

교과목 소개

ctrl+F 를 눌러 교과목명 또는 키워드를 입력하시기 바랍니다.

사회과학 연구방법론

급변하는 정보기술 환경 속에서 많은 IS/IT 연구 질문들이 답변되지 못한 채 잊혀지고 있다. 이러한 질문과 그 답에 대해 과학적인 사고방식으로 접근하는 것은 비단 학자들만의 몫은 아니다. IS 환경에 대해 최신의 지식과 안목을 지속적으로 업데이트하지 않는 IS 관리자는 적시에 적합한 결정을 내리기 어렵기 때문이다. 본 수업은 유능한 IS 컨설턴트와 관리자에게 요구되는 양질의 정보를 인식하고, 엄밀하고 신뢰도 높은 연구를 수행할 수 있는 능력을 배양하며, 연구를 계획/시행/관리할 수 있는 방법을 배운다. 이렇게 습득된 과학적 연구능력은 궁극적으로 문제해결능력 및 의사결정능력을 근간이 된다.

Digital Business Transformation in the Global Enterprise - 영어강의

This is an overview course to prepare the general manager to be more effective in dealing (both strategically and organizationally) with the digital transformation of the global enterprise and its ecosystem of partnerships. It is about the organizational transformation that takes place when any enterprise wants to take a core part of its business online and to go digital. Mastering the concepts, practices, and technologies of digital transformation (and e-business as it was originally named by IBM in 2000) is a critical skill for line managers in any area of business. Furthermore, the global dimension is becoming more critical as digital technologies and broadband networks change the speed and global reach by which enterprises can provide their services, partner with others, source their products, and enter remote markets. This course is designed to prepare general managers to operate successfully in such a global digital world, and to create stakeholder value and competitive advantage. This is a “future-proof” survey course that helps you understand enough pieces of the mosaic that forms digital transformation -- so that you can manage intelligently as new pieces of the mosaic appear and it changes in the years to come. There is not sufficient time to delve deeply into any of the topics. It is geared to the general manager, and the managerial mindset of this course is one that focuses on the relationship between technology and the business, rather than a focus on the technology itself. (Omar El Sawy at USC)

Business Models: Analysis and Development - 영어강의

비즈니스 모델이란 기업이 수익 창출과 관련하여 새로운 비즈니스를 개발하거나 기존의 비즈니스를 수정하는데 있어 핵심 모델이다. 본 과목에서는 디지털 환경에서의 비즈니스모델 개발, 수정 및 적용과 관련하여 논의하고자 한다. 특히, 비즈니스모델 구성 요소에 대해 논의하여 모델 개발의 기초를 학습한다. 또한 비즈니스모델 프레임워크를 통해 비즈니스 모델 분석 및 개발 전체 과정에 대해 학습한다. 이러한 내용을 바탕으로 디지털 비즈니스 계획 수립 전체 과정에 대한 능력을 배양한다

System Dynamics for Management - 영어강의

비즈니스 및 정책 관련 문제 해결을 위해서는 대상 문제를 어떻게 이해하고 구조화 하는지가 중요하다. 많은 경우 시간의 흐름에 따라 대상 문제의 구성 요소 및 그 결과가 바뀌는 역동성이 특징이다. 본 과목에서는 이러한 특성을 반영하여 문제를 분석하고 해결하도록 지원해주는 방법론으로서 System Dynamics 를 학습한다. System Dynamics 방법론은 비즈니스 및 정책 분석과 의사결정 과정에서 나무 뿐만 아니라 숲 전체를 볼 수 있게 해주는 방법론이다

Service Systems and Management - 영어강의

전체 산업에서 서비스 사업이 차지하는 비중이 점차 증가함에 따라, 서비스 비즈니스의 중요성이 높아지고 있다. 서비스 중심의 비즈니스는 기존의 상품 위주의 비즈니스와는 많은 차이를 보인다. 특히 디지털 비즈니스 환경 하에서 서비스 비즈니스는 상대적으로 낮은 생산성과 서비스 경영에 어려움을 겪고 있다. 본 과목에서는 디지털 환경에서 서비스 시스템과 서비스 경영에 대해 학습한다. 특히, 서비스 혁신 및 재설계와 관련하여 고객, 서비스 제공자, 정보시스템으로 구성된 서비스시스템에 대해서 논의한다. 이와 관련하여, 본 과목에서는 서비스혁신, 서비스 설계, 성과 관리, 정보시스템 활용 등의 주제를 다룬다.

Information Mgt. in Supply Chain

Managing supply chains, in general, has created a new field that requires integration of not only the many business units involved in producing and selling goods but in technology as well. The availability of information and the advances in technology to transmit this information creates many opportunities to manage these supply chains more successfully. Naturally, they also create many new and exciting challenges. We have identified some of the specific challenges managers of today and tomorrow will face in designing and operating supply chains. These include: Business-to-business integration / Intelligent supply chain strategies using e-commerce / Flexible pricing through e-commerce / The digital transportation marketplace / Successful click and mortar strategies.

기술혁신과 경영

이 강의의 목적은 학생들에게 기술이 시장에 도입되는 방법들에 대한 이해를 돕고자 함이다. 이를 위하여 안정적인 비즈니스의 관점에서 핵심 기술 경영 주제들에 초점을 맞춘다. 이론적으로 견실하고 실용적으로 유용한 프레임워크와 방법론들에 대한 내용이 수업의 주를 이룬다. 이 강의의 목적은 또한 최첨단 기술의 획득을 용이하게 하고 기술 혁신을 관리(즉, 관리자의 시각에서의 신기술)하는 것에 관한 새로운 정보를 제공하는 것이다.

정보시스템 분석 및 설계

기업 활동에 있어서 정보시스템은 기업의 핵심적 자원인 정보의 수집, 처리, 활용을 위하여 필수적 자산이다. 정보시스템의 정확한 설비 및 개발과 활용, 유지 관리는 기업의 경쟁력에 중요한 영향을 미치는 요소인 만큼, 정보시스템의 개발을 위한 올바른 이해와 분석, 그리고 정보시스템의 개발과정에 대한 정형적 개발 관리는 정보시스템의 기능과 함께 매우 중요하다. 많은 정보시스템 관련 이론과 실무가 발전되어 왔고, 이들에 대한 끊임 없는 연구와 응용 노력은 학문적 중요성과 가치가 높을 뿐만 아니라 또한 매우 흥미 있는 분야이기도 하다. 시스템 분석과 설계에서는 이러한 정보 시스템의 발전에 대한 이론적 이해와 실무 방법론의 적용능력 및 시스템의 구성을 기업환경에 따라 응용적으로 접근하기 위한 학문적 체계를 학습한다.

Building information systems in today's complex business world is not a trivial task. It is the goal of this course to give students an appreciation of this complexity, and to provide them with tools and procedures for building or managing software development projects. As part of this course, you will learn how to analyze a business process and document it using function decomposition diagrams (FDD), data flow diagrams (DFD) and other modeling techniques. This course also covers the design and implementation of an information system using an I-CASE tool and the management of these activities. Specifically, you will learn how to design application software, network, input/output, and user interface. When you design the system, you will use the outputs from the Analysis phase of the system development life cycle (SDLC). You will apply the knowledge you have learnt to a case study and prepare a report using Oracle Designer 2000 and Developer 2000.

