

1인 미디어와 융합 콘텐츠

교과목명	국문명 : 1인 미디어와 융합 콘텐츠 영문명 : One-person media and Converged content	이수학점	3학점
담당교수	조세홍 (한성대학교 멀티미디어공학과)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	- 강의소개 : 1인 미디어는 콘텐츠 생태계의 변화뿐만 아니라 변화에 따른 새로운 비즈니스 모델 창출로 이어지고 있다. 이에 본 강의는 현재 국내외 시장 현황 및 구조적 측면을 파악하여 향후 콘텐츠 산업의 한 축으로 1인 미디어 및 관련 시장을 살펴보고, 이를 바탕으로 융합형 콘텐츠를 학습하고자 한다. 또한 Windows Movie Maker 혹은 Premiere를 활용한 디지털영상 실습을 통해 직접 영상을 제작할 수 있도록 프로세스를 습득한다. - 기대효과 : 1인 미디어를 제작, 활용을 원하는 수강생의 전문적인 이론 배경과 기술적인 편집 능력 배양
학습목표	1인 미디어 트렌드 현황 분석 - 체계적인 1인미디어 기획 및 제작 능력 배양 1인 미디어 편집 Tool의 사용법 실습 (Windows Movie Maker, Premiere, Photoshop 등) 5G 시대를 맞아 수강생들은 올바른 1인 미디어 기획 및 제작 방법을 통해 새로운 융합 콘텐츠 개발 능력 학습
강의교재	
보조교재	

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	25%
	기말시험(%)	25%
	출석(%)	20%
	과제(%)	30%
	퀴즈(%)	0%
	토론(%)	0%
	팀프로젝트(%)	0%
	학습참여도(%)	0%
	기타(%)	0%
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	1인 미디어의 이해	• 1인 미디어의 개념 • 1인 미디어의 성장배경 • 1인 미디어의 시장현황 • 1인 미디어의 과제와 미래
2주	1인 미디어의 트렌드	• 1인 미디어 산업의 중심, 유튜브 • 1인 미디어 용어 • 1인 미디어와 크리에이터
3주	OTT 시대	• OTT(Over The Top)의 이해 • OTT 절대강자 :유튜브,넷플릭스 • OTT 도전장 내민 애플과 디즈니 • 실습 : 포토샵
4주	MCN시장의 현재와 전망	• MCN의 등장 • 국내외 MCN 소개 • MCN 시장의 현재와 전망 • 실습 : 포토샵
5주	1인 미디어 콘텐츠 수익 분석	• 수익모델 : 광고,협찬,수퍼챗 • 국내외 1인 미디어 수익 구조 비교 • 실습 : 무비메이커
6주	유명 1인 미디어 분석	• 해외 유명 1인 미디어 사례 • 국내 유명 1인 미디어 사례 • 실습 : 프리미어프로
7주	1인 미디어의 미래	• IT 기술과 융합된 1인 미디어 • 1인 미디어 생태계를 변화시킨 5G • 실습 : 프리미어프로
8주	중간시험	
9주	1인 미디어 기획 : 나만의 콘텐츠 만들기	• 인기 1인 미디어 콘텐츠의 특성 • 1인 미디어 기획 방식 • 실습 : 다빈치 리졸브
10주	1인 미디어 제작 과정	• 기획/촬영/편집/업로드 • 카메라 종류 및 활용 • 실습 : 다빈치 리졸브
11주	1인 미디어 편집 과정 1 : PC	• PC 편집 프로그램 소개 • 실습 : 다빈치 리졸브
12주	1인 미디어 편집 과정 2 : 모바일	• 모바일 편집 프로그램 소개 • 실습 : 곰믹스
13주	1인 미디어 콘텐츠 마케팅	• 콘텐츠 마케팅 개요 및 특성 분석 • 인플루언서 마케팅 • 실습 : 곰믹스
14주	1인 미디어 규제	• 1인 미디어 유해성 • 국내외 대응 및 논의 현황 • 실습 : 키네마스터
15주	1인 미디어 저작권	• 저작권 개요 • 저작물 이용을 위한 확인 목록 • 실습 : 키네마스터
16주	기말시험	

