

K-콘텐츠(한류)의 이해 📺 🎮 ✈️

“K-드라마·영화·게임·관광까지

한류 콘텐츠를 체계적으로 이해하는 대표 e-러닝 교과목”

[교과목 한눈에 보기 | 핵심 포인트]

👤 100% 비대면 녹화 강의

🏆 우수 e-러닝 인증 교과목

👨🏫 문화콘텐츠학과 전 교수진 참여

🔥 수강생 약 150명 규모 인기 강의

[수업 소개]

본 교과목은 K-콘텐츠(한류)를 중심으로 드라마·영화·게임·관광·디지털 기술까지 한국 문화콘텐츠의 과거와 현재, 그리고 미래를 살펴보는 이러닝 교과목입니다.

[주요 학습 내용]

① 한류의 개념과 정체성 (1-2주차)

한류의 의미 / 한국적 이미지와 디지털 세계

② 스토리텔링과 K-콘텐츠 (3-6주차)

K-드라마·게임·영화·장르영화 분석

③ 한류의 글로벌 확산 (7주차)

일본·동남아·유럽·미국

④ 문화기술과 게임 (9-10주차)

문화테크놀로지 / 게임·E-스포츠

⑤ 관광·정책·미래 (11-15주차)

한류 관광 / KOCCA / 디지털 헤리티지 / 실감콘텐츠

[평가 방식 안내]

🕒 출석 비중 높음(100% 비대면 수업)

📝 중간·기말고사(8주차 / 16주차) / 온라인 시험

[수업 특징]

문화콘텐츠학과 전체 교수진 참여

모든 문콘 교수진의 강의를 한 과목에서 수강 가능

시간·공간 제약 없는 학점교류 수업

[추천 대상]

✓ 한류·K-콘텐츠 산업에 관심 있는 학생

✓ 비대면 수업을 선호하는 학점교류 학생