

※ 기존 3개학기 수강생현황, 성적현황, 수업운영현황 차트를 보시려면 '3개학기차트정보'를 클릭해주시기 바랍니다.

분반선택:

1분반

3개학기차트정보

|         |  |         |                          |
|---------|--|---------|--------------------------|
| 개설년도학기  | 2025년도 2 학기  | 이수구분    | 교양선택                     |
| 과목명(국문) | 이미지리터러시  | 과목명(영문) | Image Literacy           |
| 학점      | 3 학점   | 관장학과    | 교양학과                     |
| 담당교수명   | 김화현  | 연구실     | --                       |
| 핸드폰     |  | 이메일     | kimhwahyun0706@gmail.com |
| 수업목표    | 1. 이미지가 만들어지고 활용되어 온 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.<br>2. 이미지 독해능력을 습득하여, 시각문화분야 작품(미술, 영화, 공연 등)의 감상에 적용할 수 있다.<br>3. 주어진 시각정보를 다각도에서 분석하는 비판적 수용을 실천할 수 있다.  |         |                          |
| 수업내용 개요 | 우리 생활에서 언어보다도 더 많이 사용되는 이미지는 어떻게 정보를 만들고 전달해왔을까? 국적과 상관없이 “한 눈에 알아볼 수 있는” 이미지, 즉 시각언어는, 영상매체는 물론 핸드폰 상의 아이콘에 이르기까지 현대인의 소통에 있어 필수적이다. 이 강의는 그림으로 생각이 소통되어 온 방식을, 미술, 영화, 만화, 광고 등 시각문화 전반에서 채집한 흥미로운 참고자료를 곁들여 살펴봄여, 이미지의 활용방식을 이해하도록 돕는다. |         |                          |
| 교과목 수준  | 학부 2~3학년 수준에서 습득 가능한 이론 강의이다.  |         |                          |

주교재

|                   |    |     |      |    |
|-------------------|----|-----|------|----|
| 교재명               | 저자 | 출판사 | 발행년도 | 기타 |
| 조회된 주교재 정보가 없습니다. |    |     |      |    |

부교재

|                   |    |     |      |    |
|-------------------|----|-----|------|----|
| 교재명               | 저자 | 출판사 | 발행년도 | 기타 |
| 조회된 부교재 정보가 없습니다. |    |     |      |    |

|        |   |
|--------|---|
| 참고자료   | 지정 교재는 따로 없고, 필요시 강사가 관련 자료 제공                  |
| 수업형태   | 강의,   |
| 수업방법   | 이러닝콘텐츠수업,                                       |
| 수업운영전략 | 강사가 각 주차별 강의주제에 적합한 시청각 자료 및 텍스트를 선별해 설명과 함께 제시 |
| 상호작용방법 | 강의 게시판 활용                                       |
| 기타     |   |

평가방식

| 평가방식  | 평가비율 | 시행 계획주차 | 비고(평가 내용,방법 등) |
|-------|------|---------|----------------|
| 출석    | 20   |         |                |
| 중간시험  | 20   |         |                |
| 기말시험  | 30   |         |                |
| 과제    | 20   |         |                |
| 토론    | 0    |         |                |
| 참여도   | 10   |         |                |
| 팀프로젝트 | 0    |         |                |
| 수시시험  | 0    |         |                |
| 실기평가  | 0    |         | A              |

주차별 수업일정

| 주차 | 주제                          | 내용                                      | 주요활동        | 기타 |
|----|-----------------------------|---|-------------|----|
| 1  | 강의 소개- 개요, 운영방식, 성적산출기준 안내. | 이 강의를 통해 함양하고자 하는 "이미지 리터러시(독해력)"에 대해 설 | 강의 소개 및 안내. |    |

| 주차 | 주제                               | 내용   | 주요활동 | 기타 |
|----|----------------------------------|--|------|----|
|    |                                  | 명한다.<br>이 수업에서 다룰<br>내용을 개괄적으<br>로 소개하고, 운영<br>방식 및 성적 산출<br>기준을 안내한다.   |      |    |
| 2  | 인류 최초의 가상<br>현실 1                | 3차원 현실을 평면<br>으로 옮기는 방식<br>의 발전에 대해 알<br>아본다. 르네상스<br>회화의 1점 소실점<br>고정시점은 결국<br>카메라의 시점으<br>로 연결된다.  |      |    |
| 3  | 인류 최초의 가상<br>현실 2                | 3차원 현실을 평면<br>으로 옮기는 방식<br>의 발전에 대해 이<br>어서 알아본다. 동<br>양화의 특징적인<br>이동시점과, 그로<br>인한 시간성에 의<br>해 형성되는 내러<br>티브는 현대미술<br>은 물론 만화에까<br>지 이어진다. |      |    |
| 4  | 인류 최초의 가상<br>현실 3                | 아주 진짜같은 그<br>림도, 사실은 수많<br>은 정교한 연출의<br>산물이다. 작가들<br>은 현실을 "편집"<br>해 표현한 의미를<br>살펴본다.  |      |    |
| 5  | 환상의 시각화 1-<br>괴물과 요괴들과<br>잘못된 것들 | 스페인 화가 고야<br>는, 눈에 보이는 것<br>보다 상상해낸 것<br>들이 더 진실되다   |      |    |