4차 산업혁명 융합적 분석과 인문학의 대안

교과목명	국문명 : 4차 산업혁명 융합적 분석과 인문학의 대안 영문명 : The 4th Industrial Revolution: its convergent analysis and the Alternatives of Humanities	이수학점	3학점
담당교수	(한양대학교) 이도흠	개설학기	2020-2학기
권장학과	전학년	권장학년	전학년

개요	○ 이 강좌는 인공지능(AI), 로봇과 자동화, 가상현실(VR)과 증강현실(AR), 빅데이터와 사물인터넷(IOT)을 통한 초연결 사회, 생명의 창조와 조작 등 4차 산업혁명의 양상에 대하여 자연과학과 인문학을 융합하여 분석한다. 철학과 윤리가 없는 과학자는 프랑켄슈타인에 지나지 않는다는 관점에서 첨단 과학기술이 야기할 인간과 사회의 변화상을 예측하고 이에 대해 인문학적 성찰을 한다. 자연과학이 결여된 인문학은 추론에 불과하다는 관점에서 인문학을 자연과학과 융합한다. 더 나아가 4차 산업혁명 시대에 부합하는 새로운 세계관과 패러다임, 철학과 윤리를 제시하고 대안 또한 제안한다. 이 강좌를 통해 학생들은 4차 산업혁명에 대해 자연과학과 인문학을 융합하여 분석하고 전망할 뿐만 아니라 새로운 세계관과 철학, 윤리, 대안을 가지고 이를 대비하고 선도하는 능력을 함양할 것이다.		
학습목표	○ 4차 산업혁명에 대하여 여러 자연과학과 사회과학을 융합하여 분석한다. ○ 유령으로서 4차 산업혁명과 실상으로서 4차 산업혁명, 현황 및 객관적 가능성과 전망에 대해 냉철히 분석한다. ○ 4차 산업혁명에 대하여 인문학의 입장에서 성찰하고 대안을 제시한다.		
강의교재	○ 이도흠, 『4차 산업혁명-융합적 분석과 인문학의 대안』, (2020년 3월 출간 예정).		
보조교재	○ 클라우스 슈밥, 『클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명』(새로운현재, 2016). ○ 유발 하라리, 『호모 데우스』(김영사, 2017).		

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	0%
	기말시험(%)	30%
	출석(%)	10%
	과제(%)	30%
	퀴즈(%)	10%
	토론(%)	20%
	팀프로젝트(%)	-
	학습참여도(%)	-
합계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	의미로 읽는 인류의 역사(1) - 숲생활기, 석기사용기, 언어소통기, 농경혁명기	○ 인간은 의미의 존재-언어, 의미, 해석과 실천 ○ 숲 생활기 ○ 석기사용기 ○ 언어소통기 ○ 농경혁명기
2주	의미로 읽는 인류의 역사(2)와 탈근대의 흐름들 - 기축시대, 산업혁명기, 4차산업혁명과 인공지능시대, 탈근대의 흐름들	○ 기축시대와 고대·중세 사회 ○ 산업/과학혁명과 시민혁명기 ○ 4차 산업혁명과 인공지능의 시대 ○ 4차 산업혁명의 유령과 실상 ○ 중세·근대·탈근대와 새로운 흐름
3주	과학기술과 인간, 진리의 관계: 계몽의 변증법과 도(道)의 종합	○ 종교와 과학의 대립과 종합의 문제 ○ 구세주로서 과학과 디스토피아의 매개로서 과학 ○ 신과학운동; 대안인가, 사이비과학인가 ○ 과학과 궁극적 진리의 관계
4주	디지털 사회와 빅데이터	○ 구술시대/활자시대/영상시대의 차이 ○ 산업사회와 탈산업사회(post-industrial society)의 개괄적 차이 ○ 디지털사회의 특성 ○ 디지털사회의 빛과 그림자 ○ 아날로그형 인간과 디지털형 인간
5주	가상현실/증강현실과 재현의 위기	○ 재현의 위기 ○ 현실과 재현 사이의 거리 문제 ○ 실재의 허구성 ○ 증강현실과 응용 분야 ○ 가상현실과 우리 ○ 대안의 지평과 모색
6주	3D/4D프린팅/사물인터넷과 초연결사회	○ 초연결사회의 양상 ○ 공유지의 비극과 공유의 희극 ○ 소유와 독점에서 접근과 공유로 ○ 한계비용 제로의 공유사회 ○ 공유경제의 가능성과 한계 ○ 초연결사회의 문제점과 대안
7주	자동화와 로봇화: 노동과 자본주의의 양상	○ 노동의 의미 ○ 자동화와 로봇화의 양상 ○ 로봇자동화의 문제점 ○ 자본주의와 4차 산업혁명의 관계 ○ 로봇 자동화에 대한 대안의 모색
8주	중간시험	

