

2026학년도 2학기 수업계획서

관광경영 · 컨벤션학과

2026학년도 2학기

교과목번호	교과목명					분반	학점	이론	실습	
327036	디지털관광콘텐츠산업론					101	3	3	0	
수업시간	수 7 ~ 9 교시					경영관 8302실 영상강의실				
담당교수	성명	김현정								
	연구실					연락처	010-9228-2548			
	E-MAIL	hjkim@kconti.re.kr				상담시간	수시			
원어수업내용		미실시								
평가방법 및 평가요소	상대평가									
	수시 평가	중간 고사	기말 고사	출석	과제물	토론	학습태도	발표	봉사 (튜터)	기타
	0	30	30	10	20	10				
교재	저서명			저자			출판사		발행년도	정가
주교재	스마트관광			구철모, 정남호			백산출판사			0
- 본 수업에 장애학생이 참여할 경우 장애학생지원센터의 상담과 조정안내를 받으십시오. - 실험 및 실습수업의 경우 안전교육에 관한 사항을 교육해야 합니다. - 본 수업에 참여하는 학생은 홈페이지 대학생활 > IT서비스 > 생성형 AI 활용 가이드라인에 따라 AI를 윤리적으로 활용해야 합니다.										
이번 학기에 성공적 수업을 위해 적용할 내용	개념 학습과 사례 학습을 병행하고, 팀별 기획 과제를 단계별로 지도하여 디지털관광콘텐츠 분석 및 기획 역량을 형성하고자 함									
수업목표	1. 디지털 전환에 따른 관광산업과 관광콘텐츠산업의 변화를 이해한다. 2. 디지털 콘텐츠 기술의 유형과 세부속성을 설명할 수 있다. 3. 실감형 콘텐츠와 미디어아트의 관광적 응용 방식을 분석할 수 있다. 4. 관광자원을 기반으로 디지털관광콘텐츠 서비스를 기획할 수 있다.									
수업개요	본 교과목은 새로운 기술의 등장에 따라 관광분야에 적용되고 있는 디지털 콘텐츠 기술의 유형과 특징, 세부속성을 이해하고, 디지털 콘텐츠가 관광산업과 연계되는 이론적 프레임워크를 학습하는 관광경영 전공 교과목이다. 디지털관광콘텐츠는 관광자원, 지역문화, 관광정보, 관광경험을 디지털 매체와 기술을 통해 기획·구성·유통·체험할 수 있도록 만든 콘텐츠와 기술 서비스를 포괄한다. 전반부에서는 스마트관광의 개념과 산업 생태계, 관광 경쟁력을 이해하고, 디지털 콘텐츠 기술의 유형과 세부속성, 특히 가상·증강·혼합현실(VR·AR·MR) 실감형 콘텐츠와 미디어아트의 역할과 응용을 중심으로 학습한다. 후반부에서는 관광자 경험 설계와 산업 분야별 적용, 거버넌스와 경제적 파급효과를 다룬다. 또한, 팀별로 지역 관광자원을 선정하여 디지털관광콘텐츠 서비스를 기획하고 발표하는 과정을 수행한다.									

	역량	비율 (%)	교수학습방법	평가도구	평가기준
개발역량					
미래형 수업유형	☐ 적응형 학습	진단평가, 형성평가, 교정학습을 포함하여 학생 수준별로 학습내용과 방법을 제공하는 수업			
	☐ 융합수업	서로 다른 전공/학과에서 사용하는 복수의 개념을 토대로 기존 전공/학과와는 다른 새로운 지식을 창출하는 수업			
	☒ PBL	현실상황과 유사한 가상의 문제 또는 실제 해결해야 할 문제(과제)를 팀 단위로 풀어나가는 과정을 통해 학습이 이루어지는 수업 (Problem / Project Based Learning)			
	☐ IFS 기반 PBL	실제 직무환경과 유사한 교내현장 시스템을 활용한 PBL			
	☐ 원격수업	중간/기말고사 등의 평가활동을 제외한 교수학습활동 전체가(비대면 환경)으로 운영되는 수업			
	☐ 플립러닝	사전에 온라인으로 선행학습을 수행하고, 대면 수업에서 토론,과제 수행 등의 심화활동을 수행하는 수업			
	☐ 블렌디드러닝	주차별 온,오프라인 수업을 유연하게 혼합하여 운영하는 수업			
ESG반영	☒ E(환경) For a Sustainable Earth		☒ S(사회적책임) For Social Impact		☒ G(거버넌스) For Common Good
그 외 학습에 도움이 될 조언	수업에서 다양한 디지털관광콘텐츠 사례를 소개하고 토론하는 활동을 운영하므로, 평소 관련 사 례에 관심을 갖고 참여하는 것이 중요합니다.				
시험	중간고사: 1~7주차 학습내용에 대하여 실시함 기말고사: 팀 프로젝트 최종발표로 대체함				
과제물	[과제물] 주차별 Class Activity 과제 (팀과제, 20점) - 관광자원 및 콘텐츠 유형 결정표(9주차): 대상 자원 선정과 콘텐츠 유형 확정 - 관광경험 설계표(10주차): 여행 전·중·후 경험 흐름 및 디지털 적용 지점 도출 - 서비스 기획안 초안(12주차): 콘텐츠 콘셉트, 구조, 실행방안 구상 [기말고사 대체] 최종 결과물 및 발표 (팀별, 30점) 최종 기획안 및 발표(13~15주차): 대상 자원과 선정 이유, 콘텐츠 유형과 실패 요인 대응 방안, 디지털 적용 방식, 관광경험 설계, 실행 및 운영방안을 포함한 기획안을 완성하고 PPT로 발표(15 분 이내)				

