 예술의 기술적 맥락과 발전을 검토하고 다양한 실험적 작품을 감상함으로써 학습자에게 새로운 예술 탐구의 기회를 제시한다. 이를 통해 창의적 사고 확장의 단초를 제공하며 시대의 흐름에 유연하게 대응 가능한 인재를 육성하는 것을 수업의 목표로 한다.	
권장 선수교과목	

▷ 역량기반 수업목표

수업목표	관련 하위역량
다양한 매체에 따른 효과적인 시각표현 및 묘사 방법을 모색한다.	진로개발능력
디지털 시대에 각광받는 융합 예술의 사례를 통해 자기표현의 가능성을 탐색한다.	공감능력
융합 예술 작품 사례를 연구하고 어떠한 문화적 가치가 있는지 탐색한다	전문지식활용능력
현대 예술에서 융합 예술이 가진 확장성과 미래 가능성을 탐구한다.	종합적사고

▷ KIU 핵심역량

6대 역량군	공동체의식		소통		통합적사고		문제해결		자기개발		전문성	
	인간미	사회적 실천	공감능력	대인 관계	종합적 사고	유연성	실행력	협업능력	자기조절 능력	진로개발 능력	전문지식 활용능력	기업가 정신
하위 역량			25		25					25	25	

▷ 활용기자재

철판	비디오	오디오	컴퓨터	유인물	범프젝트	모바일	기타
	Y		Y		Y	Y	Y

▷ 교재

주교재	디자인 테크론: art와 tech의 만남, 박현길, 김금주, 지구문화(2020)
참고자료	디지털 가상성, 영상예술과 이미지 미학의 모색, 정 현, 커뮤니케이션북스(2022) 아트테크 4.0, 이보아, 북코리아(2022)

▷ 학습평가방법

시험(40~60%)		출석 (10~20%)	기타(20~50%)					
중간평가	기말평가		과제물	발표/토론	수시시험	태도	실형/실습	기타
30	30	20	10		10			
시험 (40~60%)	중간평가	디지털 시대의 융합예술 이론지식 활용능력평가 : 객관식 및 서술형 이론시험 (비대면 시험 응시불가)						
	기말평가	디지털 시대의 융합예술 이론지식 활용능력평가 : 객관식 및 서술형 이론시험 (비대면 시험 응시불가)						
출석 (10~20%)		결석 -3점 (지각 3회 혹은 조퇴 3회는 결석 1회로 처리) 지각 -2점 (출석 인정 사유 및 기간은 대학 규정에 따름)						
기타 (20~50%)	과제물	연구보고서 : 학기 중 1회 제출, 10 페이지 분량, 기간 내 미제출 시 -10점 감점						
	발표/토론	해당사항없음						
	수시시험	퀴즈 : 학기 중 1회 실시, 기간 내 미제출시 -10점 감점						
	태도	해당사항없음						
	실형/실습	해당사항없음						
	기타	해당사항없음						