데이터베이스 관리 및 실습

This course introduces the fundamental concepts and implementations of the relational database systems. Most of class time will be spent on the relational model and SQL as well as the Entity-Relationship model. You will be proficient in designing and programming database systems using Database management systems such as Oracle and MS ACCESS after you successfully finish this class. Specifically, Oracle Server v. 8.x can be accessed through the client machines in the COE Center to the students registered for the course. Along with SQL and Oracle, we will spend some time on the web-based database design using ASP (Active Server Page) and Visual Basic as a front-end.

정량적 데이터 분석과 연구

본 과목은 설문조사나 실험같은 정량적 연구의 데이터 수집에서 테스트 및 테스트 결과 정리에 이르기까지의 방법 및 내용에 대해서 강의한다. 특히, 연구 목적 및 연구 모형에 따라 다르게 요구되는 다양한 테스트 접근방법과 테스트 기법을 강의한다. 이를 위해 SPSS, PLS, LISREL 같은 통계처리 도구들을 이용하여 실습도 실시한다. 학습한 내용은 학생들의 연구논문 및 졸업논문 작성에 중요한 도움을 줄 것이다.

Data Mining and Business Intelligence

The primary objective of this course is to understand the fundamental of business intelligence by analyzing real data sets with data mining techniques. This course concentrates on learning state-of-arts data mining techniques that are the main technological stream of business intelligence. One of main objects of this course is educating the real-world technology based on the data mining technique. Data mining is the process of analyzing the data from database (or data warehouse) and creating the meaningful information to clarify the decision choice. In addition, this course consists of various lab sessions to help understanding how data mining techniques work with the datasets textbook provides.

빅데이터 분석과 응용

디지털 경제의 확산과 ICT 기술의 발전으로 규모를 가능하기 어려운 정보가 생산되는 빅데이터 환경이 조성됨에 따라 빅데이터는 기업의 비즈니스 전략 구축에 핵심적인 자원으로 주목되고 있다. 특히 많은 기업들이 빅데이터의 분석과 활용을 통하여 기존비즈니스 모델을 변형시킬 수 있을 것으로 기대하고 있으나 대부분의 기업들은 보유한 방대한 정보들을 처리하지 못하고 방치하고 있어 향후 부가가치의 창출을 위한 많은 노력이 필요하다. 또한 최근 온라인에 산재한 다양한 문서, 댓글등을 통해 특정 이슈에 대한 의견분석을 통한 대응책을 마련하는 오피니언 마이닝 및 소셜네트워크 분석의 수요가 점차적으로 증가하고 있다. 그에 따라 기업의 대용량 데이터 처리기법들을 통한 전략적응용 및 기업의 빅데이터 분석을 통한 이점을 확인하는 것이 필요하다.

IS 경제적 모형 및 분석

본 과목에서는 Stata tool 을 활용해 기초적인 계량경제학적 방법론들을 실습해보고, 계량경제학적 방법론이 활용된 다양한 MIS 논문주제들을 심도있게 다루어 봄으로써 경제학적 IT 연구의 이해를 돕고자 한다. 본 과목은 계량경제학의 자세한 경제학적 모델링이나 이론적 원리를 배우는 것이 아니기 때문에 경제학에 대한 기초지식 없이도 수강이 가능하다. 구체적으로, 학생들은 2~4 주차 수업에서 Stata tool 을 활용한 기초적인 계량경제학적 분석을 직접 실습해 볼 것이다. 6~12 주차 수업에서는 다양한 MIS 분야의 연구주제와 그와 연관된 이론을 바탕으로 한 논문을 논의해 보고 해당논문에서 활용된 분석기법을 실습해 봄으로써 학생들로 하여금 실질적인 논문의 분석이 가능하도록 할 것이다.

Statistical Technique in the ICT industry - 영어강의

본 과목은 정보미디어 산업과 관련된 데이터를 바탕으로 통계적 분석을 학습하는 것을 목적으로 한다. SAS 통계패키지를 이용하여 정보미디어 관련 데이터를 어떻게 분석하고 해석하는지를 학습하게 된다. 본 과목은 정보미디어 트랙 학생들의 학술적 연구, 졸업논문, 취업 후 비즈니스, 기타 행정 관련한 분야에 폭넓게 활용될 수 있다. 본 과목에서 주로 다룰 통계적 분석 분야는 기술적 통계, correlation, t-test, ANOVA, regression 등이다.

미디어·엔터테인먼트 비즈니스의 이해 (舊 미디어/엔터테인먼트 산업론)

본 과목에서는 지상파방송, 케이블 TV, 위성방송, IPTV 등 다양한 미디어 산업을 경제학적 관점에서 이해하고 방송통신 융합 환경에서 바람직한 미디어 정책의 방향과 미디어 기업의 경영전략을 고민해 본다. 본 강의 수강 후에는 미디어 산업에 대한 경제학적 이해를 바탕으로 미디어 산업의 구조와 정책을 이해할 수 있고 다양한 미디어 기업들의 비즈니스 전략 등에 대한 평가도 가능할 것으로 기대한다.

디지털 경제론

본 과목은 정보산업을 중심으로 하는 신경제 환경에서 디지털경제 분야의 연구 또는 분석에 필요한 기초경제이론, 분석도구 및 학술적 연구의 바람직한 접근 방법을 학습하는 과정이다. 주요 강의 내용은 학생들로 하여금 미시경제학을 기초로 하는 경제학적 접근 사고와 분석 능력을 함양함으로써, 디지털 신경제 개념을 중심으로 정보통신 관련 필수적인 경제 용어나 개념, 방법론을 파악하는 것을 목표로 한다. 또한, 정보산업에 대한 기초이론의 습득을 통해, 관련 정책의 실제 현실에의 적용 사례를 심도 있게 탐구하고자 한다.

디지털콘텐츠 산업의 이해

웹, 게임, 디지털방송, 모바일 등 디지털 미디어의 핵심 이론과 현황을 학습하는 디지털콘텐츠 전공의 입문 과목이다. 디지털 미디어와 콘텐츠의 기술, 경제, 산업, 사회, 유저 심리, 법규를 이해하는 것을 핵심 목표로 한다.

디지털 정보의 보안, 보호 및 활용

이 과목은 정보보호 트랙의 가장 기초가 되는 개념, 접근방법, 현황 등을 파악하고, 관련 주요연구의 현주소에 대한 검토를 한다. (1) 정보기술의 변화에 따른 정보 보안의 내용, 문제, 한계와 역할, (2) 개인정보의 개념 및 개인정보의 사생활 침해 방지 현황과 미래, (3) 개인 및 기업 정보를 활용한 산업의 이해와 정보의 효율적 이용이라는 주요 정보 보호의 주요 주제에 대한 이해를 높인다.