주별강의내용		
주	학습단원	학습내용
9주	인공지능의 쟁점(1) -인간본성에 대한 융합적 분석과 AI와 관계	○ 인간본성에 대한 융합적 분석 ○ 인간의 존재론과 선을 증장하는 방법 ○ 인공지능 인간화의 가능성과 한계
10주	인공지능의 쟁점(2) -초지능과 자유의지	○ 근본 원리의 계량화와 컴퓨팅의 발전 ○ 인간의 뇌와 인공지능 ○ 인공지능은 인간의 지능을 초월할 것인가? ○ 자유의지 허구론과 비판
11주	인공지능의 쟁점(3) -감정의 프로그래밍과 인간과 AI의 공존 문제	○ 감정에 대한 고전적 이론 ○ 감정에 대한 구성이론 ○ 감정과 불교 ○ AI는 인간의 감정을 가질 수 있는가? ○ AI 시대에서 인간의 존재론과 공존
12주	생명공학과 호모데우스, 그리고 연기적 생명성	○ 생명의 조건과 기원 ○ 생명의 개념과 특성 ○ 생명의 역사와 진화 ○ 생명의 조작과 창조의 양상 ○ 연기적 생명성과 죽음의 의미
13주	인류세에서 생명 위기의 실상과 생명정치의 지향점	○ 인류세에서 전 지구차원의 환경 위기와 생명 위기의 양상과 원인 ○ 자본주의 체제에서 생명의 상품화, 고통의 구조화 ○ 4차 산업혁명이 환경과 생명에 미치는 긍정적 영향 ○ 4차 산업혁명 시대에서 생명정치의 구조와 양상 ○ 생명정치의 지향점
14주	4차 산업혁명 시대의 새로운 패러다임과 세계관	○ 포스트 휴먼과 트랜스휴머니즘 ○ 실체론에서 연기론으로 ○ 이분법에서 대대(待對)로 ○ 전 지구차원의 환경과 위기와 불일불이(不一不二)의 생태론 ○ 동일성의 폭력과 배제에서 눈부처 차이로 ○ 진속불이(眞俗不二)와 눈부처 주체
15주	4차 산업혁명 시대의 윤리와 여러 대안	○ 로봇에 대한 윤리 ○ 생명공학에 대한 윤리 ○ 인간향상에 대한 비판 ○ 도덕공학 ○ 4차 산업 혁명 시대의 교육 ○ 눈부처공동체 ○ 포스트세속화 시대의 신앙과 영성
16주	기말시험	

4차 산업혁명으로의 향해

교과목명	국문명 : 4차 산업혁명으로의 향해 영문명 : Voyage to the 4 th Industrial Revolution	이수학점	3학점
담당교수	방승환(신한대학교 기계자동차융합공학과)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	■ 4차산업혁명시대의 도래를 준비하며 다양한 기술들이 어떻게 발전되고 적용되는지를 배운다. 또한 4차 산업혁명의 영향과 대책을 제시한다. ■ Prepare for the Fourth Industrial Revolution era and learn how various technologies are developed and applied. In addition, the lecture will be given to learn and discuss the effects and measures of the Fourth Industrial Revolution.
학습목표	■ 핵심IT의 결합을 통한 새로운 방식의 기술변화가 이끌어가는 4차산업혁명의 인식과 각 분야의 영향력을 이해함을 통해 새로운 패러다임의 세계의 진입에 준비 할 수 있도록 한다. ■ Understand the perception of the fourth industrial revolution and the impact of technological change in a new way through the combination of IT. It also prepares itself for the entry of a new paradigm into the world.
강의교재	
보조교재	○ The Fourth Industrial Revolution / 클라우드 슈밥 / 새로운현재 ○ 4차산업혁명의 충격 / 클라우드 슈밥 , 포린 어페어스 / 흐름출판 ○ The Future of the Professions/리처드 서스킨드, 대니얼 서스킨드/ 와이즈베리 ○ 세계미래보고서 2055 / 박영숙 , 제롬 글렌 / 비즈니스북스

