

강 의 계 획 서

학습과정명	구분	교재명	저자명	출판사	출판연도	비고
멀티미디어개론	주교재	IT융합시대의 멀티미디어 배움터2.0[개정3판]	최윤철, 임순범	생능출판사	2020	
	부교재	가상현실 증강현실의 미래	이길행 외 8인	콘텐츠하다	2020	

학습목표	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.
------	---

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%	10%	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 및 멀티미디어 소개 강의목표: 오리엔테이션과 멀티미디어와 정보화 사회	
	2	강의세부내용: 강좌소개, 멀티미디어 의미와 특성에 대하여 설명하고 멀티미디어 발전 배경과 정보화사회에서의 멀티미	
	3	디어 역할에 대하여 학습한다 강의방법: 이론 강의	
2	1	강의주제: 멀티미디어 시스템 환경 강의목표: 멀티미디어 하드웨어, 소프트웨어 환경에 대하여 학습	
	2	강의세부내용: 멀티미디어 하드웨어 시스템 구성에 대하여 학습하고 멀티미디어를 위한 소프트웨어들을 살펴보고 멀티	
	3	미디어 표준에 대하여 학습한다. 그리고 미디어 플레이와 플러그인에 대하여 설명한다	

		강의방법: 이론 강의	
3	1	강의주제: 멀티미디어 데이터 처리(1) 강의목표: 이미지와 그래픽 기술	
	2	강의세부내용: 이미지와 그래픽의 기본개념을 설명하고 입출력 HW장치에 대하여 그리고 이미지 처리와 압축에 대하여 학습한다. 2D/3D 그래픽에 대하여 설명하고 이미지와 그래픽 파일 포맷을 학습하고 이미지/그래픽 편집 SW를 살펴본다.	
	3	강의방법: 이론 강의	
4	1	강의주제: 멀티미디어 데이터 처리(2) 강의목표: 사운드 처리 기술	
	2	강의세부내용: 사운드 종류와 사운드 기본요소등 기본개념들을 학습하고 디지털 사운드 저장과 고품질화 그리고 디지털 오디오시스템에 대하여 설명한다. 입체음향기술과 관련한 것과 미디(MIDI)에 대하여 학습한다	
	3	강의방법: 이론 강의	
5	1	강의주제: 멀티미디어 데이터 처리(3) 강의목표: 애니메이션 기술	※ 수시시험(5점) 실시
	2	강의세부내용: 애니메이션 개요를 살펴보고 전통 애니메이션과 컴퓨터 애니메이션에 대하여 설명한다. 애니메이션의 활용 분야에 대하여 설명하고 애니메이션 저작도구들을 살펴본다.	
	3	강의방법: 이론강의	
6	1	강의주제: 멀티미디어 데이터 처리(4) 강의목표: 비디오 처리 기술	
	2	강의세부내용: 디지털 비디오 발전에 대하여 살펴보고 비디오 처리 장비에 대하여 설명한다. 디지털영상처리에 대하여 설명하고 비디오 압축과 복원기술에 대하여 설명한다. 비디오 스트리밍 개념에 대하여 스트리밍 SW와 멀티미디어 동기화 그리고 스트리밍 미디어 기술의 적용에 대하여 설명한다.	
	3	강의방법: 이론강의	
7	1	강의주제: 멀티미디어 기술 활용 환경(1) 강의목표: 인터넷 환경과 멀티미디어	
	2	강의세부내용: 인터넷에 대하여 설명하고 하이퍼미디어와 웹 관련하여 설명한다. 인터넷/웹 기반 서비스에 대하여 학습하고 웹 2.0 개념과 멀티미디어와 웹 2.0 서비스에 대하여 설명한다.	
	3	강의방법: 이론강의	
8	1	중간고사	
	2		
	3		
9	1	강의주제: 멀티미디어 기술 활용 환경(2) 강의목표: 모바일 멀티미디어 강의세부내용: 모바일 멀티미디어에 대한 개념을 설명하고	

	2	모바일 멀티미디어 환경에 대하여 설명한다. 그리고 모바일 멀티미디어 요소 기술들을 살펴보고 모바일 환경에서의 디지털 콘텐츠 개념과 활용에 대하여 학습한다.	
	3	강의방법: 이론강의	
10	1	강의주제: 멀티미디어 기술 활용 환경(3) 강의목표: 가상환경과 멀티미디어	
	2	강의세부내용: 가상현실 개념과 가상현실 기술의 실현환경에 대하여 설명하고 가상환경 사례에 대하여 살펴본다. 증강현실과 관련하여 개념, 시스템 구성, 기술활용에 대하여 설명하고 웹에서 가상현실 기술 활용에 대하여 살펴본다	
	3	강의방법: 이론강의	
11	1	강의주제: 가상현실과 증강현실 강의목표: 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 미래	
	2	강의세부내용: 가상현실과 증강현실의 차이와 전망 동향에 대하여 설명한다. VR과 AR의 활용분야에 대하여 설명하고 VR/AR 요소 기술에 대하여 설명한다. 국내 가상현실 콘텐츠 제작사례들을 살펴본다	
	3	강의방법: 이론강의	
12	1	강의주제: 멀티미디어 콘텐츠(1) 강의목표: 디지털 콘텐츠와 멀티미디어	※수시시험(5점) 실시 ※과제안내
	2	강의세부내용: 디지털 콘텐츠란 무엇인지 개요 설명하고 디지털 콘텐츠 종류들을 살펴본다. 문화와 디지털 콘텐츠에 대하여 살펴봄에 문화기술(CT)산업과 미디어아트, 디지털 사이	
	3	니지에 대하여 설명한다 강의방법: 이론강의	
13	1	강의주제: 멀티미디어 콘텐츠(2) 강의목표: 멀티미디어 콘텐츠 제작	
	2	강의세부내용: 디지털 콘텐츠 제작과정을 살펴보고 멀티미디어를 활용한 웹페이지 제작을 설명하고 XML, HTML5와 같은 웹 환경에서의 멀티미디어 문서 표현에 대하여 학습한다	
	3	강의방법: 이론강의	
14	1	강의주제: 멀티미디어 발전과 미래 강의목표: 멀티미디어 환경변화와 미래 그리고 메타버스	
	2	강의세부내용: IT기술과 사회변화와 멀티미디어 기술 발전에 대하여 설명한다. 인터넷 환경 변화와 모바일 멀티미디어 기술발전과 메타버스에 대하여 학습한다	
	3	강의방법: 이론강의	
15	1	기말고사	

	2		
	3		

※ 강의계획서 주차별 내용은 교·강사에 따라 변동될 수 있습니다.