통계 및 실험 설계 (일반대학원 심리학과)

심리학에서 사용되는 여러 가지 실험 설계에 대한 제반 이론과 이에 따른 실제적인 응용, 그리고 실험설계에 필요한 기술 통계의 개념을 기초로 보다 복잡한 추리통계 방법의 실제적인 적용을 위하여 여러 가지 통계치들의 속성과 성질, 분포의 종류와 가설 검정의 특징들을 다룬다.

다변량 분석 (사회복지대학원 사회복지전공)

이 과목은 학부에서 배운 통계학과 계량경제학을 바탕으로 대학원 석박사 과정 학생들에게 심화된 계량경제학 이론을 통해 실증분석 방법론을 익숙하게 하고자 한다. 특히 학위논문 작성에 필요한 다양한 계량적 분석(회귀분석, 패널분석, 시계열분석)을 통해 경제가설을 검정하여 경제적 결과를 예측하는 능력을 심어주는 방향으로 강의할 계획이다. 따라서 계량경제학 이론보다 실습에 중점을 두어 강의할 계획입니다. 실습을 위한 통계패키지로는 STATA 를 사용할 예정이며, STATA 에서 도출된 결과해석을 강의의 주요한 목표로 삼고 있다

실험방법론 (일반대학원 경영학과)

본 수업의 목표는 한 학기 동안에 실험 방법론에 대한 기본 원칙과 이에 관련된 통계적 처리 절차를 학습하고, 이를 기초로 실제 실험을 수행하고 실험 관련 자료를 수집하여 논문을 작성하는 것을 목표로 한다.

Research Design and Methods (국제학대학원)

This course is designed to introduce students the logic of social science and the design and methods used in research. This course will be built around a series of methodological issues to be resolved in formulating a study design as well as in writing coherent and logical research paper, using adequate research methods.

IS Theory 세미나

이 세미나는 학생들이 IS 분야의 다양한 이론들에 익숙해질 수 있도록 도와주고, 그들의 연구 보고서를 발전시키도록 지도한다. IS 문헌들의 광범위한 연구과제들을 평가해 볼 수 있다. 이 수업은 IS 연구의 특정 분야에 대한 깊은 지식을 얻으려는 한다가 보다는, 연구할 수 있는 질문들을 찾아내는 것을 시작으로 해서 결과적으로 학생들이 선택한 주제에 대한 제안서를 작성하는 것을 목적으로 한다.

디지털비즈니스 Research

Virtual world development is still in its infancy, and we are just beginning to explore and understand how activities in a virtual world enhance or replace real world economic and social activities. There is a pressing need to develop an understanding of emerging virtual world dynamics and potential competitive, organizational, and legal issues (MISQ Special Issue on New Ventures inVirtual Worlds, Sept 2008, p. 1)

The research topics addressed in this seminar might relate to some of the issues below

- What are the new business models and strategies that are likely to thrive in virtual worlds
- Do virtual worlds represent a disruptive innovation for organizations, or just an additional channel to support electronic commerce
- What products and services translate effectively to virtual worlds
- What are the implications for image, branding, and advertising, especially in the areas of product and concept development and testing in virtual worlds
- What are the dynamics underlying consumer behavior and consumer acceptance in virtual worlds
- How do organizational boundaries blur through customer integration and collaboration in virtual worlds
- What are the potential areas of cross-selling in real and virtual worlds
- How can organizations leverage virtual world dynamics to support intra-organizational virtual teams
- To what degree are virtual worlds influencing the workplace and how and where work gets done
- How/why do communities develop in virtual worlds and what are their dynamics
- How are educational institutions leveraging virtual worlds
- Where do we see convergence between real and virtual worlds

Organizational Impact of IS

본 세미나는 IS의 핵심 영역인 IS 기초, IS의 조직에 대한 영향, IS 평가, IS 투자성과 등에 관한 연구에 좀 더 다가갈 수 있도록 한다. 또한 IS와 관련된 권위 있는 연구 논문들을 다양하고 깊이 있게 탐구한다. 세미나의 주요 목표는 참여자들에게 연구 및 연구자의 역할과 사회 과학 연구 방법에 대한 이해를 돕고, 관련 분야에 공헌할 수 있도록 한다. 본 세미나는 IS 분야의 논문을 통해 구체적인 연구 방법을 공부하며, 다음과 같은 세부 관점을 제공한다.

- 연구 목적, 연구 프로세스, 연구방법론 및 전략
- 조직과학 연구의 본질
- IS 연구의 주요 분야들
- 논문작성과 학술지 게재

지식관리 세미나

Knowledge is a broad and abstract notion that has defined epistemological debate in western philosophy since the Greek era. In the past few years, however, there has been a growing interest in treating knowledge as a significant organizational resource. Consistent with the interest in organizational knowledge and knowledge management (KM), IS researchers have begun promoting a class of information systems, referred to as knowledge management systems (KMS). The objective of KMS is to support creation, transfer, and application of knowledge in organizations. Knowledge and knowledge management are complex and multifaceted concepts. Thus, effective development and implementation of KMS requires a foundation in several rich literatures. To be credible, KMS research and development should preserve and build upon the significant literature that exists in different but related fields. (Alavi and Leidner, MIS Quarterly, 2001)The purpose of this course is to review extant research on knowledge management in IS and Management disciplines. One of the major expected outcomes from this course is a solid research proposal prepared by each student. The research proposal should be of publishable quality when the research is successfully completed.

Special Topics in IS Research

수업 목표 및 개요:

본 수업은 정보시스템 분야의 최신 연구 주제와 동향을 분석하고 토의하여 박사과정 학생들의 연구 및 논문 작성 능력을 배양하고자 한다. 본 강의의 주요 내용은 주요 정보시스템 분야 저널과 (예, MIS Quarterly, Information Systems Research, Journal of AIS, Journal of MIS) 학술대회 논문집의 (예, International Conference on Information Systems, American Conference on IS, Pacific-Asia Conference on IS, European Conference on IS) 논문들을 중심으로 이루어진다. 특히 다음의 주제 영역들에 대해 논의를 진행한다.

- Human Behavior and IT
- Organizational Theory, Strategy and Information Systems
- Human-Computer Interaction
- IS Security and Privacy
- IT Services

본 과목을 수강하는 학생들은 한 학기에 걸쳐 (1) 관심 영역의 기존 연구에 대한 문헌검색을 마치고, (2) 세부 연구주제 선정과, (3) 이에 따른 개념적 논문 작성 완료를 마칠 수 있다.

