

<표 IV-3> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	멀티미디어 개론	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3	강 의 실	-	수강대상	방송영상 전공	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
1. 멀티미디어의 정의, 기술변화, 활용분야 등을 살펴보고, 멀티미디어를 구성하는 텍스트, 이미지, 사운드, 비디오의 개념과 기술의 원리를 이해한다.							
2. 대표적인 멀티미디어 활용 플랫폼인 인터넷 공간, 모바일 공간, 가상현실 등의 학습을 통해 멀티미디어를 이해한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 주교재 : 스마트 시대의 멀티미디어 / 한빛아카데미 / 2016 / 김용태, 박길철 지음							
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 : 멀티미디어의 개요 ◦강의목표 : 멀티미디어의 개념을 이해하고 주변 환경에 멀티미디어가 어떻게 활용되고 변화하고 있는지 알아본다. ◦강의세부내용 : 1. 멀티미디어의 탄생배경 2. 멀티미디어의 정의 3. 미디어의 특성과 분류 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 				<p align="center">주교재 스마트시대의 멀티미디어 (23-64) 빔 프로젝터, 노트북</p>	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 4. 멀티미디어와 주변 환경 5. 컴퓨터의 성능 향상 6. 디지털 기술의 발전 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 7. 멀티미디어의 현재와 미래 8. 스마트 미디어 환경의 확산 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 인터랙션과 인터페이스 ◦강의목표 : 인간과 컴퓨터 상호작용에 대해 이해하고 기술적인 특징에 대해 알아본다. ◦강의세부내용 : 1. 인터랙션의 정의와 특징 2. 인터페이스의 정의와 특징 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 				<p align="center">주교재 스마트시대의 멀티미디어 (67~100) 빔 프로젝터, 노트북</p>	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 3. 사용자 경험 4. 인간과 컴퓨터 상호작용 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의세부내용 : 5. 사용자 인터페이스 6. 인터페이스 기술의 현재와 미래 ◦수업방법 : 강의, 질의응답 					
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦강의주제 : 멀티미디어 시스템 ◦강의목표 : 멀티미디어의 시대 발전을 거듭하여 멀티미디어 데이터는 이전보다 더 다양하고 복잡하다. 				<p align="center">주교재 스마트시대의 멀티미디어 (103~150)</p>	

		<p>이러한 데이터를 처리하기 위한 멀티미디어 시스템에 대해 알아보고 새롭게 등장한 스마트 기기의 사례와 특징을 알아본다</p> <ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 1. 멀티미디어 시스템 하드웨어 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 2. 멀티미디어 시스템의 소프트웨어 수업방법 : 강의, 질의응답 	빔 프로젝터, 노트북
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 4. 멀티미디어 환경을 변화시킨 스마트 기기 수업방법 : 강의, 질의응답 	
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 텍스트 강의목표 : 컴퓨터에서 사용되는 문자코드의 종류, 텍스트 저장형식, 문자인식 기술 등을 알아보고 전자책이 미디어 환경에 미치는 영향에 대해 알아본다. 강의세부내용 : 1. 텍스트의 개념과 특징 <ul style="list-style-type: none"> 2. 텍스트의 표현 <ul style="list-style-type: none"> - 코드 시스템 - 비트맵 폰트와 벡터 폰트 수업방법 : 강의, 질의응답 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 3. 텍스트의 저장 형식 <ul style="list-style-type: none"> - 워드프로세스 - pdf - 웹 기반문서 4. 문자 인식 기술 <ul style="list-style-type: none"> - 문자 인식장치와 문자 인식 소프트웨어 - 문자 인식응용기술 수업방법 : 강의, 질의응답 	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (155~190) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 5. 전자책 <ul style="list-style-type: none"> - 종이책과 전자책 - 전자책의 특징 6. 전자책이 미디어 환경에 미치는 영향 수업방법 : 강의, 질의응답 	