| 주차 | 주제                               | 내용  | 주요활동 | 기타 |
|----|----------------------------------|---|------|----|
|    |                                  | 고 생각하였다.현<br>실에 없는 존재들<br>을 시각화한 이미<br>지와 그 의의를 살<br>펴본다.   |      |    |
| 6  | 환상의 시각화 2-<br>평행우주, 스피노<br>프, 외전 | 현실의 '다른 버<br>전'을 상상한 시각<br>문화를 살펴본다.<br>회화 외에도 만화,<br>영화, 그리고 원작<br>자가 아닌 수용자<br>가 만든 2차 창작<br>물까지 아우른다.  |      |    |
| 7  | 환상의 시각화 3-<br>만화에 깃든 꿈과<br>환상    | 어린 시절 즐겨 보<br>던 만화나 애니메<br>이션은, 어른들의<br>세상과 아무런 상<br>관이 없는 순수한<br>이미지들로만 이<br>루어져 있을까? 20<br>세기 후반 일본의<br>로봇 애니메이션<br>을 중점적으로 분<br>석하며, 패전국으<br>로서의 일본이 만<br>화에 어떤 "환<br>상"을 담아냈는지<br>살펴본다. |      |    |
| 8  | 중간평가                             | 중간평가<br>(강사는 전시/시각<br>문화활동 참여 주<br>차에 대해 고지)  |      |    |
| 9  | "난해한" 미술과<br>"알아보기 쉬운"<br>미술 1   | 19세기말~20세기<br>초, 형상을 일그러<br>뜨린 표현주의와<br>추상미술이 등장  |      |    |

| 주차 | 주제   | 내용  | 주요활동 | 기타 |
|----|--|---|------|----|
|    |  | 하기 시작한다.<br>"있는대로" 그리<br>지 않고 왜곡하거<br>나, 아예 뭘 그렸는<br>지 알아볼 수 없는<br>"어려운" 미술에<br>대해 알아본다.                                  |      |    |
| 10 | "난해한" 미술과<br>"알아보기 쉬운"<br>미술 2                   | 한 치의 오해도 없<br>이 읽히는 "쉬운"<br>미술이, 과연 추상<br>이나 아방가르드<br>보다 대중에게 더<br>유익한가? 나찌의<br>"타락한 미술"전<br>시와, 독재정권의<br>선전미술을 살펴<br>본다. |      |    |
| 11 | 소비사회를 향한<br>화려한 냉소, 팝아<br>트                      | 우리는 팝아트를<br>그저 재미있고 친<br>근한 미술로만 알<br>고 있는 건 아닐까?<br>사실 팝아트는 20<br>세기 후반의 대량<br>생산과 대량소비<br>에 잠식된 사회에<br>대한 비판을 담고<br>있다. |      |    |
| 12 | "보는 게 곧 믿는<br>것"- 인종, 성별, 시<br>대를 프레임화하<br>는 이미지 | "신비로운 동양?"<br>"선진적인 서양?"<br>동아시아가 서양<br>을 그려 온 방식, 그<br>리고 서양이 동아<br>시아를 그려 온 방<br>식과, 시각문화가<br>특정 문화권의 스<br>테레오타입을 규     |      |    |

| 주차 | 주제                                  | 내용   | 주요활동 | 기타 |
|----|-------------------------------------|--|------|----|
|    |                                     | 정해 온 흐름을 알아본다.   |      |    |
| 13 | 전시장 안에서 밥 먹어도 되나요?' - 참여와 몰입, 설치 미술 | 관객이 수동적으로 작품을 바라보기만 하는 게 아니라, 직접 참여함으로써 작품을 완성시키도록 만들어진 "설치미술"에 대해 알아본다.                   |      |    |
| 14 | 관람'에서 '경험'으로- 비평적 시각문화활동            | 불특정 다수(대중)에게 무언가를 보여주는 대규모 공공장소(미술관, 박물관)이 탄생한 배경과, 거기서 이루어지는 '전시'라는 활동이 변천한 흐름과 의의를 살펴본다. |      |    |
| 15 | 기말평가                                | 기말평가   |      |    |

오프강의정보

조회된 오프라인 강의 정보가 없습니다.

화상강의정보

조회된 화상강의 정보가 없습니다.

☐ 수업계획서 내용을 확인하였습니다.

인쇄하기

닫기