강좌 운영방식:

강의는 세미나 방식으로 진행된다. 모든 학생은 수업계획서에 지정된 논문을 반드시 읽고 토론할 수 있도록 준비해야 한다. 매 강의 시간에 다루기로 예정된 내용은 최소한의 분량이며, 학생들은 세미나 주제와 관련된 다른 논문 또는 책 등을 폭 넓게 참고할 것을 권장한다. 수업계획서의 각 논문에는 발표와 토의를 주도할 책임 학생이 배정된다. 발표 내용은 논문 내용의 정리요약 2/3 분량과 논문 비평 및 토의사항 1/3 분량을 포함해야

한다. 발표 책임학생은 15 분 정도의 발표와 10 분 정도의 토론을 주재하여야 한다. 이를 위해 책임학생은 발표 및 토론을 위한 PowerPoint Slide 를 작성하여 이 수업의 YSCEC 게시판에 수업 하루 전까지 올려야 한다. 발표 책임학생 이외의 학생들은 수업계획서에 등록된 논문들에 대한 요약보고서를 제출해야 한다. 각 논문당 요약보고서는 2 페이지 정도로 논문 내용의 정리의요약 1 페이지 분량과 논문 비평 및 토의사항 1 페이지 분량을 포함한다. 논문 요약보고서는 수업 당일 제출한다.

성적 평가 방법:

성적은 수업 기여도 (20%), 수업 참여도 (30%), 연구 보고서 (50%)로 결정된다. 수업 기여도는 (20%) 배정된 논문에 대한 발표와 토론 주재를 바탕으로 평가가 이루어진다. 수업 참여도는 (30%) 논문 요약 보고서 및 토의 참여를 바탕으로 평가가 이루어진다. 연구 보고서는 (50%) 중간보고서 (15%), 기말보고서 (35%)를 바탕으로 평가가 이루어진다. 연구 보고서의 기말보고서는 일반적인 연구논문에서 Theory Development (또는 연구모형 개발) 까지를 목표로 한다.

교재 및 참고문헌 Source

- MIS Quarterly (<http://www.misq.org/>)
- Information Systems Research (<http://isr.journal.informs.org/>)
- Journal of AIS (<http://aisel.aisnet.org/jais/>)
- Journal of MIS (<http://www.jmis-web.org/>)
- International Conference on Information Systems (<http://aisel.aisnet.org/icis/>)
- Pacific-Asia Conference on Information Systems (<http://aisel.aisnet.org/pacis/>)
- American Conference on Information Systems (<http://aisel.aisnet.org/amcis/>)
- European Conference on Information Systems (<http://aisel.aisnet.org/ecis/>)

스마트 비즈니스 전략 - 영어강의 (舊 u-비즈니스 전략)

Successful New Economy firms must be able to accomplish each of the following tasks: Create value largely through the gathering, synthesizing, and distribution of information / Formulate strategy in ways that make management of the enterprise and management of technology convergent / Operate in a world characterized by low barriers to entry, near zero variable costs of operation, and, as a result, intense, constantly shifting competition / Organize resources around the demand side rather than around the supply side / Manage relationships with customers and markets often through screen-to-face channels and interfaces / Use technology mediated channels. This course aims to equip present and future executives, managers, and strategists in becoming successful in this sweeping change.

Digital Business - 영어강의

Provides a broad understanding of the technological infrastructure that is making electronic commerce possible, and its economic implications. Discusses frameworks for dissecting the elements of the market exchange mechanism and associated processes that are (and will be) affected by electronic commerce and to use these frameworks to identify and exploit market opportunities. Offers perspectives on why and how the value creation and value delivery processes in various industries (e.g., finance and banking, leisure and travel, supermarket, advertising, hi-tech firms, autos) are being transformed by electronic commerce. Identifies and articulates the key management and technological issues which arise in implementing electronic commerce strategies within organizations.

Key Topics

- Foundations of Digital Business
- Internet Infrastructure and Technologies
- Electronic Business Strategy and Implementation
- Business-to-Consumer Digital Business
- Business-to-Business Digital Business
- M-Commerce, Ubiquitous Computing, Cloud Computing
- Auctions and Other Business Models/Processes
- Electronic Payment Systems and Security Issues
- Public Policy and Regulations
- Other Contemporary Issues on Digital Business

Web 2.0 과 비즈니스

요즘 웹 2.0 이라는 개념이 많이 얘기 되고 있습니다. 웹 2.0 을 기술이라 부르는 사람도 있지만 웹 2.0 이란 웹을 사용하는 근본적 변화의 추세를 일컫는 개념입니다. 이 강의에서는 웹 2.0 에서 말하는 사용자 변환의 패턴을 읽어내고 그것을 어떻게 비즈니스 환경에서 구현할 수 있는 가를 논의하게 됩니다. 기본적 개념의 설명과 함께 많은 사례들이 소개될 것이며 그것을 뒷받침할 수 있는 이론적 배경에 관한 강의를 추가 될 것입니다. 웹 2.0 이란 개념이 명확한 이론화가 되지 않은 부분이고 현재 진행되고 있는 현상임으로 일반적 강의와 함께 현업에 있는 수강자들의 적극적 토론과 프로젝트 구성도 수업의 중요한 부분을 차지 하게 될 것입니다. 또한 관련분야의 많은 분들을 초청하여 강의를 들을 기회를 많이 갖게 될 것입니다

프로세스 혁신과 관리

This course Provides students with the knowledge and skills for modeling and managing business processes and with a good understanding of BPR/ISP/BPM and its underlying principles using the formalized methodologies to model business processes and understand current issues and trends. This course helps students understand the advanced concepts, principles of business processes(modeling/reengineering/management), demonstrate an understanding to a broad range of business cases from business perspectives and be innovative and take initiative in the design and implementation of business processes through practical case studies.

인터넷과 정보시스템

인터넷과 정보시스템 과목은 현재 사회에서 진행되는 **정보 혁명(information revolution)**과 관련한 다양한 이슈, 문제, 기회들에 대해 학생들에게 소개한다. 현대 사회에서 Business 가 핵심적으로 떠올랐기 때문에 본 과목에서는 Business 와 관련한 이슈에 관하여 살펴볼 뿐만 아니라, 단순한 Business 이슈를 넘어 더 큰 관점에서 현 사회의 변화를 알아 볼 것이다.

IT 기획과 관리

Business Strategy 와 Implementation 을 효과적으로 구조화하여 IT Blueprinting 과 Architecture 를 할 수 있는 Framework 또는 방법론에 대한 개념을 이해하고 이에 따른 역량을 배양한다. ITA/EA 의 여러 프레임워크를 활용 및 학습하여 실전 노하우 및 산출물을 제시 함으로써 ITA/EA Planning 프로젝트 실무 역량 함양하며, 전반적인 기업 내부의 IT 조직에서 다루는 경영기법 및 프레임워크를 Enterprise Architecture 중심으로, IT 투자관리, IT 서비스 관리, IT 성과평가 및 IT 의사결정 및 거버넌스에 대한 실무적인 분석기법과 틀을 제공하여 실무적인 관리역량을 배양하고자 한다.

