



## 실감미디어(Dept. of Realistic Experience Media)

### [1] 전공소개

구 분	내 용	
인 재 상	4차 산업혁명 시대의 융합적 사고 및 사회 문제 해결 능력을 지닌 실감미디어 창의 인재	
전공능력	실감미디어 기획-디자인 · 그래픽/프로그래밍 · 로컬 융합 · 사회문제 해결	
교육목표	디지털 신기술인 실감미디어 기술에 핵심적인 기획, 개발 능력 함양을 통해 지역 사회 문화 콘텐츠 기획/창작자 및 사회문제 해결에 활용할 수 있는 융합 인재 양성	
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감미디어 융합전공은 4차 산업혁명의 핵심 신기술인 실감미디어를 기존 형식의 문화 콘텐츠의 표현 영역 확대로 연결할 수 있는 문화 기획 능력을 습득한다.</li> <li>■ 실감미디어 그래픽스 과정을 통해, 아바타, 유저 맵으로 대표되는 메타버스(가상, 증강현실을 포함한 초월 세계) 기반 콘텐츠 표현 능력을 습득한다.</li> <li>■ 실감미디어 프로그래밍 과정을 통해, 실감미디어 개발 프로그래밍 언어 및 게임엔진 사용법을 습득하여, 표현영역의 확장 능력을 함양한다.</li> <li>■ 로컬-문화 및 사회문제 해결 리빙랩 실감미디어 과정을 통해, 실감미디어를 활용해 사회 문제 해결, 로컬 역사/문화 콘텐츠, 관광자원 발굴 등의 목표 수행/ 문제해결 능력을 습득한다.</li> </ul>	
수여학위	실감미디어학사(Realistic Experience Media)	
진로분야 및 자격증	<b>진로분야</b>	
	실감미디어 콘텐츠 개발(게임, 인터랙티브 콘텐츠 등)	실감미디어 콘텐츠 창작/개발자
	문화콘텐츠 실감미디어 프로젝트 기획/제작	문화콘텐츠 기획자
	사회적 가치 실현 관련 기관	사회적가치 관련 기관 운영 및 실무자

### [2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
실감미디어 기획-디자인	정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감미디어 기반 콘텐츠가 최적의 효과를 내기 위해서 필수적인 효과적인 스토리텔링, 상호작용적 재미/매력 요소, 보상체계 등을 기획하고 개발하는 능력</li> </ul>
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감미디어 콘텐츠로 달성가능한 미션, 기획, 계획을 수립할 수 있음.</li> <li>■ 협업 환경에서의 소통을 위한 리더십, 통용되는 언어를 습득/ 구사할 수 있음.</li> </ul>
그래픽 /프로그래밍	정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2차원, 3차원, 다차원 실감미디어 구현을 위한 필수적인 그래픽 표현 능력</li> <li>■ 기본 프로그래밍 능력을 기반으로 범용의 실감미디어-게임엔진 운용 능력</li> </ul>
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기본적인 조형 표현, 캐릭터 성격 표현 등의 아바타 모델링 능력을 갖추고 사용자가 개인화할 수 있는 아바타 표현 아이템을 구성할 수 있음.</li> <li>■ 그래픽 어셋과 맵이 기획된 사용자 인터랙션 요소와 함께 가상세계에서 성공적으로 구현하고 신속하게 확인/수정할 수 있는 능력을 배양함.</li> </ul>
로컬 융합	정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실감미디어를 활용한 지역 문화, 역사 콘텐츠 실무 활용 능력</li> </ul>
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역 문화, 역사 콘텐츠를 실감미디어로 표현하여, 관광 콘텐츠 및 전시/축제/이벤트 등 문화 기획-제작시 활용할 수 있는 실무 능력 배양.</li> </ul>
사회문제 해결	정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역 사회 문제, 지역 콘텐츠 등 실생활과 밀접한 다양한 이슈를 실감미디어를 활용하여 해결할 수 있는 참여적 형태의 적극적 콘텐츠 생산 능력</li> </ul>
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회 문제 해결을 위한 문제 정의, 다양한 관계자와의 소통, 참여를 이끌어내는 창의적인 아이디어 표현 능력을 함양하여 ESG 능력을 갖춘 인재로 성장함</li> </ul>