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	40%
	기말시험(%)	40%
	출석(%)	20%
	과제(%)	-
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	4차 산업혁명의 이해	제4차 산업혁명의 정의
		역사적 의의
2주	미래산업 핵심기술들 -물리학 기술	무인운동수단, 첨단로봇공학
		신소재, 3D프린팅
3주	미래산업 핵심기술들 -디지털 기술	전자태그
		블록체인
4주	미래산업 핵심기술들 -생물학 기술	합성생물학
		데이터기반 유전공학
5주	4차 산업혁명의 영향1	경제의 변화
		기업의 변화
6주	4차 산업혁명의 영향2	국가 세계의 변화
		사회의 충돌과 개인의 변화
7주	주요국의 정책의 동향	독일 미국의 정책방향
		중국 일본의 정책방향
8주	중간시험	
9주	새로운 인터페이스	웨어러블(Wearable) 인터넷
		유비쿼터스(Ubiquitous) 컴퓨팅
10주	정보기술의 융합	사물 인터넷(Internet of Things)
		커넥티드 홈(Connected Home)
11주	빅 데이터를 활용한 의사결정	스마트 도시
		자율주행자동차
12주	인공지능과 호모 사피엔스의 미래	인공지능과 화이트칼라
		로봇공학과 서비스
13주	비트코인과 블록체인	공유경제
		정부와 블록체인
14주	3D프린팅기술	3D 프린팅 기술과 제조업
		3D 프린팅 기술과 소비자 제품
15주	제4차 산업혁명의 성공을 위하여	4차산업혁명의 성공을 위한 방향성을 제시
16주	기말시험	

문화콘텐츠 스토리텔링 전략

교과목명	국문명 : 문화콘텐츠 스토리텔링 전략 영문명 : Storytelling Strategy of Cultural Contents	이수학점	3학점
담당교수	송화 (한양대학교 국제문화대학 문화콘텐츠학과)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전 학과	권장학년	전 학년

개요	본 강좌는 문화콘텐츠의 근간을 이루는 스토리텔링에 대한 전반적인 이해와 장르별 스토리텔링 특성 및 전략을 사례분석을 중심으로 이해하기 위한 것이다. 영화, 만화, 웹툰, 애니메이션, 드라마 등의 스토리텔링 사례분석을 통하여 성공한 콘텐츠의 전략을 분석하고 학습할 것이다. 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 변별적인 인식을 전제로 한 성공한 선행콘텐츠의 사례 분석은 문화콘텐츠 스토리텔링 전략 수립의 필수적인 과정이라는 점에서 본 강좌의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다.
학습목표	○ 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 변별적 인식을 확보한다. ○ 문화콘텐츠 스토리텔링 전략을 이해하고 기획에 반영할 수 있다. ○ 각 장르별 스토리텔링의 특성과 장르별 전환 전략을 이해한다. ○ 문화콘텐츠 스토리텔링 사례분석을 통하여 성공 전략을 벤치마킹할 수 있다.
강의교재	○ 박기수, 《문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략》논형, 2015.
보조교재	○ 박기수, 《미야자키 하야오 애니메이션 스토리텔링 전략》 논형, 2018 ○ 박기수, 《웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성》커뮤니케이션북스, 2018.

