

|   |      |      |
|---|------|------|
| 결 | 전공주임 | 교학부장 |
| 재 |      |      |

# 수업 계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

|   |                              |  |             |      |  |             |      |
|---|------------------------------|--|-------------|------|--|-------------|------|
| 1. 강의개요   |                              |  |             |      |  |             |      |
| 학습과정명   | 멀티미디어<br>개론                  | 학점   | 3           | 교강사명 |  | 교강사<br>전화번호 |      |
| 강의시간  | 3                            | 강 의 실  |             | 수강대상 | 경영   | E-mail      |      |
| 2. 교육과정 수업목표  |                              |  |             |      |  |             |      |
| 멀티미디어의 기본을 이루는 오디오, 그래픽, 텍스트 데이터 처리에 관한 기본 개념을 익히고 관련된 응용 소프트웨어를 학습한다. 각 미디어의 기본 특성을 배우며, 이들 미디어들을 통합하는 데 필요한 기법을 배양한다. 이를 위한 교과목은 미디어의 의미, 멀티미디어, 멀티미디어 응용, 시청각 정보 전달의 메커니즘, 미디어 파일, 저장 매체, 멀티미디어 제작, 인터넷과 멀티미디어, 가상현실 등으로 구성된다. |                              |  |             |      |  |             |      |
| 3. 교재 및 참고문헌  |                              |  |             |      |  |             |      |
| 주교재   | 멀티미디어 이해와<br>활용              | 저자   | 김지현 외1      | 출판사  | 한빛미디어  | 출판년도        | 2013 |
| 부교재(참고문헌<br>)   | IT융합 시대의<br>멀티미디어<br>배움터 2.0 | 저자   | 최윤철 외<br>1명 | 출판사  | 생능출판사  | 출판년도        | 2013 |
| 4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용  |                              |  |             |      |  |             |      |
| 주별  | 차시                           | 강의(실습·실기·실험) 내용  |             |      | 과제 및 기타 참고사항   |             |      |
| 제 1 주   | 1                            | 1)강의주제 : 멀티미디어 정의와 역할  |             |      | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p24-p44<br>부 p16-p36                          |             |      |
|   | 2                            | 2)강의목표 :   |             |      |  |             |      |
|   | 3                            | 3)강의세부내용 :<br>- 멀티미디어 정의와 특징<br>- 멀티미디어의 역할과 중요성<br>- 멀티미디어 응용 분야<br>4) 수업방법: 강의 및 질의/응답         |             |      |  |             |      |
| 제 2 주   | 1                            | 1)강의주제 :멀티미디어 환경   |             |      | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p46-p90, p139-p150, p167-p174<br>부 p37-p69    |             |      |
|   | 2                            | 2)강의목표 :   |             |      |  |             |      |
|   | 3                            | 3)강의세부내용 :<br>- 멀티미디어를 위한 컴퓨터의 이해<br>- 멀티미디어 컴퓨터 요구사항<br>- 멀티미디어를 위한 디바이스<br>4) 수업방법: 강의 및 질의/응답 |             |      |  |             |      |
| 제 3 주   | 1                            | 1)강의주제 :멀티미디어를 위한 소프트웨어  |             |      | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p114-p124<br>부 p72-p87                        |             |      |
|   | 2                            | 2)강의목표 :   |             |      |  |             |      |
|   | 3                            | 3)강의세부내용 :<br>- 멀티미디어 재생 프로그램<br>- 멀티미디어 편집 소프트웨어<br>- 인터넷의 플로그인<br>4) 수업방법: 강의 및 질의/응답          |             |      |  |             |      |
| 제 4 주   | 1                            | 1)강의주제 :멀티미디어 표준과 규격   |             |      | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주p125-138, p92,p96-p98, p258-p263<br>부 p88-p116 |             |      |
|   | 2                            | 2)강의목표 :   |             |      |  |             |      |
|   | 3                            | 3)강의세부내용 :<br>- 이미지의 이해와 규격<br>- 이미지 파일과 압축 개념<br>- 그래픽과 이미지 편집 소프트웨어<br>4) 수업방법: 강의 및 질의/응답     |             |      |  |             |      |
| 제 5 주   | 1                            | 1)강의주제 :인터넷속의 멀티미디어  |             |      | 빔 프로젝터   |             |      |