### [3] STAR 전공능력 범주모델 연계

STAR 전공능력 범주모델	전공능력 기획-디자인	그래픽/프로그래밍	로컬 융합	사회문제 해결
지식이해 및 학습능력	●	●	●	●
문제파악 및 해결능력	●	●	●	●
현장적용 및 실무능력	●	●	●	●
창의융합 및 혁신능력	●	○	●	●

### [4] 진로분야 연계

진로분야	전공능력 기획-디자인	그래픽/프로그래밍	로컬 융합	사회문제 해결
실감미디어 콘텐츠 창작/개발자	●	●	●	●
문화콘텐츠 기획자	●	●	●	●
사회적가치 관련 기관 운영 및 실무자	●	○	●	●

### [5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	기술 발전 트렌드를 이해하고, 사람들의 반응/수용도를 감안하여 콘텐츠를 기획/설계할 수 있는 지식	실감미디어 하드웨어, 소프트웨어 간 연동 기술, 콘텐츠 표현 기술, 인터랙션 구성 기술	융합 프로젝트에 참여, 본인의 의사를 표현하고, 역할을 수행하고, 창의적인 팀 작업을 수행하는 자세
실무	팀 융합 작업에 소통 가능한 언어, 리터러시 기본 지식	신속하게 기획, 어셋을 프로젝트 공간에 표현하는 기술	공통의 목표를 수행하기 위한 창의적 아이디어 발상 및 조율
심화	실감미디어 다양한 분야 중 본인의 적성과 특성화 가능한 전문 지식 습득	게임 엔진에 대한 기본 이해, 이슈 해결 능력 및 기술	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	실감미디어 콘텐츠 제작 파이프라인, 필요 조건, 산업의 이해	다양한 실감미디어 콘텐츠 운용, 분석, 수정, 재활용 능력	실감미디어 중심의 미디어 산업, 콘텐츠 영역을 예측하고 적용하려는 태도



[6] 직무수준 별 교육과정

직무 수준	과목명	전공능력				구성요소		
		기획-디자인	그래픽/프로 그래밍	융합창의	문제해결	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	문화유산실감형콘텐츠기획실습	●	○	●	●	3	3	4
	게임프로젝트	●	●	●	●	4	4	2
	기술융합과공유가치창출	●	○	●	●	4	4	2
	게임UX/UI디자인	●	●	●	●	3	5	2
	문화관광융합설계	●	○	●	●	4	3	3
실무	소셜리빙랩실감미디어PBL	●	●	●	●	4	2	3
	실감형축제콘텐츠기획	●	●	●	●	3	4	3
	3D애니메이션	●	●	●	○	3	5	2
	게임기획실무	●	●	●	●	4	3	3
	소셜벤처디자인	●	○	●	●	4	4	2
	효과적인사회문제정의와아이디어	●	○	●	●	4	2	3
	로컬콘텐츠실감미디어PBL	●	●	●	●	4	3	3
	도시문화콘텐츠기획실습	●	○	●	●	5	4	1
심화	캐릭터디자인	●	●	●	○	3	3	4
	게임컨셉디자인	●	○	●	●	4	3	3
	게임알고리즘	○	●	●	●	5	2	3
	게임디자인	●	○	●	●	4	4	2
	게이미피케이션의이해와활용	●	○	●	●	4	4	2
	스마트디바이스프로그래밍(1)	○	●	●	●	4	3	3
	스마트디바이스프로그래밍(2)	○	●	●	●	4	3	3
	ICT콘텐츠기획	●	●	●	●	3	4	3
	소셜비즈니스	●	○	●	●	6	1	3
디지털스토리텔링실습	●	○	●	●	5	3	2	
기초	실감미디어의이해	●	●	●	●	5	2	3
	실감미디어컴퓨팅기초	○	●	●	○	5	4	1
	실감디자인씽킹	●	○	●	●	5	3	2
	XR마케팅	●	○	●	●	7	2	1
	XR창업비즈니스모델	●	○	●	●	7	2	1
	XR비즈니스입문	●	○	●	●	7	2	1
	디지털스토리텔링	●	○	●	●	4	3	3
	지역문화콘텐츠기획실습	●	○	●	●	5	4	1
	게임엔진기초	○	●	●	○	4	2	4
	게임프로그래밍	○	●	●	○	5	2	3
	리빙랩디자인	●	○	●	●	4	5	1
	비교문화메타버스콘텐츠탐구	●	●	●	●	6	2	2