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
1	수업주제	오리엔테이션
	주차별 수업목표	수업의 주요 내용과 진행 과정을 알아본다.
	수업내용 및 방법	- 수업내용, 진행일정 및 커뮤니케이션 방법 - 중간기말 평가 및 주의사항 등 수업 전반 안내
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
2	수업주제	아트테크와 컴퓨테이셔널 디자인
	주차별 수업목표	기술과 융합하는 예술과 디자인의 개념에 대해서 탐색한다.
	수업내용 및 방법	-아트&테크놀로지의 개념 : 사례연구(1) -디자인 씽킹(디자인사고)와 컴퓨테이셔널 디자인
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
3	수업주제	융복합 기술 발전과 NFT 아트
	주차별 수업목표	융복합 기술 발전과최신 예술 작품의 디지털 자산 증명기술 NFT를 알아본다.
	수업내용 및 방법	-융복합의 역사적 배경과 기술 발전 경향성 : 사례연구(2) -NFT(Non-fungible token) 아트 : 사례연구(3)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
4	수업주제	미디어 아트의 개념
	주차별 수업목표	미디어 아트의 개념을 이해하고 관련 작품의 특성을 탐구한다.
	수업내용 및 방법	-상호작용성(Interactivity)의 미디어아트 작업 탐색 : 사례연구(4) -미디어아트 디자인 및 예술 사례보기
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
5	수업주제	융복합 기술과 미디어 아트
	주차별 수업목표	융복합 기술의 발전을 반영하는 미디어 아트 작품을 감상한다.
	수업내용 및 방법	-융복합의 의미와 크리에이티브 : 사례연구(5)(6) -강성과 디자인, 인간공학과 디지털 생산기술
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
6	수업주제	웹 플랫폼과 UI 디자인
	주차별 수업목표	웹 사용성 향상을 IT/UI 디자인의 경향성을 분석한다.
	수업내용 및 방법	-UI 디자인의 변화 : 스쿠어모피즘(Skeuomorphism)과 플랫 디자인(Flat design) -UI 디자인의 트렌드 : 머티리얼 디자인(Material design)과 뉴모피즘(Neumorphism)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
7	수업주제	디지털 미디어 디자인 아트
	주차별 수업목표	시각 커뮤니케이션을 위한 디지털 미디어 웹 디자인 아트 분야를 연구한다.
	수업내용 및 방법	-UX와 UI 디자인 특성과 웹 사용 목적의 구분 -인포그래픽(Infographics)의 개념과 도구적 쓰임
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
8	수업주제	중간고사
	주차별 수업목표	중간고사(학업성취도 수행 단계에 따라 과제평가와 이론시험을 병행할 수 있음)
	수업내용 및 방법	-전반기 학습내용 기반 이론지식 평가시험 수행 -객관식 및 서술형 온라인 이론시험(강의실 대면 시험 진행)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹 캠 및 마이크, 웹 브라우저 접속이 가능한 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
9	수업주제	인공지능의 기술발전
	주차별 수업목표	인공지능의 개념과 기술발전의 경향을 파악한다.
	수업내용 및 방법	-인공지능의 개념 : 머신러닝(지도학습/비지도학습/강화학습) -생성적 적대 신경망(GAN : Generative Adversarial Network)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
10	수업주제	인공지능과 예술창작
	주차별 수업목표	예술 창작의 영역에서 인공지능이 가지는 가능성에 대해 탐색한다.
	수업내용 및 방법	- AI 크리에이티브를 활용한 예술/디자인 작업사례 : 사례연구(7) - 인공지능 시대를 살아가는 예술가의 역할
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
11	수업주제	인공지능과 창의성, 감성 컴퓨팅
	주차별 수업목표	창의성에 대한 정의를 알아보고 감성컴퓨팅의 적용 범위를 탐색한다.
	수업내용 및 방법	-인공지능의 요소와 창의적 생각의 프로세스 모델의 공통점 -감성컴퓨팅과 창의성의 융합 : 사례연구(8)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
12	수업주제	컴퓨터 비전
	주차별 수업목표	컴퓨터 비전(Computer Vision)이 활용되는 기술 분야를 학습한다.
	수업내용 및 방법	-컴퓨터 비전의 개념과 작동 범위 -산업별 컴퓨터 비전 응용분야
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	

▷ 주차별 수업 세부계획

주차	구분	내용
13	수업주제	실감미디어
	주차별 수업목표	실감미디어(Immersive Media)의 개념과 콘텐츠에 대해서 탐구한다.
	수업내용 및 방법	-실감미디어의 개념과 활용 : 사례연구(8) -가상현실 콘텐츠의 가치와 기술개혁
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
14	수업주제	메타버스 환경
	주차별 수업목표	메타버스 실감미디어를 구현하기 위한 기술(VR, AR, MR)을 학습한다
	수업내용 및 방법	-가상현실, 증강현실, 확장현실 기술의 개념과 활용 -홀로그램 기술 발전과 활용
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹캠 및 마이크, 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	
15	수업주제	기말고사
	주차별 수업목표	기말고사(학업성취도 수행 단계에 따라 과제평가와 이론시험을 병행할 수 있음)
	수업내용 및 방법	-후반기 학습내용 기반 이론지식 평가시험 수행 -객관식 및 서술형 온라인 이론시험(강의실 대면 시험 진행)
	과제/준비물	인터넷 접속망, 웹 캠 및 마이크, 웹 브라우저 접속이 가능한 노트북 혹은 태블릿PC
	집중이수 수업일시	

▷ 장애학생지원

강의실 저층 이동 및 좌석 우선 지정, 노트필기 시 기자재(노트북, 녹음기, 독서확대기 등) 사용허가, 장애학생 도우미 강의참석 허가 및 기자재(노트북 등) 사용 허가, 강의 중 마이크 사용, 필요에 따른 구두시험 등 다양한 시험 방식 적용, 텍스트, 파일 형태의 강의자료 제공, 비대면 수업 시 장애유형 및 정도를 고려하여 지원

▷ 수업규정 등 기타사항

1. 기존 입력된 강의계획서에서 주차 별 수업 내용이 수강생 학업성취도에 따라 일부 조정 및 전환될 수 있습니다.
2. 교수연락  
(1) 업무시간(평일 오전10시~오후6시)에 가능합니다.  
(2) 출결 및 성적에 관련하여 개인 연락이 불가합니다.