|        |   |  |  |
|--------|---|--|--|
|        | 2 | 2]강의목표 :   | 화이트보드<br>PC<br>부 p155-p190   |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 인터넷 서비스의 종류<br>- 인터넷 멀티미디어의 표준<br>- RIA의 정의와 특징<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답                 | Report I 제출<br><b>Report I: 멀티미디어의 역할과 환경, 응용분야에 대한 조사</b>   |
| 제 6 주  | 1 | 1]강의주제 :UCC의 제작법   | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p93-p94, p96,<br>p252-p257<br>부 p119-p153   |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- MP3 제작과 오디오 녹음법<br>- 디지털 사진의 기본 편집<br>- 비디오의 인코딩과 기본 편집법<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답        |  |
| 제 7 주  | 1 | 1]강의주제 :멀티미디어의 편집  | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p 151-167,<br>p94-95,p99,<br>p264-p280<br>부 p191-p233                                   |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 오디오 편집 소프트웨어의 사용법<br>- 이미지 편집 소프트웨어의 사용법<br>- 비디오 편집 소프트웨어의 사용법<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답 |  |
| 제 8 주  | 1 | <b>중 간 고 사</b>   | <b>(객관식20점,주관식10점 총30점)</b>  |
|        | 2 |  |  |
|        | 3 |  |  |
| 제 9 주  | 1 | 1]강의주제 :멀티미디어 재생과 DVD 규격   | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p102-112, p176-218<br>부 p236-p277   |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 멀티미디어 재생 소프트웨어<br>- DVD의 표준 규격과 종류<br>- DVD에 사용되는 용어<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답            |  |
| 제 10 주 | 1 | 1]강의주제 :멀티미디어 콘텐츠 제작   | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>부p346-p367  |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 콘텐츠 제작 과정<br>- 자료의 작성 및 수집<br>- 자료의 관리<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답                          |  |
| 제 11 주 | 1 | 1]강의주제 :디자인 이론 저작도구의 종류  | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>부p369-p413  |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 디자인 개론, 조형의 개념<br>- 웹 디자인,오쏘웨어, 툴북<br>- 디렉터, 드림위버, 플래시<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답          |  |
| 제 12 주 | 1 | 1]강의주제 :인터넷과 멀티미디어   | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p99-p101, p222-250, p302-309<br>• Report II 제출<br><b>- Report II: 자유주제 멀티미디어 콘텐츠 제작</b> |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 인터넷 개요<br>- 하이퍼미디어와 웹<br>- 웹과 멀티미디어 서비스<br>4] 수업방법: 강의 및 질의/응답                         |  |
| 제 13 주 | 1 | 1]강의주제 :디지털방송과 통신  | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p449-p456<br>부 p279-p306  |
|        | 2 | 2]강의목표 :   |  |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 디지털 방송<br>- 인터넷 방송<br>- 멀티미디어 통신   |  |

|        |   |   |   |
|--------|---|---|---|
|        |   | 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답                               |   |
| 제 14 주 | 1 | 1]강의주제 :가상현실과 유비쿼터스                               | 빔 프로젝터<br>화이트보드<br>PC<br>주 p382-p448<br>부 p309-p343 |
|        | 2 | 2]강의목표 :  |   |
|        | 3 | 3]강의세부내용 :<br>- 가상현실의 개념<br>- 가상현실 시스템<br>- 유비쿼터스 |   |
|        |   | 4] 수업방법: 강의 및 질의/응답                               |   |
| 제 15 주 | 1 | 기 말 고 사   | (객관식20점, 주관식10점 총30점)                               |
|        | 2 |   |   |
|        | 3 |   |   |

5. 성적평가 방법

| 중간고사 | 기말고사 | 과제물 | 출결  | 기타 | 합계    | 비고 |
|------|------|-----|-----|----|-------|----|
| 30%  | 30%  | 15% | 20% | 5% | 100 % |    |

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 멀티미디어 분야의 변천과정과 이를 효과적으로 활용할 수 있는 응용분야를 설명한다.
- 강의 관련 내용 고지(강의계획서 설명 및 주교재와 부교재 설명)
- 성적평가 관련 고지(중간, 기말고사, 과제물 등)

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 시 형 60% [중간고사 30%, 기말고사 30%], 출석 20%
- 과제물 15% : 과제 1,2
- 기타 5% : 수업참여도 및 수시평가
- Report I: 멀티미디어의 역할과 환경, 응용분야에 대한 조사
- Report II: 자유주제 멀티미디어 콘텐츠 제작

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

|  |
|--|
|  |
|--|