## [7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	기획-디자인	그래픽/프로그래밍	융합창의	문제해결
실감미디어 콘텐츠 창작/개발자	전문	게임프로젝트	게임UX/UI디자인	문화유산실감형콘텐츠기획실습 문화관광종합설계	기술융합과공유가치창출
	실무	게임기획실무 실감형추제콘텐츠기획	3D애니메이션	도시문화콘텐츠기획실습	효과적인사회문제정의와아이디어 소셜리빙랩실감미디어PBL 로컬콘텐츠실감미디어PBL 소셜벤처디자인
	심화	ICT콘텐츠기획 게임컨셉디자인 게임디자인	캐릭터디자인 게임알고리즘 스마트디바이스프로그래밍(1) 스마트디바이스프로그래밍(2)	게임피케이션의이해와활용 디지털스토리텔링실습	소셜비즈니스
	기초	디지털스토리텔링 실감미디어의이해	게임엔진기초 게임프로그래밍 실감미디어컴퓨팅기초	비교문화메타버스콘텐츠탐구 지역문화콘텐츠기획실습 XR마케팅 XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문	실감디자인씽킹 리빙랩디자인
문화 콘텐츠 기획자	전문	게임프로젝트	게임UX/UI디자인	문화유산실감형콘텐츠기획실습 문화관광종합설계	기술융합과공유가치창출
	실무	게임기획실무 실감형추제콘텐츠기획	3D애니메이션	도시문화콘텐츠기획실습	효과적인사회문제정의와아이디어 소셜리빙랩실감미디어PBL 로컬콘텐츠실감미디어PBL 소셜벤처디자인
	심화	ICT콘텐츠기획 게임컨셉디자인 게임디자인	캐릭터디자인 게임알고리즘 스마트디바이스프로그래밍(1) 스마트디바이스프로그래밍(2)	게임피케이션의이해와활용 디지털스토리텔링실습	소셜비즈니스
	기초	디지털스토리텔링 실감미디어의이해	게임엔진기초 게임프로그래밍 실감미디어컴퓨팅기초	비교문화메타버스콘텐츠탐구 지역문화콘텐츠기획실습 XR마케팅 XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문	실감디자인씽킹 리빙랩디자인
공공 기관/ 지원 조직, 회사 실무자	전문	게임프로젝트	게임UX/UI디자인	문화유산실감형콘텐츠기획실습 문화관광종합설계	기술융합과공유가치창출
	실무	게임기획실무 실감형추제콘텐츠기획	3D애니메이션	도시문화콘텐츠기획실습	효과적인사회문제정의와아이디어 소셜리빙랩실감미디어PBL 로컬콘텐츠실감미디어PBL 소셜벤처디자인
	심화	ICT콘텐츠기획 게임컨셉디자인 게임디자인	캐릭터디자인 게임알고리즘 스마트디바이스프로그래밍(1) 스마트디바이스프로그래밍(2)	게임피케이션의이해와활용 디지털스토리텔링실습	소셜비즈니스
	기초	디지털스토리텔링 실감미디어의이해	게임엔진기초 게임프로그래밍 실감미디어컴퓨팅기초	비교문화메타버스콘텐츠탐구 지역문화콘텐츠기획실습 XR마케팅 XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문	실감디자인씽킹 리빙랩디자인