서비스 지향분석, 설계와 아키텍처 - 영어강의

객체와 컴포넌트 기술로 소프트웨어 어플리케이션을 개발하는 지식과 방법을 제공하며, business object technology 와 그 기본 원리 이해하는 것을 목적으로 한다. Information system 을 형상화하기 위하여 Unified Modeling Language (UML)를 이용하고, 개발 방법으로 Unified Process 를 이용한다. 이를 통해 객체와 컴포넌트 기술의 진보된 개념을 이해하고, 비즈니스 어플리케이션 개발의 핵심 이슈와 문제점을 파악하며, 광범위한 비즈니스 어플리케이션 개발에 대해 이해하도록 한다. 그리고 혁신적이고 독창적인 서비스 중심의 비즈니스 어플리케이션의 디자인을 구현할 수 있도록 한다.

IT 평가방법론

본 강의는 IT에 대한 성과평가의 방법론과 체계를 다룬다. 먼저 평가방법 일반론에 대한 기초적인 이해를 시작으로 IT에 대한 평가와 관련된 다양한 접근 및 이론을 살펴보고자 한다. 또한 IT 평가와 관련된 민간전문가를 초빙하여 평가와 관련된 다양한 이슈를 논의하고 실제 평가 프로젝트를 소개함으로써 이론과 현실의 균형을 도모하고자 한다.

프로젝트 관리

프로젝트 관리 과목은 다른 영역의 프로젝트의 특징들을 정의하고 실 세계 Context에서 적용될 수 있는 다양한 project management 기술을 학생들에게 소개한다. 프로젝트의 범위(scope), 기간(time), 비용(cost), 질(quality)를 management 하는 것과 관련한 이슈들은 과목을 진행하는 동안 계속적으로 탐색할 것이다.

정보시스템 감리와 감사

정보시스템 감리 및 감사는 정보시스템의 효과성, 효율성, 안정성 확보에 목적을 두고 기관이나 기업의 정보시스템 구축 및 운용에 관한 사항을 종합적으로 점검, 평가하고 개선이 필요한 사항을 권고하는 일련의 활동으로, 본 강의에서는 정보시스템 감리 및 감사 제도, 방법론, 개발 감리, 성과/운영 감리, 보안 감리, 통제, 결과 분석 및 효과측정 등 정보시스템 감리 및 감사에 대한 전반적인 지식을 습득한다.

네트워크시스템

The contents of this course are geared to the needs of the IS professional - it is not meant to be a course in EE or CS. Along with pure technical issues, we will explore relevant managerial insights. This course focuses on currently observed industry trends, including the digital convergence of voice, video and data, enterprise-wide connectivity, distributed computing environments, the massive demand for Internet and Intranet based open systems, and digital convergence for both TV broadcasting and computer networks. In short, this course will be helpful for IS students contemplating a career in consulting or looking for a position in advanced technology groups in user organizations.

IS managers and consultants need to have an in-depth understanding of a gamut of issues relating to data communications and distributed processing, including technical, economic and managerial details. The contents of this course are geared to the needs of the IS professional. This course will be helpful for IS students contemplating a career in consulting or looking for a position in advanced technology groups in user organizations. Data Communications has quickly become an area of specialization within IS where the demand for professionals well-versed in both technical and managerial aspects of Data Communications is very high, and where the supply is rather limited at

this time. This course provides a glimpse of the virtually endless opportunities that this exciting field has to offer to the IS professional.

신정보기술세미나

최근 국내 기업을 중심으로 진행되고 있는 경영혁신의 내용과 진행 상황들에 대해 알아보고, 이를 지원하기 위한 각 IT 프로젝트에 대해 각 산업계의 실 사례들을 중심으로 study 한다. 프로젝트를 수주하여 추진한 SI 업체나 컨설팅 업체의 입장이 아닌 서비스 수혜 회사의 IT 실무자들의 사례 발표를 듣게 됨으로써 IT 기반 경영혁신에서 일어날 수 있는 제반 문제와 애로점등의 매우 현실적인 수행과정을 엿볼 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 매주 각 경영혁신 주제에 대해서 강의 교수가 개괄적인 소개중심의 강의를 진행하고, 각 회사의 현업 인력이 자신의 프로젝트 경험을 중심으로 후반부 강의를 발표 및 질의/응답 형식으로 진행한다.

스마트 서비스 이노베이션

정보통신기술의 발달과 아울러 서비스의 영역이 넓어지고 심화되면서 스마트한 서비스들이 등장하고 있다. 이러한 서비스의 개념적 실질적 변화들은 여러 가지 면에서 서비스의 역할, 범위, 그리고 깊이를 변화시키고 있으며 미래형 비즈니스의 새로운 양상들을 주도하고 있다. 인터넷을 활용하는 구글, 네이버 등 검색서비스, 플랫폼이라는 용어를 등장시킨 애플의 비즈니스 모델, 소셜네트워크를 활용하는 소셜커머스, 정보서비스에 근거하는 가격비교 사이트 등은 기본적인 서비스들일 것이고 이들이 융합하고 변화하면서 여러가지 이론들과 사례를 새롭게 만들어내고 있다: product service system, dematerialization through services, servicetization, actor network theory 등. 본 과목에서는 실제 사례들을 중심으로 스마트 서비스 이노베이션들을 살펴보고 이러한 현상의 배후에 있는 이론들을 살피고 미래형 모델에 대한 탐구를 해볼 것이다.

스타트업 프로젝트관리

스타트업 방법론 (Lean 방법론 등)에 대한 학습과 실습, 프로젝트관리 관점에서 스타트업의 성공, 실패요인 및 Case 분석을 실시하며, 스타트업에 대한 간접 경험이 되도록 구성.

Digital Entrepreneurship

The course will cover trends in the digital marketplace and emerging high-growth opportunities for digital businesses. The course will highlight issues facing companies with new products and services in an ever-changing digital marketplace. While the course will provide an overview on structuring of new ventures, the primary focus will be on opportunity identification and sources of competitive differentiation, particularly as they relate to digital innovation. To hone these skills the students will communicate by crafting a business plan.

IT and Work Seminar

There is widespread belief and growing evidence that the nature of work is changing as a result of the application of information technology (IT) and, more broadly, the use of information and technology in human enterprise. The focus of this special issue is on work, including its content, coordination, organization, and sustainment over time in what has been historically called livelihood or career. Work, which for a long time has been derivative of organizational decisions and actions, might be changing in ways that influence decisions and actions of organizations rather than the other way around. In particular, new patterns of digitally mediated collaboration may engender changes in the geographic distribution of work, while new forms of digitally mediated contracting make short hold-time collaborations a viable alternative to earlier models of long-term employment. Information and technology have influenced the nature of work in traditional organizations, but another important development has been the rise of open behavior: open models of production (e.g., open source software), open sourcing of ideas (e.g., crowdsourcing and collective intelligence), and open access to information resources (e.g., open educational resources). This includes work among distributed individuals and organizations using technology-enabled platforms that facilitate open behavior. This special issue of ISR is designed to stimulate new thinking and innovative research on the relationship among information, technology, and the changing nature of work. We invite papers that use a variety of investigative approaches, including strategic, organizational, behavioral, economic, and technical perspectives. The scope of the special issue is limited only by the relationship among information, technology, and work. Submissions should contribute significantly to understanding and planning for next steps in research. Ideally, papers published in this special issue will help guide research in this area for the coming years while simultaneously being relevant for policy makers.

