

2010 학년도 2학기 강의계획서

교양학부

교양학부

2010 학년도 2학기

교과목번호	교과목명	분 반	학 점	이 론	실 습	학 년	수업대상전공			
146964	과학기술과사회변화	101	2.0	2.0		1	상경매스컴학부			
수업요일		수업시간		건물강의실						
수		5-6 교시		U-IT관 U003 U003 대강의실						
담당교수	성 명	강대기								
	연구실	UI207			연락처	010-7557-2944				
	E-MAIL	dkkang@dongseo.ac.kr								
	홈페이지	dongseo.ac.kr/~dkkang								
	상담시간	월 10시~17시								
원어수업내용		미실시								
평가방법 및 평가요소	상대평가 (단위 %)									
	수시평가		중간고사	30	기말고사	40	출 석	20	과제물	10
	토 론		학습태도		발 표		봉사 (특)		기 타	
교 재	저서명			저 자			출판사		발행년도	정 가
주교재	과학기술과 사회			김환석 외 1인 역			한울아카데미		2002	12,000
부교재	컴퓨터과학개론						인피니티북		2008	

수업목표	과학의 정의와 과학/비과학의 구분, 사회가 과학에 미치는 영향, 과학기술의 발달로 인해 야기되는 사회의 변화에 대해 살펴보고, 이 변화가 사회와 각 구성원에게 미치는 영향과 그 장단점을 이해한다. 사회와 구성원에게 밀접한 관계가 있는 과학 기술로 인한 편리함과 풍요로움과 반대로 야기되는 문제점에 대해 살펴보고자 한다.
수업개요	과학사회학의 최신 성과를 반영하면서 사회제도로서의 과학기술의 특성에 나타난 변화를 다루었으며, 사회학적 통찰력과 과학정책에 관한 관심이 결합된 내용으로 구성하였다. 수업에서는 과학 기술과 사회의 관계가 지닌 폭넓은 역동성을 탐구하려는 자연과학 및 사회과학 분야를 설명하였다.
수업방법	수업은 강의위주로 진행되며, 주별 강의내용에 포함된 과제 및 중간(자료조사), 기말 시험 및 출석을 통해 평가할 예정이며, 평가는 상대평가로 한다. 세부 평가비율은 다음과 같다. - 출석 : 10% - 중간고사 : 30% - 기말고사 : 40% - 과제물 : 20%

시 험	중간 시험 - 다음의 이해도를 측정한다. - 과학의 정의 - 과학사회학 - 인문학과 과학 - 과학 전쟁 - 과학윤리
	기말시험 - 다음 중 하나에 대한 보고서를 제출 - 과학의 정의 - 과학사회학 - 인문학과 과학 - 과학 전쟁 - 과학윤리 - 과학기술의 사회학 - 사회학과 과학정책 - 과학기술의 활용 - 과학기술의 통제
과제물	보고서 - 다음 중 하나에 관한 보고서 - 강의안의 생각해볼 문제에 대한 보고서

주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및내용	수업방식 및기대성과고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기대성과	기타 구 분
1	1	강의개요 및 수업진행에 관한 전반적인 사항	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	2	과학기술사회학 소개	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
2	1	서양철학 소개	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
2	2	존재론과 인식론	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	1	과학의 정의 - 반증가능성	강의	프로젝트,컴퓨터	과제#1	이론
3	2	과학의 정의 -토마스 쿤과 폴 피이어아벤트	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	1	과학사회학	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	2	행위자-연결망 이론	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	1	포스트모던 과학	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	2	과학 철학 프로그램	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	1	에드워드 윌슨의 통섭	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	2	과학전쟁 - 소칼논쟁	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	1	소칼 논쟁	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	2	국내외 '과학 전쟁'(Science Wars)	강의	프로젝트,컴퓨터		이론

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
8	1	중간고사	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
8	2	중간고사	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
9	1	과학윤리	강의	프로젝트,컴퓨터	과제#2	이론
9	2	표절, 논문조작	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	1	과학기술의 사회학	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	2	이해관계접근법	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	1	사회학과 과학정책	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	2	과학정책의 특징	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
12	1	과학 기술의 활용	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
12	2	정치 문화와 과학 정책	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	1	기업연구개발의 출현	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	2	생물기술 - 새로운 기술적 사회적 문제의 제기	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	1	과학기술의 통제	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	2	대안과학기술운동	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	1	과학사회학의 최신동향	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	2	결론	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	1	기말고사	강의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	2	기말고사	강의	프로젝트,컴퓨터		이론