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
1	1	교과목 오리엔테이션: 수업 운영방식 및 평가방법 안내	대면(교실)수업		
1	2	디지털관광콘텐츠의 개념과 범위	대면(교실)수업		
1	3	스마트관광의 이해: 관광콘텐츠와 디지털관광콘텐츠	대면(교실)수업		
2	1	관광의 디지털 전환: 개념과 배경 (스마트의 개념)	대면(교실)수업		
2	2	스마트관광의 개념과 구성요소	대면(교실)수업		
2	3	국내외 디지털관광 동향	대면(교실)수업		
3	1	디지털관광 생태계의 이해	대면(교실)수업		
3	2	디지털관광 산업 참여주체와 유통구조	대면(교실)수업		

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
3	3	팀 구성 및 관심 자원 탐색	대면(교실)수업		팀 구성
4	1	관광 경쟁력과 디지털관광콘텐츠	대면(교실)수업		
4	2	관광자원과 목적지 경쟁력	대면(교실)수업		
4	3	관광자원의 콘텐츠화 검토	대면(교실)수업		
5	1	디지털관광 기술의 유형	대면(교실)수업		
5	2	기술 유형별 특성 비교	대면(교실)수업		
5	3	팀별 기술 조사 발표: 기술 1개 선정 및 관광 적용 사례	대면(교실)수업		
6	1	실감형 관광콘텐츠의 이해	대면(교실)수업		
6	2	미디어아트와 공간 기반 콘텐츠	대면(교실)수업		
6	3	실감형 콘텐츠 사례분석	대면(교실)수업		
7	1	디지털 관광 앱과 사례	대면(교실)수업		
7	2	온라인 리뷰와 이용자 생성 콘텐츠	대면(교실)수업		
7	3	SNS 기반 관광콘텐츠 유통	대면(교실)수업		
8	1	중간고사	대면(교실)수업		
8	2	중간고사	대면(교실)수업		
8	3	중간고사	대면(교실)수업		
9	1	관광자 경험 설계의 이해	대면(교실)수업		
9	2	관광경험의 단계별 구성과 디지털 접점	대면(교실)수업		
9	3	팀별 대상 자원 선정 및 콘텐츠 방향 설정	대면(교실)수업		Class activity: 관광자원 및 콘텐츠 유형 결정표 제출
10	1	환대산업의 스마트화: 숙박·서비스 분야 적용	대면(교실)수업		
10	2	관광분야 공유경제와 서비스 모델	대면(교실)수업		
10	3	관광경험 설계 실습	대면(교실)수업		Class activity: 관광경험 설계표 제출
11	1	핀테크를 통한 스마트관광	대면(교실)수업		
11	2	디지털관광콘텐츠 서비스 기획의 이해	대면(교실)수업		
11	3	서비스 기획 실습	대면(교실)수업		
12	1	디지털관광콘텐츠와 거버넌스	대면(교실)수업		
12	2	디지털관광콘텐츠의 경제적 파급효과	대면(교실)수업		
12	3	서비스 기획안 초안 작성	대면(교실)수업		Class activity: 서비스 기획안 초안 제출

주별 수업계획

주	차시	수업범위 및 내용	수업방식	외부콘텐츠	과제물 및 기타
13	1	디지털관광콘텐츠의 지속가능한 운영	대면(교실)수업		
13	2	기획안 점검 및 팀별 피드백	대면(교실)수업		
13	3	기획안 보완 및 완성	대면(교실)수업		최종 기획안 제출
14	1	발표 운영 안내 및 평가기준 확인	대면(교실)수업		
14	2	팀 프로젝트 발표1	대면(교실)수업		
14	3	팀 프로젝트 발표2	대면(교실)수업		
15	1	팀 프로젝트 발표3	대면(교실)수업		
15	2	팀 프로젝트 발표4	대면(교실)수업		
15	3	팀프로젝트 발표 총평	대면(교실)수업		

외부콘텐츠 갯수 : 0

참고문헌

교재	저서명	저자	출판사	발행년도	정가