

강의 계획서

2019학년도 하계 계절학기

교과목번호	교과목명		분반	학점	이론	실습	학년	수업대상전공	
	인도네시아에서 IT마켓조사 및 인터넷 게임소재 발굴			2	1	2	2,3,4	전 전공 대상	
수업시간	수업기간		수업시간		건물/강의실				
	2019.7.2.~2019.7.12 (10박 11일)		6시간/일		- 인도네시아 짜프트라 대학교 공학관 건물 - Electro mall in SURABAYA - ancient village near SURABAYA				
담당교수	성 명	조 형 국							
	연구실	UIT관 106호			연락처		010-9332-1758		
	E-mail	hkjojo@hanmail.net							
	홈페이지								
	상담시간	목요일 오후 1시~ 5시(그 외 전화 후 면담가능)							
원어수업내용		원어민 수업							
평가방법 및 평가요소	절대평가								
	수시 평가		중간 고사		기말 고사		출석 50 %	과제 물 25 %	
	토론	15%	학습 태도		발표	10 %	봉사		기타

교 재

교재	저 서 명	저 자	출 판 사	발행년도	정 가
주교재	인도네시아 문화와 경제	조형국	YOUTUBE 발췌	2019	

수업계획

교과목해설
본 교과는 성장잠재력이 있는 인도네시아를 문화적 산업적인 측면을 분석하고, 그 분석을 통해 한국과의 공동 협력 방안을 기획한다. 이러한 기획을 통해 양국의 경제력 발전을 모색하며, 또한 학문의 교류를 추진한다. Ciputra 대학교는 동서대학교와 다방면으로 협력체제가 구축되어 있으며, 본 교과를 통해 양 학교의 여러 측면의 발전을 기획하고 발전 추진체제를 확립한다.
수업목표
본 대학교에서 습득한 전공지식을 방문하는 대학교의 교수와 학생들에게 의견 나눔과 인도네시아 이질적인 문화를 접함으로써 인 새로운 제작 연구 소재를 개발하며, 이를 통해 좀 더 창의적인 학문 발전을 추구하는데 그 목적을 두고 있다. 그리고 방문하는 대학교가 소재하는 나라의 IT 및 게임산업을 조사하여, 학문적으로 적용 및 응용 가능

성을 타진하며, 개인의 학문목표를 세운다. 그리고 전공 관련 기업방문과 시장을 조사, 분석하여 졸업 후 취업과 창업의 기회를 갖는 것을 그 목표로 한다.

- 수업개요**
- 방문하는 대학교에서 중점으로 연구 개발하는 IT SW산업의 흐름을 파악하고, 이것을 토대로 동서대학교에서 쌓은 지식과 접목하여 아시아 미래 산업의 나아갈 방향을 예측한다. 또한 이러한 예측을 통해 수강생 개인의 학습 방향을 설정한다.
 - 인도네시아의 이질적인 문화를 스케치 및 동영상촬영으로 인터넷게임 배경 혹은 스토리를 만드는 소재 창작한다.
 - 인도네시아에 위치한 전공 관련 업체를 방문하여 인도네시아의 산업을 평가하고, 습득한 지식의 응용 방향 설정 그리고 향후 학생들이 연구 진행 방향을 설정한다.
 - 인도네시아 산업의 발전 현황을 분석하기 위하여 시장조사를 수행하며, 이것을 통해 인도네시아의 미래 산업분야를 분석한다.
 - 매 주 수강자들은 상호 토론을 실시하여 정보교환을 한다. 그리고 게임전공학생은 게임소재가 되는 동영상을 제작한다.
 - 모든 프로그램을 종료한 후 팀별로 결과보고서와 동영상을 제출한다.
 - 인도네시아 문화를 경험하고, 한국과의 문화 차이를 산업적으로 적용하는 기회를 갖는다.

- 수업방법**
- 수업은 2, 3인이 1조를 이루며, 3,4 개의 조와 1명의 멘토를 정한다.(총 10명)
 - 수업은 강의, 토의 및 현장방문으로 한다. 강의와 현장방문은 담당교수가 실시한다. 그리고 실습과목 중 시장조사는 각 팀으로 실시한다. 모든 내용은 보고서를 작성하는 것을 기본으로 한다. 특히 게임 전공생은 이질적인 인도네시아 문화를 동영상으로 촬영하여 제출한다.