ICT·콘텐츠 산업론 (舊 ICT·미디어 정책론)

본 과목은 방송, 통신, IT 산업 전반에 대한 정책 및 규제논거를 살펴보고, 산업별 특성에 따른 정책 및 규제철학의 차이점을 분석해 보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 방송, 통신 및 IT 산업의 특성을 구체적으로 살펴보고, 각 산업에 대한 규제철학을 비교 분석해 본다. 또한 본 과목에서는 디지털 융합환경이 도래하면서 나타나게 되는 기존의 산업별 규제 철학의 변화 방향을 살펴보고, 향후 방송통신 서비스 산업에 대한 통합적 규제체계의 방향을 논의한다.

디지털 컨버전스와 통신·방송융합

디지털 컨버전스(Digital Convergence)는 전혀 다른 분야로 여겨지던 이종(異種) 산업 간의 영역이 허물어지고 융합되어 새로운 부가가치를 가진 신개념의 디지털 서비스를 창출해 내는 것으로서 정보통신 및 미디어 환경에 급격한 변화를 가져오고 있으며, 유비쿼터스(Ubiquitous) 환경을 가능케 하는 원동력이 되고 있다. 유비쿼터스 시대를 선도하는 전문가로서의 기술 및 정책 결정 능력을 배양하기 위해 본 과목에서는 통신

및 방송환경 변화에 대한 이해를 바탕으로 급변하는 디지털 컨버전스 서비스, 단말기를 포함한 산업, 법규 및 규제, 관련 기술과 표준화 등에 대해 공부한다.

정보통신 기술표준 및 정책

본 과목은 지속적으로 발전하고 있는 정보통신기술 및 컴퓨터 네트워크 분야의 기본적인 원리와 기술을 학습하고, 다양한 정보통신기술들에 관한 표준화, 정책, 특허와 지적재산권들에 관하여 단계적이고 체계적으로 학습한다. 또한, 본 과목은 강의와 조별 프로젝트 및 개인별 과제를 통해 정보통신기술과 관련된 표준과 특허, 지적재산권의 사례들을 매주 분석함으로써 표준과 정책에 관련된 종합적인 문제해결 능력과 소양을 배양한다.

영상콘텐츠 산업론

본 과목에서는 국내 및 해외 시장에서 영상 콘텐츠산업의 유통을 경제학적 관점에서 분석해 보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 영상콘텐츠 산업의 특성을 살펴보고, 영상콘텐츠 산업의 제작 및 유통의 가치사슬별 시장구조와 비즈니스 행위를 분석해 본다. 또한 영상 콘텐츠의 유통행태를 몇 가지의 경제학 모델을 통해 이해해 보고, 영상콘텐츠의 국제적 흐름에 따르는 사회 문화적 차원에서의 영향을 다양한 차원에서 논의해 본다. 추가적으로 국내 콘텐츠 산업의 경쟁력을 분석해 보고, 국내 콘텐츠 산업의 경쟁력 확보를 위한 정책적 시사점을 고민해 본다. 마지막으로 디지털 환경에서 영상콘텐츠 비즈니스의 전략과 소비패턴의 변화방향을 예측해 본다.

방송통신 정책과 규제

최근 정보통신 기술과 시장 환경의 변화는 이종(異種) 산업 간의 경계가 무너지는 변화를 촉진시키고 있으며, 디지털 컨버전스 시대를 맞이하고 있다. 이로 인해 융합 환경의 성숙에 따른 다양한 정책적 이슈들이 제기되는 상황에서 방송·통신 분야에서도 다각적으로 융합현상이 두드러지고 있다. 본 과목에서는 기존 방송·통신 분야의 주요 규제 제도들을 소개하고, 새로운 융합 환경에 기반하여, 중장기적으로 지향해야 할 규제사항들을 이슈별로 다루게 될 것이다.

정보통신 기술혁신과 연구개발

Introduction: 산업발전 및 기업경영의 핵심요소로 인식되는 기술혁신에 대한 이해와 이를 구현하는 연구개발 활동에 대하여 고찰하고, 궁극적으로는 전략적 기술경영에 대한 모델을 제시함에 그 목적이 있다.

주요 교재:

-이원영 저, 생능출판사

-전략적 기술경영, 정선양 저, 박영사

-강의화일

디지털 콘텐츠 마케팅

이 과목은 디지털 플랫폼을 통한 일반 상품의 마케팅 전략과 더불어 영화, 드라마, 음악 등 문화 콘텐츠 마케팅 사례를 학습한다. 또한 온라인 소셜 네트워크를 통한 바이럴 마케팅과 게임 등 디지털 콘텐츠의 광고 홍보 전략을 익힌다.

뉴미디어 세미나 (舊 미디어산업과 정책세미나)

본 과목에서는 정보통신 및 미디어 산업의 주요 정책적 이슈를 법학, 경제학, 언론학, 행정학, 정치학 등 다양한 학문적 관점에서 이해하고 분석하는 것을 목적으로 한다. 정보통신 및 미디어 정책에 대한 다양한 학문적 시각은 해당 산업에 대한 주요 정책적 이슈를 다양화 시각에서 이해하고 미래 정책방향에 대한 객관적 시각을 정립하는데 도움을 줄 것이다. 또한 본 과목은 정부정책에 대한 이해를 바탕으로 정보미디어 관련 기업들의 비즈니스 전략을 수립하고 평가해 볼 수 있는 기회를 제공해 줄 것이다.

정보통신 기술정책 세미나

This seminar is designed to help students become familiar with various academic researches of recent ICT trends focusing on new strategies, policies and technologies to develop their research papers. The purpose of this course is to review extant researches to study key issues and methodologies for in information and communications technology's area. One of the major expected outcomes from this course is a solid research proposal prepared by each student. The research proposal should be of publishable quality for targeting journals when the research is successfully completed.