### [8] 교육과정 이수체계

실감미디어 프로젝트	전문		게임프로젝트(CPM) 문화유산실감형콘텐츠기획실습(CPM) 기술융합과공유가치창출(CPM)	게임UX/UI디자인(CPM) 문화관광종합설계(CPM)
팀 프로젝트 소통/협력	실무	소셜리빙랩실감미디어PBL(CPM) 실감형축제콘텐츠기획(CPM)	3D애니메이션(CPM) 게임기획실무(CPM) 로컬콘텐츠실감미디어PBL(CPM) 효과적인사회문제정의와아이디어(CPM) 소셜벤처디자인(CPM)	도시문화콘텐츠기획실습(CPM)
기획 및 제작	심화	게임디자인(CPM) 캐릭터디자인(CPM) 게임컨셉디자인(CPM)	게임알고리즘(CPM) 스마트디바이스프로그래밍(1)(CPM) 스마트디바이스프로그래밍(2)(CPM) 디지털스토리텔링실습(CPM) ICT콘텐츠기획(CPM) 게임미피케이션의이해와활용(CPM) 소셜비즈니스(CPM)	
실감미디어 이해 및 분석	기초	디지털스토리텔링(CPM) 게임엔진기초(CPM) 게임프로그래밍(CPM) 실감미디어의이해(CPM) 실감미디어컴퓨팅기초(CPM) 실감디자인생성(CPM) XR마케팅(CPM) XR창업비즈니스모델(CPM) XR비즈니스입문(CPM) 지역문화콘텐츠기획실습(CPM)	비교문화메타버스콘텐츠탐구(CPM) 리빙랩디자인(CPM)	
구분	1~2학년		3학년	4학년
비교과	※ 진로분야: 실감미디어콘텐츠개발자(C), 문화콘텐츠기획자(P), 공공기관, 중간지원조직 실무자(M) ■ 게임제작 동아리 ■ 실감미디어 프로젝트 팀 ■ 게임제작 동아리 ■ 실감미디어 프로젝트 팀 융합전공 관련 전문가 특강(실감미디어 특론/워크숍 등), 실감미디어이해(교양)			

### [9] 교육과정 이수기준

구분	이수기준					이수구분	
	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	융합교과목 이수학점 ①	참여전공 이수학점 ②	선택 이수학점 ③ (a or b)	필수	선택
복수전공	36학점	12학점 이내	9학점 이상	9학점 이상	6학점	0학점	36학점
부전공	21학점	6학점 이내	6학점 이상	3학점 이상	6학점	0학점	21학점

※ 융합교과목: 실감미디어의이해, 기초실감미디어엔진, 게임미피케이션의이해와활용, 소셜리빙랩실감미디어PBL, 로컬콘텐츠실감미디어PBL, XR마케팅, XR비즈니스입문, XR창업비즈니스모델, 실감디자인생성, 실감미디어컴퓨팅기초



## [10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수 구분	학수 번호	과목명	영문명	학점	시간	직무 수준	K	S	A	소속
전체	1,2, 계절	선택	16592	실감미디어의이해	Understanding of Realistic Media	3	3	기초	5	2	3	실감미디어
		선택	16428	소셜리빙랩실감미디어PBL	Social Living Lab Realistic Media PBL	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
		선택	20815	실감미디어컴퓨팅기초	Intorduction to Realistic Media Programming	3	4	기초	5	4	1	경희대학교
		선택	20814	실감디자인씽킹	Design Thinking	3	3	기초	5	3	2	배재대학교
		선택	20811	XR마케팅	XR Marketing	3	3	기초	7	2	1	중앙대학교
		선택	20812	XR비즈니스입문	Introduction to XR Business	3	3	기초	7	2	1	중앙대학교
		선택	20813	XR창업비즈니스모델	XR Startup Business Model	3	3	기초	7	2	1	중앙대학교
1	1	선택	16861	디지털스토리텔링	Digital Storytelling	3	3	기초	4	3	3	게임콘텐츠학과
2	1	선택	14756	캐릭터디자인	Characters Design	3	3	심화	3	3	4	게임콘텐츠학과
		선택	16858	게임컨셉디자인	Game Concept Design	3	3	심화	4	3	3	게임콘텐츠학과
		선택	16399	지역문화콘텐츠기획실습	Planning and Practice of Local Cultural Content	2	2	기초	5	4	1	역사문화콘텐츠학과
	2	선택	16985	게임엔진기초	Basic Realistic Media Engine	3	3	기초	4	2	4	실감미디어
		선택	16859	게임프로그래밍	Game Programming	3	3	기초	5	2	3	게임콘텐츠학과
		선택	16857	게임디자인	Game Design	3	3	심화	5	3	2	게임콘텐츠학과
선택	16669	실감형축제콘텐츠기획	Immersive festival contents planning	3	3	실무	3	4	3	관광경영학과		
3	1	선택	13552	게임알고리즘	Game Algorithm	3	3	심화	5	2	3	게임콘텐츠학과
		선택	14263	스마트디바이스프로그래밍(1)	Smart Device Programming(1)	3	3	심화	4	3	3	게임콘텐츠학과
		선택	16853	3D애니메이션	3D Animation	3	3	실무	3	5	2	게임콘텐츠학과
		선택	16856	게임기획실무	Game Planning Practice	3	3	실무	4	4	2	게임콘텐츠학과
		선택	16722	ICT콘텐츠기획	ICT Content Planning	3	3	심화	3	4	3	관광경영학과
		선택	16394	문화유산실감형콘텐츠기획실습	Planning and Practice of Immersive Contents of Cultural Heritage	3	3	전문	4	4	2	역사문화콘텐츠학과
		선택	16594	리빙랩디자인	LivingLab Design	3	3	기초	4	5	1	혁신리빙랩
		선택	16167	소셜벤처디자인	Social Venture Design	3	3	실무	4	4	2	사회적경제
		선택	16587	소셜비즈니스	Social Innovation & Social Content	3	3	심화	6	1	3	사회적경제
		선택	16834	디지털스토리텔링실습	Digital Storytelling Practice	3	3	심화	5	3	2	문화콘텐츠학과
	2	선택	14267	스마트디바이스프로그래밍(2)	Smart Device Programming(2)	3	3	심화	4	3	3	게임콘텐츠학과
		선택	16860	게임프로젝트	Game Project	3	3	전문	4	4	2	게임콘텐츠학과
		선택	16668	비교문화메타버스콘텐츠탐구	Comparative cultural metabus content exploration	3	3	기초	6	2	2	역사문화콘텐츠학과
		선택	16589	효과적인사회문제정의와아이디어	Social Issue Defining and Ideation	3	3	실무	2	5	3	사회적경제
		선택	16680	기술융합과공유가치창출	Technology Convergence & Value	3	3	전문	4	4	2	혁신리빙랩
		선택	16427	로컬콘텐츠실감미디어PBL	Local Realisti Content Project	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
4	1	선택	16855	게임UX/UI디자인	Game UX/UI Design	3	3	전문	3	5	2	게임콘텐츠학과
		선택	16741	도시문화콘텐츠기획실습	Urban Culture Content Planning Practice	3	3	실무	5	4	1	역사문화콘텐츠학과
2	선택	14202	문화관광종합설계	Comprehensive Design of Culture Toruism	3	3	전문	3	4	3	관광경영학과	