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	35%
	기말시험(%)	35%
	출석(%)	10%
	과제(%)	20%
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	문화콘텐츠 스토리텔링의 정체와 범주	□ 문화콘텐츠 스토리텔링의 정체 □ 문화콘텐츠 스토리텔링의 범주
2주	스토리텔링과 향유와 One Source Multi Use	□ 향유의 개념 이해와 활용 □ One Source Multi Use의 개념과 범주
3주	트랜스미디어 스토리텔링의 정체와 방법	□ 트랜스미디어 스토리텔링의 정체와 방법 □ 트랜스미디어 스토리텔링 사례
4주	스토리텔링 리터러시 방법	□ 체계와 구조, 계열체와 통합체의 이해와 활용 □ 이미지 구성 리터러시 □ 영상 구성 리터러시
5주	스토리텔링 구성 요소: 캐릭터	□ 캐릭터의 의미와 종류 □ 캐릭터 장 구성 및 해석 방법
6주	스토리텔링 구성 요소: 시간구조와 플롯	□ 시간구조의 의미와 전략 □ 플롯의 특성과 전략
7주	스토리텔링 구성 요소: 배경 및 시점	□ 시/공간 배경의 의미와 전략 □ 시점의 중요성과 종류 그리고 분석 방법
8주	중간고사	
9주	스토리텔링 전환 전략	□ 전환(adaptation)의 정체와 전략 □ <리틀 포레스트>, <바닷마을 다이어리>, <엄청나게 시끄럽고 믿을 수없이 가까운>
10주	만화 스토리텔링 전략 분석	□ 만화 스토리텔링의 변별성과 전략 □ 박홍용의 <구르믈 버서난 달처럼>, <내 파란 세이버> □ 방학기의 <조선 여형사 다모> □ 허영만의 <타짜 I> 등
11주	웹툰 스토리텔링 전략 분석 : 윤태호, 강도하	□ 웹툰 스토리텔링의 변별성과 전략 □ 윤태호, 강도하 웹툰 스토리텔링의 특성 □ <이끼>, <미생>, <파인>, <내부자들> 등 □ <위대한 켓츠비>, <로맨스 킬러>, <큐브릭>, <발광하는 현대사>, <세브리깁> 등
12주	애니메이션 스토리텔링 전략 분석 I - 미야자키 하야오 애니메이션	□ 애니메이션 스토리텔링의 변별성과 전략 □ 미야자키 하야오 애니메이션 스토리텔링의 특성 □ <이웃의 토토로>, <바람계곡의 나우시카>, <천공의 성 라퓨타>, <원령공주>, <센과 치히로의 행방불명>, <벼랑 위의 포뇨>, <바람이 분다> 등
13주	애니메이션 스토리텔링 전략 분석II - 디즈니/픽사 애니메이션	□ 디즈니/픽사 애니메이션 스토리텔링의 특성 □ <라이온 킹>, <미녀와 야수>, <알라딘>, <토이스토리 I,II,III>, <니모를 찾아서>, <카>, <라따뚜이> 등
14주	영화 스토리텔링 전략 분석 - <콜드 마운틴>, <LA 컨피덴셜>, <영웅>	□ 영화 스토리텔링의 변별성과 전략 □ <콜드 마운틴>, <LA 컨피덴셜> □ 장예모의 <영웅>
15주	드라마 스토리텔링 전략 분석 - <미스터 셀샤인>, <셜록> 등	□ 드라마 스토리텔링의 변별성과 전략 □ <미스터 셀샤인> □ BBC의 <셜록>
16주	기말고사	

전략적 의사결정과 문제해결

교과목명	국문명 : 전략적 의사결정과 문제해결 영문명 : Strategic Decision Making and Problem Solving	이수학점	3학점
담당교수	박종구 (광운대학교 행정학과)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전학과	권장학년	전학년

개요	본 교과목은 개인이나 조직이 현실세계에서 봉착하는 문제를 적절한 분석틀(모델)을 찾아 해결방안을 모색하고 합당한 의사결정을 내릴 수 있도록 하기 위해 문제의 성격에 따른 의사결정 모형(이론)에 대한 고찰과 구체적인 의사결정(문제해결) 방식을 습득하도록 한다. 이를 위해 문제해결과 의사결정과 관련한 현실 사례예제 학습을 통하여 현실 적합성을 높이고자 한다.
학습목표	본 교과목은 개인과 기업을 포함한 다양한 조직, 그리고 국가적 차원에서 늘 당면하고 있는 문제의 맥락과 이를 해결하는데 필요한 접근모형, 그리고 구체적인 해법 도출과정에 대한 이해를 목적으로 한다. 또한 이러한 이해를 통하여 의사결정의 질을 높이고 창의적인 문제해결 능력을 함양하고자 한다.
강의교재	의사결정과 문제해결, 박종구, 박영사. 2019
보조교재	