UX/HCI의 이해 (舊 HCI와 콘텐츠 UX 디자인)

본 수업은 HCI/UX 리더가 되고자 하는 학생을 위해 HCI와 UX의 과학적 이론과 모델, 계량적, 정성적 사용자 연구법, 그리고 이를 기반으로 하는 인터랙션 및 콘텐츠 설계 방법을 중심으로 진행한다. 보다 구체적으로, 인간의 다중감각(시각, 청각, 촉각, 및 통합감각)과 인지(기억, 학습, 판단) 및 신체(몸) 시스템의 과학적 이론, 문헌연구와 사용자연구방법 (멘탈모델링, 실험, 안구추적 및 생리측정법, 정신물리학, 계산모델링, Think Aloud, Cognitive Walkthrough, 인터뷰, FGI, 카드소팅, 다이어리 등), 서비스와 시스템 설계를 위한 사용자경험(UX)의 기획, 목표 UX를 구현하기 위한 시각, 청각, 촉각, 제스처 인터랙션 디자인, Cognitive Task Analysis와 콘텐츠 디자인 방법, Low fidelity prototyping, 소프트웨어 설계 정의 등을 학습한다. 구체적인 수업내용과 속도는 각 학기 수강생과 협의하여 결정한다. 이 강좌는 본 수업과 랩 수업으로 구성된다. 본 수업(3시간)은 주제강의, 세미나발표, 토론을 중심으로 운영되고, 랩 수업은 본 수업과 관련된 엔지니어링 소양(예. 컴퓨터프로그래밍, 전기전자 기초 등), 디자인 소양(조형, 색 등), 사용자연구 소양(생리심리측정, 안구추적, 실험설계, 정신물리학, 설문, 인터뷰 등)을 실습한다. 랩 수업은 원칙적으로 정보대학원 UX 전공학생들만 참여한다. 이 수업에서는 매학기마다 결정된 주제를 소규모 팀프로젝트로 수행한다. 프로젝트를 통해 타켓주제 도메인에 대한 데스크리서치, 사용자분석, UX 및 기능명세, 시나리오개발, 시스템 프로토타입개발, 실험기반의 사용자연구를 수행한다. 이 결과는 APA 양식의 연구페이퍼로 제출한다.

디지털 정보의 보안, 보호 및 활용

이 과목은 정보보호 트랙의 가장 기초가 되는 개념, 접근방법, 현황 등을 파악하고, 관련 주요연구의 현주소에 대한 검토를 한다.

- (1) 정보기술의 변화에 따른 정보 보안의 내용, 문제, 한계와 역할
- (2) 개인정보의 개념 및 개인정보의 사생활 침해 방지 현황과 미래
- (3) 개인 및 기업 정보를 활용한 산업의 이해와 정보의 효율적 이용이라는 주요 정보 보호의 주요 주제에 대한 이해를 높인다.

정보통신과 미디어 경제학 특수논제

This course aims to analyze the industry related to information and media by applying models and theories in economics. The important object of this course is the analysis and estimation for structure, conduct, and performance of information and media industry on the basis of economics theory. The analysis helps make it possible to expect the future policy in information and media industry.

정보통신, 미디어 산업 시장전망과 수요예측

정보통신 및 미디어 산업은 기술발전 속도가 매우 빠르고 부문간 성장 양태도 일률적이지 않아 정확한 전망이나 예측이 쉽지 않다. 정보통신 및 미디어 시장에 대한 과학적 전망과 예측을 위해서는 통계분석기법의 구사능력이 필수적이라고 할 수 있으며, 본 강의는 통계학 기본지식의 습득과 함께 정책 및 경영상의 문제 해결을 위해 필요한 실증적 통계분석을 스스로 해나갈 수 있는 능력을 배양하고, 정보통신 및 미디어 시장을 전망하고 예측하기 위한 실증적이론적 모형을 소개하는 것을 목적으로 한다

UX 기획의 이해 (舊 콘텐츠/UX 기획의 이해)

디지털 콘텐츠와 UX 기획, 유저분석, 마케팅 전략을 위한 기본적인 개념과 용어를 이해하며, 모바일, 웹, 디지털영상, 게임 콘텐츠 분석과 기획 능력을 학습한다

사물인터넷 인지공학 (舊 인지공학 스튜디오)

사물인터넷 기술과 서비스를 위한 인지공학과 사용자경험에 대해 학습하고 적용한다.

UX 기반 상품기획과 마케팅 (舊 UX 설계와 유저빌리티 테스트)

상품 가치 인식 패러다임의 변화로 인한 제품과 서비스 기획과 마케팅에 사용자 경험을 반영하는 이론과 실무적 사례 분석을 학습한다.

UX 평가 & 리서치방법론

Wearable UX 를 주제로 4 개 대학(연세대, 서울대, 카이스트, 성균관대) UX 관련 교수님들과 대학원생들이 참여하는 프로젝트형 공동수업이다. 참가 학생들은 팀을 구성하여 Wearable UX 관련 서비스 기획서를 작성하고 공개 발표를 진행한다.

모바일 인터랙션과 콘텐츠 기획

이 과목은 웹, 모바일, IPTV, 게임 등 디지털 콘텐츠 설계의 핵심 트렌드인 UX 디자인(User eXperience Design)의 원칙과 이론을 학습하고 솔루션 개발을 위한 유저빌리티 테스트 방법론을 연구한다.

모바일 커뮤니케이션의 기본 이론, 제작과정, 분석 방법을 배운다. 웹, 게임, 디지털 영상 서비스를 위한 모바일 콘텐츠 기획서를 작성한다.

UX 프랙티스

본 수업은 프로젝트 중심의 연구 수업으로서, 다양한 인터랙티브 시스템과 서비스 이슈를 사용자경험의 관점에서 기획한다. 이 과정에서 학생들은 디지털 기술 (예. 스마트폰, 태블릿, 이북, 자동차, IPTV, 로봇, SNS, 커머스, 게임, 접근성, 디지털콘텐츠, 웨어러블, 빅데이터, IoT 등)이 일으키는 파괴적 혁신(disruptive innovation)을 실험해 보면, 이를 위한 디바이스와 서비스를 플랫폼적 관점에서 디자인한다. 이 수업에서는 매학기마다 결정된 주제하를 팀프로젝트로 수행한다. 프로젝트 주제는 글로벌 플랫폼 서비스를 지향한다. 각 팀의 구성원은 학제적으로 구성하며, 강의실보다는 필드중심의 리서치를 수행한다. 프로젝트에는 기본적으로 데스크리서치, 질적 양적 사용자연구와 마켓분석, 서비스 모델링, 퍼소나와 시나리오개발, 시스템 프로토타입개발, 사용자평가, 비지니스 전략과 모델링, 브랜딩기획 등이 포함된다.

UX Theory Seminar I

This course examines basic theories and research trends of user experience & HCI.

This seminar course aims to learn. the methodology of. social network analysis for online community or social network services and to practice the network statistics.

UX Theory Seminar II

This course is an advanced study on the theories and research trends of HCI, UX, and cognitive engineering.

정보보호 이론과 실습 (舊 정보보호 개론)

21 세기 비즈니스 성공의 핵심은 정보보호의 현실성과 효과성에 의해 좌우된다고 하여도 과언이 아닌 시기가 되었다. 국가, 기업 및 개인의 다양한 정보를 보호하기 위한 많은 노력과 제도가 만들어지고 있으며, 특히 개인정보보호에 대해서는 IT 정보자산의 필수요소로 자리를 잡아가고 있다. 이 과목은 전통적인 보안, 정보보안에 관련한 기술적 또는 정책적인 내용을 검토한다. 주요 주제는 정보보호의 개념과 개요, 정보보호 정책 및 훈련, 위험 관리, 인적보안, 물리적 보안, 암호, 네트워크 보안, 인터넷 보안, 데이터베이스 관리 시스템 보안, 전자상거래 보안, 휴대폰 보안 등이다.

