

수업계획서

웹환경과비즈니스 (Human Factors in Business)

담당교수	성명	이철	교과목	주수강대상	학과	경영학과
	직위	교수			전공	IT비즈니스
	소속	e-비즈니스학과				

1. 교과목 개요

웹 환경이 급속도로 변화함에 따라 관련 비즈니스의 형태 또한 급속도로 변화하고 있다. 특히, 다양한 형태의 상거래 (commerce) 및 marketing 관련 비즈니스 모델들이 쏟아져나오고 있으며, 이와 관련된 연구 또한 기하급수적으로 증가하고 있다.

뿐만 아니라, 인터넷 접속이라는 공통분모 하에, 다양한 기기 및 부속기기 간 접속 등은 꾸준한 학습을 하지 않는다면 언제 뒤쳐진다 하더라도 놀라운 일이 아닐 것이다.

본 과목의 가장 유사한 학문적 접근 용어는 Human Factors in Business이다. 해당 관점에서는 단순히 현상을 기술한다기보다는 "why?"에 초점을 둔다.

내용이 생소할 수는 있지만, 우리가 늘 경험하고 있거나 경험할 내용이므로 수업만 잘 듣는다면 어렵다는 생각은 들지 않을 것이다.

2. 수업운영방법 개요

본 교과목에서는 일반 책에서는 접할 수 없는 다양한 e-비즈니스 이야기들을 다룬다. 예컨대, 혐오스러운 광고나 스팸 메일 등은 부정적인 효과로 귀결될 것 같은데도 불구하고 왜 항상 주된 포털 사이트에서 쉽게 발견되는가? 등 우리가 평소에 쉽게 지나치지만 기획에서 매우 중요한 것들을 다룬다.

보다 구체적으로는 다음과 같은 내용들을 학습한다.

- 비즈니스에서 여러 학문의 융합이 갖는 의미
- 비즈니스에서 fantasy가 갖는 의미
- 가상현실과 증강현실에 대한 이해
- 소통경영에 대한 이해
- 모바일커머스, 큐레이션커머스 등의 트렌드에 대한 고찰
- 인지심리학과 인터페이스, 그리고 UX
- 게임산업과 비즈니스에 대한 이해

3. 학습평가방법

온라인 과목의 성격상, 중간고사와 기말고사로 평가

중간고사: 50%

기말고사: 50%

수업 계획서

4. 교재 및 참고자료

구분	교재 제목(웹사이트)	저자	출판사	출판년도
참고자료	풀어쓴 가상세계와 비즈니스 이야기	이철	한경사	2012
부교재	Electronic Commerce	Gary P. Schneider	Cengage Learning	2015
주교재	강의노트	직접저술		

5. 수업 진도 계획

주별	교수내용	수업형태	비고
1	Virtual Ego		
2	가상세계와 온라인 아이덴티티		
3	그라운드스웰과 클라우드소싱		
4	소셜 네트워크		
5	온라인 커머스 1		
6	온라인 커머스 2		
7	온라인 커머스 3		
8	중간고사		
9	스마트 패키징 & 로지스틱스		
10	뇌와 마음		
11	UX와 웹심리학		
12	가상현실 & 증강현실		
13	식품과 e-비즈니스		
14	오픈 movement		
15	게임 & 엔터테인먼트 산업		
16	기말고사		

수업계획서

6. 기타 참고사항

부교재는 2015년, 참고자료는 2012년. 오래 되었으나, 녹화 시점은 2020년이며, 내용은 업데이트되었음.

유의 사항:

개인 사정으로 인해 시험일정을 변경하는 것은 불가능 하며, 온라인으로 진행되는 경우 사전에 준비하여서, 반드시 정해진 일정에 시험을 진행하셔야 합니다.

만약 정해진 시간에 시험에 응시하지 못할 경우 결시 처리되오니, 유의 하시기 바랍니다.

단, 해당 일정에 해외출장, 상해 등으로 응시가 불가능 할 경우, 사전에 증빙서류를 제출 하고 심사를 통해 그 사유가 타당하다고 인정될 경우, 대체 평가(기간 외 별도 응시 또는 과제 등 대체평가 신청 심사 후 과목별로 확정)가 진행될 수 있습니다.

대체평가 신청기간은 추후 경영대학원 홈페이지 공지사항을 통해 공지될 예정입니다.