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	30%
	기말시험(%)	30%
	출석(%)	20%
	과제(%)	20%
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	의사결정 서론	1. 강의 구성 및 내용 소개 2. 의사결정의 개념 3. 전략적 의사결정 4. 문제해결
2주	의사결정 유형과 합리모형	1. 의사결정 모형의 이해 2. 의사결정 모형의 유형 3. 합리모형
3주	의사결정 모형 1	1. 만족 모형 2. 사이버네틱스 모형 3. 점증 모형
4주	의사결정 모형 2	1. 혼합주사 모형 2. 최적 모형
5주	의사결정 집단모형 1	1. 서론 2. 조직 모형 3. 회사 모형 4. 쓰레기통 모형
6주	의사결정 집단모형 2	1. Allison 모형 2. 공공선택이론
7주	의사결정의 오류와 함정	1. 의사결정의 오류 요인 2. 조직의 함정
8주	중간시험	
9주	문제해결 기법1 - 의사결정 기준 이론	1. 의사결정 기준 이론의 개념 2. 의사결정과정과 결과상황 3. 의사결정이론의 역할 4. 의사결정 문제의 구성요소 5. 의사결정 상황과 정보
10주	문제해결 기법1 - 의사결정 기준 이론	1. 선형계획모형의 의의 2. 선형계획모형의 개발 3. 선형계획 문제 사례 4. 선형계획모형의 기본가정 5. 선형계획모형 한계의 극복방안
11주	문제해결 기법 3 - 목적계획	1. 목적계획법의 의의 2. 목적계획법의 구성요소 3. 사례
12주	문제해결 기법 4 - PERT/CPM	1. PERT/CPM의 의의 2. 예제 3. 착수시간과 완료시간 3. 활동시간 단축문제 4. 시간-비용 교환의 문제 6. 평가
13주	문제해결 기법 5 - 비용편익(효과) 분석	1. 비용편익 분석의 기초 2. 비용편익 분석의 실제 3. 비용효과 분석 4. 의사결정 Case 풀이

14주	문제해결 기법 6 - 게임이론	1. 게임이론의 개요 2. 영합 게임 3. 비영합 게임
15주	의사결정 과정 정리	1. 의사결정 과정과 의사결정 결과 2. 좋은 의사결정 프로세스 단계 3. 전략적 의사결정과 창의적 문제해결을 위한 마지막 강조
16주	기말시험	

채움과 비움: 나이 듦의 인문학적 이해

교과목명	국문명 : 채움과 비움: 나이 듦의 인문학적 이해 영문명 : Filling and Emptying: A Humanist Understanding of Aging	이수학점	3학점
담당교수	윤성호 (한양대학교 영어영문학과)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전학과	권장학년	전학년

개요	이 수업은 '나이 듦'(aging)의 과정에 대한 이해가 어떻게 우리의 삶과 가치관 형성에 영향을 미치고 특정 문화의 정체성을 형성하는지에 대한 종합적 사고를 유도하도록 계획되었다. 특정 분야의 전문적 지식 습득 여부나 전공 배경에 구애받지 않고 인문학적 소양을 배양하면서도 실생활과 밀접히 연결된 비판적 사고를 유도함으로써 강의의 대중적 접근성을 확장하였다. 궁극적으로 수강생들은 '나이의 문화사'에 대한 이해를 통해 인생설계에 대한 청사진을 구성할 수 있게 된다.
학습목표	- 다학제적이고 융합적인 시각을 통해 '나이 듦'에 대한 종합적 사고력을 기른다. - 문학, 역사, 철학에 바탕을 둔 인문학적 소양을 우리의 실생활과 실제적 삶의 문제에 적용시키고 비판적 사고력을 배양한다. 이를 통해 인문학적 비판력과 종합적 사고력, 문제해결을 위한 추론능력이 우리의 삶과 밀접히 연관되어 있음을 인식하도록 한다. - 과제수행과 평가를 통해 논리적이고 비판적인 표현 능력을 기른다.
강의교재	○
보조교재	○

