

교과목 개요

CTP301 문화기술학개론(Introduction to Culture Technology) 3:0:3(6)

문화기술(Culture Technology)의 기본 개념과 체계를 소개하고, 문화콘텐츠 분야를 주 대상으로 하여 우리의 삶과 문화의 "디지털화"에 관련된 이론과 실재를 다룬다. 또한 과학적, 기술적 및 산업적 측면에서의 실제적인 이슈도 토의한다.

CTP302 문화콘텐츠론(Understanding of Cultural Contents) 3:0:3(6)

문화산업의 특성 및 문화콘텐츠의 기획·제작·배급의 전 과정을 교수한다. 학생들은 문화콘텐츠 기획에 필요한 기본적인 스토리텔링 원리를 학습하고, 영화, TV 드라마, 애니메이션, 게임 등 개별 문화콘텐츠의 장르적·산업적 특성에 대한 이해를 바탕으로 직접 문화콘텐츠 기획을 실습한다.

CTP441 게임디자인(Game Design) 3:0:3(6)

훌륭한 게임이 만들어 지기 위해서는 다양한 영역간의 균형적인 융합이 중요하다. 여러 분야로 부터의 아이디어 들은 창조적인 현재와 미래의 게임 미디어를 만들어 내는 원동력이 될 것이다. 이 수업은 게임 디자인을 위한 기본적인 이론 강의부터 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출을 통해 이를 활용하는 다양한 게임 디자인 실습을 진행하게 될 것이다.

HSS420 과학 스토리텔링(Science Storytelling) 3:0:3(6)

본 교과목은 과학적 지식을 스토리텔링 기법으로 편집해 다양한 콘텐츠로 제작하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 스토리텔링의 일반 원리, SF 스토리텔링의 대표 사례 분석 등 지식을 강의하고, 학생들이 직접 과학적 지식을 활용한 콘텐츠를 제작해 본다.

CS482 컴퓨터 애니메이션(Computer Animation) 3:0:3(6)

3차원 컴퓨터 그래픽스 기술의 이론과 응용 및 활용을 함께 접할 수 있도록, 다양한 모델링기법, 렌더링기법, 애니메이션 및 시뮬레이션 기술들의 이론을 강의를 통하여 배우고, 이를 마야와 같은 고급 그래픽 툴을 활용한 실습을 통하여 해당 알고리즘의 이해를 높이며, 팀 프로젝트의 결과물로 3D 애니메이션을 만들어 내는 과정을 통하여 수강생들의 창의력을 개발 할 수 있도록 디자인 되었다.

MAS250 확률 및 통계(Probability and Statistics) 3:0:3(6)

기초확률이론, 확률분포, 중심극한정리, 추적 및 검정, 분산분석, 회귀분석 등을 다룬다.

HSS337 뉴미디어와 커뮤니케이션 (New Media and Communication) 3:0:3(6)

이 과목은 문화와 기술이라는 관점에서 뉴미디어와 커뮤니케이션의 상호 관련성을 이해하고 탐구하는 데 목적이 있다. 이 과목은 미디어, 언어, 정보기술 등 다양한 분야가 어우러진 학제간 융합과목의 성격을 띤다. 이론적인 접근과 사례 연구, 프로젝트 등의 다양한 방법으로 학생들은 디지털 뉴미디어와 커뮤니케이션의 상관성을 효과적으로 이해하고 경험할 수 있을 것이다.

CTP471 사회연결망개론(Introduction to social networks) 3:0:3(6)

SNS에 대한 연구들과 인간 행위에 대한 사회학적 이론들을 함께 토론한다. 사회학적 행위이론은 소셜컴퓨팅 연구자들의 데이터 해석을 풍부하게 해줄 것이다. 수강생들은 사회학적 분석틀을 설계하고 이에 기반하여 데이터 분석 결과를 해석하는 연습을 한다.

HSS134 Introduction to Cognitive Science 3:0:3(6)

마음과 두뇌와 컴퓨터의 본질을 철학, 심리학, 언어학, 신경과학, 그리고 컴퓨터과학의 학제적 지식을 바탕으로 이해한다. 이들의 공통의 작동원리에 기초한 새로운 과학적 개념의 틀에서, 인간의 앎의 과정의 원리들이 지능적 기계의 구현에 적용될 개연성을 규명한다.

CTP351 공연기획과 디자인(Performance Planning and Design) 3:0:3(6)

공연 기획과 디자인에 관한 포괄적인 이해와 다양한 방법론 및 실무적인 지식을 습득하며, 기획과 디자인의 상호 연관성을 탐구하는 과목이다. 연극, 무용, 음악의 순수 예술 공연을 위한 구상에서부터 실행계획, 제작, 홍보 마케팅 및 사후정리까지의 전 과정을 계획하는 공연기획서의 작성과 현장 실습을 통해 공연기획자로서의 역량을 키운다. 또한, 디지털 시노그래피의 관점에서 무대, 영상, 의상, 사운드 및 조명 디자인 과정과 안무 및 동작 구성에 대한 체계적인 이해를 도모한다.

CTP451 제품-서비스 시스템 디자인 (Product-Service System Design)

3:0:3(6)

제품-서비스 시스템 디자인 전반에 대한 이론, 기법 그리고 응용 방법을 교수하는 과목이다. 이는 신 인류인 C세대가 소비의 주류를 이루는 시대를 맞이하여 다방면에 활용가능한 디자이너로서 커뮤니케이션 능력과 전략으로 제품, 서비스, 공간, 경제 등을 고려한 통합적 환경을 디자인할 수 있는 고품격 하이브리드적 디자이너를 양성하는 것을 그 목표로 한다.

GCT502 디지털시대의 미학 (Aesthetics in the Digital Age)

3:0:3(6)

본 교과목은 21세기 문화와 예술을 이해하기 위해 미학과 기술에 대한 학습을 목표로 하며, 따라서 미학의 역사와 전통적 개념을 배경으로, 최근의 디지털 기술을 리뷰하며, 철학과 심리분석, 예술과 디지털 기술을 포함하는 학제간 시각에서 현대 문화의 ‘육망’과 그 반응을 분석한다.

GCT504 사이버심리학 (Cyberpsychology)

3:0:3(6)

사이버 심리학은 인간-기술 상호작용 맥락에서 인간의 마음과 행동을 연구하는 학문입니다. 21세기에 대두된 새로운 분야로서 사이버심리학은 인간의 행동을 변화시킬 수 있는 새로운 사회문화적 맥락으로서 인터넷, 모바일 서비스, 온라인 게임, 가상 세계, 디지털 미디어 등 진화하는 새로운 문화 기술의 출현과 상호작용이 개인과 집단의 심리적 경험과 라이프스타일, 사회적 변화에 어떠한 영향을 미치는지를 탐색합니다. 본 수업에서는 사용자 중심의 심리사회적 경험 관점을 바탕으로 인간과 문화 기술의 상호작용 과정에 대해 이해하고자 합니다.

GCT505 인간과컴퓨터상호작용 (Human-Computer Interaction)

3:0:3(6)

인간과 컴퓨터의 상호작용을 분석, 설계, 응용하는 전 과정에 걸친 관련 지식과 적용 능력을 배양한다. 특히 문화적 맥락과 사용자 요구의 반영으로부터 시작하여 태스크의 분석, 인터페이스의 설계, 사용성 평가, 최근 연구 동향 등을 다룬다.