※ 능력은 기초, 심화, 실무, 전문의 전공능력, KSA는 각각 Knowledge(지식), Skill(기술), Attitude(태도)를 의미함



## [11] 교과목 해설

### ■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
실감 미디어	기초 (523)	<b>실감미디어의이해</b> 실감미디어 관련 산업, 기술, 트렌드, 전망, 진로, 예측 등 실감미디어 전반에 대한 이해를 위한 개론	<b>Understanding of Realistic Media</b> An introduction to understanding the overall immersive media industry, technology, trends, prospects, careers, forecasts, etc.
	기초 (424)	<b>게임엔진기초</b> 실감미디어 콘텐츠 제작은 게임 엔진으로 대표되는 실시간 제작 툴을 기반으로 이루어진다. 실감미디어 기획, 개발, 운영 등의 전반적 프로세스를 이해하기 위한 기초 게임 엔진을 학습한다.	<b>Basic Realistic Media Engine</b> Realistic media content production is based on a real-time production tool represented by a game engine like 'Unity3D' or 'Unreal'. Students learn how the basic game engine to understand the overall process of immersive media planning, development, and operation.
	심화 (442)	<b>게임피케이션의이해와활용</b> 게임피케이션은 게임이 아닌 영역에서 게임적 사고와 게임 디자인 요소를 이용하여 재미있게 만들고 이용자의 적극적인 참여를 이끌어내는 것이다. 효과적인 게임화는 게임 디자인, 게임 역학, 행동 경제학, 동기부여 심리학, UX, 기술 플랫폼 및 ROI 주도 비즈니스 구현이다. 본 교과목은 게임피케이션에 대한 정의, 범주, 성공 사례, 핵심 메커니즘, 응용 사례와 전망 등을 구성되어 있다.	<b>Understanding and Utilizing Gamification</b> Gamification is the concept of applying game-design thinking to non-game applications to make them more fun and engaging. Effective gamification is a combination of game design, game dynamics, behavioral economics, motivational psychology, UX/UI as well as ROI-driving business implementations. This course is composed of definition, categorization, successful cases, core mechanism, applied cases and prospect.
	실무 (433)	<b>로컬콘텐츠실감미디어PBL</b> 지역의 풍부한 문화, 역사적 자원을 실감미디어 콘텐츠의 소재로 활용하여 전시/축제/이벤트와 연계하는 프로젝트 수업이다.	<b>Local Content Realistic Media PBL</b> This is a project-based learning class that connects with exhibitions/festivals/events by utilizing the rich cultural and historical resources of the region as materials for realistic media contents.
	실무 (433)	<b>소셜리빙랩실감프로젝트PBL</b> 기후위기를 비롯한 글로벌 사회문제 및 지역사회 다양한 이슈를 메타버스를 비롯한 실감미디어 신기술 솔루션으로 해결하는 프로젝트 수업이다.	<b>Social Living Lab Realistic Media PBL</b> This is a project-based learning class that solves global social problems, including climate crisis, and various issues of local communities with new realistic media solutions including Metaverse.
	실감 미디어 (학점 교류)	기초 (541)	<b>실감미디어컴퓨팅기초</b> 실감 미디어용 기술 개발 및 콘텐츠 개발을 하기 위한 개발 툴을 사용할 때 필요한 기본적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배우는 수업
기초		<b>실감디자인생킹</b>	<b>Design Thinking</b>