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> 강의주제 : 이미지 강의목표 : 멀티미디어 환경에서 이미지의 개념, 저장방법, 처리기법 등을 알아보고 이미지를 다루는 주요 소프트웨어의 종류와 특징을 알아본다. 강의세부내용 : 1. 이미지의 개요 <ul style="list-style-type: none"> 2. 디스플레이 장치 이미지표현 <ul style="list-style-type: none"> - 픽셀과 해상도 - 비트맵과 벡터방식 - 이미지 표현을 위한 컬러 수업방법 : 강의, 질의응답 	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (193~231) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 강의세부내용 : 3. 이미지의 압축과 저장 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Raw 이미지 - 비트맵 이미지 - JPEG 이미지 - GIF 이미지 - PNG 이미지 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 4. 이미지 처리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이미지 획득과 처리 - 이미지 필터링 - 이미지 처리 기법과 응용 분야 <p>5. 포토샵과 일러스트레이트</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
제 6 주	1	<p>◦강의주제 : 컴퓨터 그래픽</p> <p>◦강의목표 : 영화, 방송, CF, 애니메이션에 광범위하게 사용되는 컴퓨터그래픽의 개념과 3D 그래픽 제작에 사용되는 주요기법에 대해 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 컴퓨터 그래픽의 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터 그래픽의 개념과 활용분야 - 그래픽 이미지의 기본요소 <p>2. 2D 그래픽과 3D 그래픽</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (233~260) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 3. 조명과 그래픽스</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조명의 개요 - 조명의 종류 <p>4. 3D 모델의 표면의 표현방식</p> <ul style="list-style-type: none"> - 폴라곤 방식 - 넘스 방식 - 패치 방식 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 5. 3D 컴퓨터 그래픽의 제작과정</p> <p>◦수업방법 : 강의, 시청각 자료, 질의응답</p>	
제 7 주	1	<p>중간고사</p>	
	2		
	3		
제 8 주	1	<p>◦강의주제 : 애니메이션</p> <p>◦강의목표 : 전통적인 애니메이션부터 디지털 애니메이션 이르기까지 제작방법과 다양한 기술기법과 활용사례에 대해 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 애니메이션 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션의 개념과 활용 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (265~304) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 2. 전통적인 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림 애니메이션 - 모델 애니메이션 	

		<p>3. 디지털 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2D, 3D 디지털 애니메이션 - 합성 애니메이션 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 4. 특수효과</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특수효과의 개요 - 특수효과의 종류 <p>5. 애니메이션의 미래</p> <p>◦수업방법 : 강의, 시청각 자료, 질의응답</p>	
제 9 주	1	<p>◦강의주제 : 사운드</p> <p>◦강의목표 : 아날로그 사운드와 디지털 사운드의 신호 변환 과정과 디지털 사운드 압축, 저장, 전송 기술에 대해 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 사운드의 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사운드 개념과 종류 - 사운드의 구성요소 - 사운드 특징 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (307~341) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 2. 사운드 신호의 변환 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 표본화 - 양자화 - 부호화 <p>3. 디지털 사운드의 압축과 저장</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 4. 디지털 사운드의 채널과 파일용량</p> <p>5. 고품질 사운드</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
제 10 주	1	<p>◦강의주제 : 영상미디어와 비디오</p> <p>◦강의목표 : 영상미디어는 영상을 통해 메시지를 전달하는 모든 수단을 일컫는 말로서 영화, 텔레비전 등 우리 주변에서 쉽게 접할 수 있다. 이러한 영상미디어 기술적인 특징과 사회에 미치는 영향에 대해 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 영상미디어의 개념과 속성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상 언어의 특징 <p>2. 비디오의 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 비디오의 개념과 신호의 종류 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재 스마트시대의 멀티미디어 (345~884) 빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 3. 디지털 텔레비전과 고화질 텔레비전</p> <p>4. 텔레비전의 특징과 사회적 역할</p> <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 5. IPTV 방송의 개념과 기술</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스마트 TV, IPTV, 케이블 tv 비교 	