시 험

시험은 각 팀이 토론을 통해 보고서로 대체한다. 발표, 제출된 보고서와 수업의 출석으로 평가하여 성적을 산출한다.

과 제 물

각 해당하는 강의, 실험, 강연 그리고 시장조사 등을 실시한 후에 보고서를 작성하는 것을 과제로 한다.

강의계획 및 내용(이론:24시간, 실험실습:20시간)

일순	요일	차시	강의범위 및 내용	수업 방식 및 기타 참고사항			
				수업방식	소요기자재 및 이동수단	과제물 및 기타	순번
1	2019년 7월3일 (수요일)	1	Ciputra 대 학 소개	강의	빔프로젝트/도보	강의내용 보고서작성	1
		2		강의	빔프로젝트/도보		2
		3	Ciputra대 학개설 각전공소개 (전공책임교수)	강의	빔프로젝트/도보	강연내용 보고서작성	3
		4		강의	빔프로젝트/도보		4
		5	Ciputra 대 학 학생들과 교류	토론	빔프로젝트/도보	토론내용 보고서작성	5
		6		토론	빔프로젝트/도보		6
2	7월4일 (목요일)	1	인도네시아 문화 소개	강의	빔프로젝트/도보	강의내용 보고서작성	7
		2		강의	빔프로젝트/도보		8
		3		강의	빔프로젝트/도보		9
		4		강의	빔프로젝트/도보		10
		5	과제 논의 및 수행방법 결정	토의	빔프로젝트/도보	강의내용 보고서작성	11
		6		토의	빔프로젝트/도보		12
3	7월5일 (금요일)	1	1차 Surabaya 시장조사 (장소 : 돈주앙 플라자, 그린 엘렉텍)	방문	15인승 버스	방문내용 보고서작성	13
		2		방문			14
		3		방문			15
		4		방문			16
		5	방문결과 토의 및 보고서 작성	토의		보고서작성	17
		6		토의			18
		1		방문			19

4	7월6일 (토요일)	2	2차 Surabaya 시장조사 (장소 : 아툼플라자, 그린 엘렉텍)	방문	15인승 버스	시장조사 보고서작성	20
		3		방문			21
		4		방문			22
5	7월7일 (일요일)	1	현지 교회 방문 및 수라바야 근교 마을 방문	강의	15인승 버스	강의내용 보고서작성	23
		2		강의			24
		3		강의			25
		4		강의			26
		5	Ciputra 학생과 토의	토의		토의내용 보고서작성	27
		6		토의			28
6	7월8일 (월요일)	1	수라바야 근교 고대 마을 방문 및 3차 Surabaya 시장조사	발표, 토의	15인승 버스	발표 및 토의내용 보고서작성	29
		2		발표, 토의			30
		3		발표, 토의			31
		4		발표, 토의			32
		5	토의 및 보고서 작성	토의		토의내용 보고서작성	33
		6		토의			34
7	7월9일 (월요일)	1	1차 게임 배경 및 음향 자료 수집 을 위한 문화 체험	발표, 토의		발표 및 토의내용 보고서작성	35
		2		발표, 토의			36
		3		발표, 토의			37
		4		발표, 토의			38
		5	토의 및 보고서 작성	발표, 토의		실험내용 보고서작성	39
		6		발표, 토의			40
8	7월10일 (화요일)	1	2차 게임 배경 및 음향 자료 수집 을 위한 문화체험	발표, 토의		발표 및 토의내용 보고서작성	41
		2		발표, 토의			42
		3		발표, 토의			43
		4		발표, 토의			44
		5	토의 및 보고서 작성	토의		보고서작성	45
		6		토의			46
9	7월11일 (수요일)		최종 토의 및 최종 보고서 작성	토의		보고서작성	
10	7월12일 (목요일)	1,2	귀국		15인승 버스	보고서작성	
						보고서작성	