

강 의 계 획 서

학습과정명	구분	교재명	저자명	출판사	출판연도	비고
멀티미디어개론	주교재	IT 융합시대의 멀티미디어 배움터 2.0(개정판)	최윤철 외	생능사	2018	

학습목표	<p>IT 기술의 발전으로 미디어 보의 생성, 이용, 공유 및 전달이 용이해지고 모바일, 소셜미디어, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, IoT와 같은 기술과 다양한 멀티미디어 기술들이 우리 사회를 많이 변화시키고 있다. 멀티미디어 2.0 개념에 입각하여 멀티미디어를 이해할 필요가 있다. 이에 본 과목은 컴퓨팅 정보화 사회와 함께 미디어의 특성과 미디어 처리기법을 이해하고 미디어의 활용환경(인터넷, 모바일, 사이버스페이스)을 이해하고 멀티미디어가 활용되는 방식과 적용사례를 학습한다.</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

학점	3학점	정원	40명
수업 기간 (※학사일정 참고)	1. 1학기: 3월 ~ 6월 (15주) 2. 여름 계절학기: 7월 ~ 8월 (8주) 3. 2학기: 9월 ~ 12월 (15주) 4. 겨울 계절학기: 1월 ~ 2월 (8주)	주당 시수 / 총 시수	3시간 / 45시간
교·강사명	신경희 등 5명	수강료	420,000원

성적평가 방법(평가요소)

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	<u>10%</u>	100%	기타-수시시험

학습과정명	멀티미디어개론
--------------	---------

■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용

주 별	차 시	주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
1	1	강의주제: 강좌소개, 멀티미디어와 정보화 사회 강의목표: 오리엔테이션, 멀티미디어와 정보화 사회에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 강좌소개, 멀티미디어의 의미와 특성에 대하여 설명하고 컴퓨터 성능의 향상과 정보통신기술발전 그리고 컴퓨터 활용 변화에 따른 멀티미디어발전배경과 멀티미디어 발전 방향과 역할에 대하여 학습한다.	
	3		
2	1	강의주제: 멀티미디어 시스템의 환경(1) 강의목표: 멀티미디어 시스템, 멀티미디어 하드웨어와 소프트웨어환경 학습	
	2	강의세부내용: 멀티미디어 시스템 구성요소에 대하여 설명하고 멀티미디어 하드웨어 시스템의 구성과 소프트웨어 환경인 운영체제, 여러 가지 제작 도구들에 대하여 학습한다.	
	3		
3	1	강의주제: 멀티미디어 시스템의 환경(2) 강의목표: 멀티미디어 표준, 미디어 플러그인에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 멀티미디어 표준의 필요성에 대하여 설명하고	

	3	표준화 기구 그리고 미디어 관련 여러가지 표준에 대하여 설명한다 그리고 웹브라우저에서의 플러그인 형태에 대하여도 학습한다.	
4	1	강의주제: 이미지와 그래픽 기술(1) 강의목표: 이미지 데이터 처리에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 픽셀과 해상도 그리고 래스터/벡터와 같은 이미지와 그래픽 기본 개념을 설명하고 어떤 하드웨어 입출력 장치들이 있는지를 살펴본다. 이미지 디지털 처리와 필터링 그리고 압축기법에 대하여 설명한다.	
	3		
5	1	강의주제: 이미지와 그래픽 기술(2)	※1차 과제 (5점) : GIF압축과 JPEG 압축의 특성과 적용분야를 설명하고 이미지/그래픽 편집 소프트웨어 중 Drawing tool과 Painting tool을 찾아보고 비교하기 (7주차 제출, 기간 내 미제출 시 감점)
	2	강의목표: 그래픽 데이터 처리에 대하여 학습 강의세부내용: 2D/3D 그래픽스에 대하여 설명하고 래스터방식, 벡터방식, 3차원 그래픽 파일 포맷등 이미지와 그래픽 파일 포맷이 차이점들을 설명하고 다양한 이미지/그래픽 편집 소프트웨어들을 살펴본다.	
	3		
6	1	강의주제: 사운드 처리 기술(1) 강의목표: 사운드 개념 학습	
	2	강의세부내용: 사운드 종류와 제작과정에 대하여 설명하고 사운드의 기본요소와 디지털로의 변환에 대하여 학습한다.	
	3	사운드의 디지털로의 저장 방식과 파일 크기 그리고 고품질의 사운드 획득에 대하여 학습한다.	
7	1	강의주제: 사운드 처리 기술(2)	
	2	강의목표: 오디오 시스템, 입체음향 학습 강의세부내용: 디지털 사운드를 처리하는 하드웨어/소프트웨어 대하여 학습하고 압축방식과 초고음질 오디오 파일에 대하여 살펴본다. 입체음향 원리와 기술에 대하여 설명하고 미디 시스템을 구성하는 하드웨어/소프트웨어 그리고 표준에 대하여 학습한다.	
	3		
8	1	중간고사	
	2		
	3		
9	1	강의주제: 애니메이션 기술 강의목표: 애니메이션 개요, 컴퓨터 애니메이션과 활용에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 애니메이션 개요와 애니메이션의 전통적인 기법에 대하여 설명하고 특수효과나 3차원 동작 애니메이션과 같은 컴퓨터 애니메이션에 대하여 설명하고 영화, 광고, 게임 분야에서의 애니메이션 활용 및 애니메이션 저작도구에 대하여 학습한다.	
	3		
10	1	강의주제: 비디오 처리 기술(1) 강의목표: 비디오 개요, 비디오 처리 장비와 디지털 영상 처	