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	40%
	기말시험(%)	40%
	출석(%)	20%
	과제(%)	-
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합 계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	나이는 숫자에 불과한가?	○ 내 인생의 지금은 몇 막 몇 장? ○ 생애주기의 다양한 얼굴들 ○ 나이와 인생주기라는 시간적 지표의 안과 밖 ○ Plus Talk
2주	한국사회는 왜 나이에 민감한가?	○ 한국사회의 나이 셈법 ○ 나이는 우리를 어떻게 억압하게 되었는가? ○ 나이와 서열, 그리고 우리들의 일그러진 자화상 ○ Plus Talk
3주	Ageism, 또 다른 차별의 이름	○ 나이차별주의가 우리에게 의미하는 것은 무엇인가? ○ 나이의 차이는 어떻게 나이차별주의가 되었는가? ○ 나이차별주의 너머를 상상하기 ○ Plus Talk
4주	386세대에서 88만원 세대까지	○ 세대 개념의 정의 ○ 386세대에서 88만원 세대까지 ○ 세대 간 갈등, 세대 간 연대 ○ Plus Talk
5주	왜 모든 정치인은 젊어 보이려 노력할까?	○ 청춘예찬과 노년예찬 ○ 대토론(The Great Debate) : 닉슨 VS 케네디 ○ 이미지 정치를 넘어 ○ Plus Talk
6주	문화의 나이를 정의하기	○ 문화의 나이, 나이의 문화 ○ 미국 청년문화의 코드들 ○ 미국은 여전히 젊은 나라인가? ○ Plus Talk
7주	나이와 예술적 창조성	○ 창의적 시기는 한정되어 있는가? ○ 렘브란트의 자화상 읽기 ○ 노년기의 성장소설은 가능한가? ○ Plus Talk
8주	중간 시험	

화폐와 금융의 과거, 현재, 그리고 미래

교과목명	국문명 : 화폐와 금융의 과거, 현재, 그리고 미래 영문명 : Past, Present, and Future of Banking and Finance	이수학점	3학점
담당교수	현정환 (광운대학교)	개설학기	2020-2학기
권장학과	전학과	권장학년	전학년

개요	화폐와 금융의 과거, 현재, 그리고 미래에 대하여 학습한다.
학습목표	○ 화폐 및 은행제도(중앙은행제도 포함)의 성립과 발전과정을 이해 ○ 새로운 금융흐름인 핀테크와 사회적 금융의 동향과 발전방향을 제시
강의교재	없음
보조교재	○ 화폐이야기, 김이한 외 6인, 부키 ○ 중앙은행별곡, 차현진, 인물과 사상사 ○ 보노보은행, 이종수 외, 부키 등

구분	배점	
평가방법	중간시험(%)	40%
	기말시험(%)	40%
	출석(%)	20%
	과제(%)	-
	퀴즈(%)	-
	토론(%)	-
	팀프로젝트(%)	-
	기타(%)	-
합계		100%

※ 평가방법 및 배점은 담당교수재량에 의해 변경될 수 있습니다.

주별 강의내용		
주	학습단원	학습내용
1주	화폐의 역사(I)	○ 학습내용 개괄 및 학습목표 제시 ○ 화폐의 발달과정 이해
2주	화폐의 역사(II)	○ 화폐의 발달과정 이해 ○ 다양한 지급수단에 대한 이해 ○ 화폐의 미래 발전양상 진단
3주	은행제도의 성립과 발전	○ 영국과 미국의 은행제도 발전과정 이해
4주	중앙은행제도의 성립과 발전과정(I)	○ 중앙은행제도 개념 이해 ○ 주요국의 중앙은행제도 성립 배경과 발전과정
5주	중앙은행제도의 성립과 발전과정(II)	○ 주요국의 중앙은행제도 성립 배경과 발전과정
6주	우리나라 화폐와 중앙은행제도의 발전	○ 우리나라 화폐 변천과정 ○ 우리나라 중앙은행 성립과 발전과정
7주	금융위기의 역사(I)	○ 외환위기의 정의와 개념 ○ 외환위기의 사례
8주	중간고사	
9주	금융위기의 역사(II)	○ 외환위기의 사례
10주	금융위기의 역사(III)	○ 우리나라의 외환위기
11주	국제금융제도의 역사	○ 환율제도 이해 ○ 금본위제도 이해 ○ 브레튼우즈체제 이해
12주	핀테크 발달(I)	○ 핀테크 개념 이해 ○ 신종지급수단
13주	핀테크 발달(II)	○ 암호통화에 대한 이해 ○ 분산원장기술에 대한 이해
14주	사회적 금융(I)	○ 사회적 금융 개념과 목적 이해 ○ 사회적 금융의 예
15주	사회적 금융(II)	○ 사회적 금융의 예 ○ 우리나라의 사회적 금융 동향
16주	기말시험	