IT 법률과 정책 I

Cyber law is the law governing the use of computers and the Internet to cope with these challenges. Cyber law issues also implicate fundamental questions about what law is, how it is found, and its relation to the culture as both change. In today's ubiquitous information society, professionals in various industries often emphasize the understanding of legal issues and paradigm along with IT technology management and strategy issues. Studying cyber law offers students a legal and policy framework through which they can rethink our legal doctrines and social system we may have taken for granted. This broad-based and sophisticated training in judging legal issues provide students with more competitiveness in future society.

IT 법률과 정책 II - 영어강의

- 주요 국가 및 연합체의 개인정보보호법, 제도
- 개인정보보호 정책: 시장거래, 자율 규제, 신고제, 허가제
- 우리나라 개인정보보호법, 시행령, 시행규칙
- 위치정보보호법
- 통신비밀법
- 정보보호의 성과의 측정, 주요 지표
- 정보보호의 관리 및 정책

비즈니스 인프라 보안

비즈니스 인프라는 비즈니스의 각종 자원을 안정적으로 관리하고 활용할 수 있도록 하기 위한 IT바탕의 근간을 제공할 수 있어야 한다. 하지만 현 비즈니스 인프라 환경에 존재하는 다양한 공격 위협은 점점 더 고도화/지능화되고 있는 상황이며, 이로 인하여 비즈니스 인프라의 근본 목적을 달성하는데는 더욱 많은 어려움이 있을 것으로 관측된다. 따라서 비즈니스 인프라는 반드시 구체적이고 복합적인 정보보호 기술과 정책을 필요로 하며, 이것은 특히 비즈니스 인프라의 발전과 함께 더욱 고도화 되어야 할 것이다. 이 과목에서는, 비즈니스 인프라의 중추 역할을 담당하는 엔터프라이즈 네트워크와 그 서비스 개념을 중심으로 현재의 비즈니스 인프라 보안에 관한 다양한 이슈를 다룬다. 특히 정보보호를 위한 기술과 정책, 그리고 표준에 대해서 다룬다. 또한 클라우드 컴퓨팅 환경과 같이 비즈니스 인프라의 신속한 발전 트렌드와 더불어 요구되는 정보보호의 기술 및 정책 방향을 조망한다. 이 과목에서 다루게 될 개괄적인 내용은 다음과 같다. (1) Introduction to business infra security (BIS). (2) Symmetric encryption and message confidentiality. (3) Public key cryptography and message authentication. (4) Key distribution and user authentication. (5) Network access control and cloud security. (6) Transport-level security. (7) Wireless network security. (8) Electronic mail security. (9) IP security. (10) Malicious software. (11) Intruders. (12) Firewall.

전사적시스템 관리 및 보호

기업의 경쟁력 강화의 전략적 도구로서 정보시스템의 중요성이 날로 증가되고 있습니다. 이 과목에서는 실제 기업에서 정보시스템이 어떻게 구현되고 운용되고 있는지를 이해할 수 있도록 최근에 많은 구현사례를 가지고 있는 전사적 자원관리 시스템(ERP)의 도입, 구현 및 운영관리의 내용을 실무 중심으로 진행하고자 합니다. 구체적인 내용으로는 Process Innovation, ERP, ASP, Cloud Computing 에 대한 기업의 적용사례를 살펴봄으로써 기업의 정보시스템 관리의 실무적인 측면을 이해하고 학습하여 현장감을 높이고, 나아가서 학구적인 연구과제를 도출하고자 합니다. 수업진행은 강의, 세미나, 사례 토의 그리고 발표로 진행됩니다. 주제에 따라서 조금씩 달라 질 수 있으나 세시간 중한시간은 강의, 두 시간은 시스템 관리에 관한세미나 및 사례 발표 형식으로 진행될 것입니다

정보보호 Technical Research - 영어강의

This is an advanced course of Information Security and its technological and social implications, designed to provide graduate students at GSI (Graduate School of Information) with an opportunity to enhance knowledge about Information Security technologies and to explore an area of research interests by studying various technical papers. This course is aimed to emphasize the demands and opportunities of Information Security Technical Research. After completing this course, the students will be more prepared to become experienced researchers in Information Security.

정보보호 Technical Research 는 정보보호 기술과 그 기술적/사회적 영향에 대한 내용을 다루는 과목으로서, 정보대학원 학생들이 다양한 논문을 통해 정보보호 기술 관련 지식을 더욱 확장하고 연구 관심 분야를 체계적으로 탐구할 수 있는 기회를 제공하게 될 것입니다. 특히 이 과목은 정보보호 기술 연구에 대한 요구와

기회를 강조하는데 그 초점을 맞추고 있습니다. 따라서 이 과목을 수강하는 학생들은 더욱 능숙한 정보보호 분야 연구자가 되기 위한 준비를 할 수 있을 것입니다.

융합보안 Research

IoT 시대의 융합보안 이슈를 이공학적 측면과 사회과학적 측면에서 모두 심도있게 다루고, 최신 연구논문을 바탕으로 새로운 연구주제를 찾아가는 전공연구 세미나.

융합미디어 플랫폼 진화론

방송 및 통신 부문의 급속한 기술발전과 플랫폼 진화에 따라 미디어 융합 현상은 매우 다양하고 빠르게 펼쳐지고 있으며, 콘텐츠 서비스와 플랫폼이 뗄 수 없는 관계라는 점에서 서비스 기획 및 제작, 정책 및 전략개발을 위해 플랫폼을 제대로 이해할 필요가 있다. 나아가 미래의 플랫폼 발전 방향도 예견할 수 있다면 더욱 성공적인 서비스를 창출할 수 있을 것이다. 이 과목에서는 진화론적 관점에서 융합미디어 플랫폼과 서비스에 대해 폭넓게 살펴보고자 하며, 특히 플랫폼의 근간으로 이루고있는 공학적인 내용을 인문사회과학 전공자도 가능한 쉽게 이해할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 먼저 미디어융합 현상과 그것을 가능케하는 플랫폼의 진화과정, 핵심적인 기술요소들에 대해 구체적으로 살펴 볼 것이며, 진화론적 관점에서 지상파 방송 플랫폼의 특징과 융합환경에의 적응노력 및 전망, IPTV와 케이블 TV 등에서의 융합서비스, 각종 N 스크린 서비스 전략과 플랫폼 활용 등을 사례 중심으로 다루면서 미래 서비스 방향도 전망해 보고자 한다. 그리고 기존미디어와 SNS 의 융합을 통한 새로운 서비스 창출, 사물인터넷(IoT)와 빅데이터 등 새로운 기술환경을 융합미디어에 활용하기 위한 플랫폼 전략과 서비스 사례도 살펴볼 것이며, 가상적인 융합미디어 서비스를 제안해보고 그것을 가능케하는 플랫폼 구축 및 서비스 환경분석 등을 토론수업 형태로 진행함으로써 보다 실질적인 학습효과를 높이고자 한다.

벤처창업론

중소기업 정보지원 사례를 이해하고, 벤처창업 성공을 위한 전략수립 노하우를 살펴본다.