	2	리 그리고 비디오 압축에 대하여 학습 강의세부내용: 디지털 비디오에 대하여 설명하고 비디오 처리 하드웨어 장비들을 살펴본다. 디지털 영상의 전환과 특수 효과에 대하여 설명하고 비디오 압축과정과 압축기술에 대하여 학습한다.	
	3		
11	1	강의주제: 비디오 처리 기술(2) 강의목표: 비디오 압축/복원, 비디오 스트리밍 그리고 비디오 편집 툴 학습	※2차 과제 (5점) : MPEG 압축기술 원리를 설명하고 MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MPEG-7, MPEG-21 특성과와 용도를 설명하기 (13주차 제출, 기간 내 미제출 시 감점)
	2	강의세부내용: 코덱(CODEC)과 같은 비디오 압축과 복원에 대하여 학습하고 비디오 스트리밍의 개념과 비디오 스트리밍 sw에 대하여 멀티미디어의 동기화와 SMIL에 대하여 설명하고 스트리밍 미디어 기술들을 살펴보고 디지털 TV와 IPTV에 대하여 설명하고 여러 가지 비디오 편집 툴 들을 살펴본다.	
	3		
12	1	강의주제: 가상현실과 멀티미디어 강의목표: 가상현실, 증강현실에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 가상현실 개념과 종류를 설명하고 가상현실 기술의 실현 환경과 사례 그리고 콘텐츠 제작에 관하여 알아본다. 증강현실 개념과 기술 활용에 대하여 설명하고 VRML/X3D 기술을 소개로 웹에서의 기술 활용에 대하여 학습한다.	
	3		
13	1	강의주제: 디지털 콘텐츠와 멀티미디어 강의목표: 디지털 콘텐츠 개요, 종류 그리고 문화와 디지털 콘텐츠에 대한 학습	※수시시험 (10점) - 꼭지시험 실시
	2	강의세부내용: 디지털 콘텐츠란 무엇인지 설명하고 제작환경과 유통을 위한 저작권에 대하여 설명하고 디지털 콘텐츠 종류와 미디어아트와 디지털 사이니지와 같은 문화콘텐츠와 문화기술 산업과의 연관성에 대하여 학습한다.	
	3		
14	1	강의주제: 멀티미디어 콘텐츠 제작 강의목표: 디지털 콘텐츠 제작과정과 웹 환경에서의 멀티미디어 활용에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 디지털 콘텐츠를 기획/제작하는 전체 제작과정에 대하여 설명하고 웹 환경에서 멀티미디어가 적용되는 기술과 웹 환경에서 멀티미디어 문서의 표현인 XML에 대하여 설명하고 CD/DVD 타이틀 제작에 관하여도 학습한다.	
	3		
15	1	기말고사	
	2		
	3		

※ 강의계획서 주차별 내용은 교·강사에 따라 변동될 수 있습니다.