		<p>6. 영상압축과 복원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상의 압축과 코덱 - 코덱의 종류 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
제 11 주	1	<p>◦강의주제 : 인터넷과 멀티미디어</p> <p>◦강의목표 : 정보전달 매체인 인터넷의 기본개념과 기술을 살펴보고, 기존의 인터넷 서비스 와 최근의 인터넷 서비스의 종류에 대해 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 인터넷의 개념과 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. 인터넷의 구성요소 - IP주소와 도메인 3. 하드웨어 관점의 인터넷 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재</p> <p>스마트시대의 멀티미디어 (389~430)</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p> <p>*레포트 : BCI 인터페이스에 현재와 미래발전 발전방향에 대해 조사하세요.</p> <p>- 분량 : A4 5-6장</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 4. 월드와이드 웹</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹의 개념과 웹브라우저 5. 인터넷 서비스 - 인터넷서비스의 종류와 특징 포털 사이트, sns <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 6. 인터넷에서 콘텐츠의 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털 콘텐츠 시장 특징 - 디지털 콘텐츠 개발 전략 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
제 12 주	1	<p>◦강의주제 : 모바일과 멀티미디어</p> <p>◦강의목표 : 모바일 통신의 기술변천사와 현대기술적인 이슈, 그리고 모바일 환경이 일상생활에 어떤 영향을 끼치는지 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 모바일 미디어의 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. 모바일 미디어의 확산 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재</p> <p>스마트시대의 멀티미디어 (433~463)</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 3. 이동통신의 역사와 발전</p> <ul style="list-style-type: none"> - 세대별 이동통신의 특징 4. 스마트폰과 모바일 환경의 이해 - 스마트폰과 디지털 문화 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
	3	<p>◦강의세부내용 : 5. LTE기반의 모바일 서비스</p> <ul style="list-style-type: none"> - LTE 환경의 핵심 서비스 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	
제 13 주	1	<p>◦강의주제 : 미래 인터넷과 멀티미디어</p> <p>◦강의목표 : 미래 인터넷의 기술적인 발전 과정과 사물인터넷이 우리 생활에 어떤 영향을 미치는지 알아본다.</p> <p>◦강의세부내용 : 1. 미래 인터넷의 개념과 필요성</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. 미래 인터넷의 환경변화 3. 미래 인터넷이 사회에 미칠 영향 <p>◦수업방법 : 강의, 질의응답</p>	<p>주교재</p> <p>스마트시대의 멀티미디어 (465~490)</p> <p>빔 프로젝터, 노트북</p>
	2	<p>◦강의세부내용 : 4. 사물 인터넷</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - 사물 인터넷 환경 - 사물 인터넷 서비스 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 질의응답 ◦강의세부내용 : 5. 만물 인터넷 <ul style="list-style-type: none"> - 만물 인터넷 환경 - 만물 인터넷 서비스 6. 사물/만물 인터넷 시대의 인터넷 페이스 				
제 14 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 질의응답 ◦강의주제 : 가상현실과 멀티미디어 ◦강의목표 : 가상현실과 증강현실의 의미와 차이점을 이해하고 기술원리와 활용사례를 살펴보고 앞으로 해결 과제에 대해 알아본다. ◦강의세부내용 : 1. 가상현실의 개념 2. 가상현실의 기술 4. 가상현실의 기술사례 	<p style="text-align: center;">주교재 스마트시대의 멀티미디어 (493~519) 빔 프로젝터, 노트북</p>			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 질의응답 ◦강의세부내용 : 5. 증강현실의 개념 6. 증강현실의 원리 				
	3	<ul style="list-style-type: none"> ◦수업방법 : 강의, 질의응답 ◦강의세부내용 : 7. 증강현실의 기술 8. 증강현실의 기술 사례 				
제 15 주	1					
	2	기말고사				
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	-	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의, 시청각 자료						
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()						