소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
	(532)	메타버스를 기반으로 한 디자인 사고 능력 배양 목표. 메타버스와 디자인의 정의에서부터 창의적으로 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하는 다양한 디자인 방법론을 학습. 또한, 케이스 스터디를 통해 디자인 문제를 합리적으로 해결하는 능력을 배양	Fundamentals on creative thinking
	기초 (721)	<b>XR마케팅</b> 마케팅 전반에 대한 지식과 사례에 관한 내용을 학생들에게 비교적 쉽게 전달하는 것을 목표로 하며, 학생들이 직접 사례발표를 통하여 기업의 마케팅 활동에 대해 이해함	<b>XR Marketing</b> Issues on marketing based on real cases
	기초 (721)	<b>XR창업비즈니스모델</b> XR 콘텐츠 기술, 정보, 환경 변화를 분석하여 구체적인 창업 설계를 목표로 하며, 다양한 비즈니스 모델을 활용해 합리적인 창업 설계를 하여 타당성 분석이 가능한 능력을 배양함	<b>XR Startup Business Model</b> Business model for start-ups of XR industry
	기초 (721)	<b>XR비즈니스입문</b> 최신의 경영 지식과 능력을 통해 지속 가능한 가치를 창조하는것을 목표로 하며, 경영 현실에 대한 이해를 증진시키도록 함	<b>Introduction to XR Business</b> Intorduction to business management for XR applications
게임 콘텐츠 학과	기초 (433)	<b>디지털스토리텔링</b> 모든 콘텐츠의 기초라 할 수 있는 스토리텔링을 배워 인문학적 소양의 함양과 함께 삶을 돌아보고 재 구성하는 창의적인 스토리텔러를 양성한다.	<b>Digital Storytelling</b> Storytelling is the basics of all contents. Through learning storytelling, students develop knowledge in humanities and broaden creativity: they retrospect and reconstitute life.
	심화 (334)	<b>캐릭터디자인</b> 가상현실 제작에 필요한 중급과정의 3D 모델 및 캐릭터 제작 실습을 한다.	<b>Characters Design</b> Practice 3D model and character production in intermediate courses necessary for virtual reality production.
	심화 (433)	<b>게임컨셉디자인</b> 창의적인 아이디어 발상법을 학습하고 여러 장르의 게임 기획에 적용한다.	<b>Game Concept Design</b> Study about creative thinking and techniques for developing ideas, and apply them to various kind of game planning.
	기초 (523)	<b>게임프로그래밍</b> 2차원 게임 프로그램을 작성하는 기술을 습득한다. Direct Draw, Direct Input, Direct Sound 등 DirectX의 기본 라이브러리를 공부하고, 이를 이용해서 만들어진 게임을 분석한다.	<b>Game Programming</b> Students will learn the technology to produce two dimensional game programming. Students will study the basic DirectX libraries of Direct Draw, Direct Input, Direct Sound, and analyze the game produced by using the DirectX libraries.
	심화 (532)	<b>게임디자인</b> 좋은 게임을 만들기 위하여 사용자에게 다가갈 수 있는 캐릭터, 시나리오, 이벤트, 퀘	<b>Game Design</b> This course provides the basic contents design of game. Students study and practice





소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
		스트, 동영상, 아이템 등 재미있는 게임 소재에 대한 분석, 적용 방법 등을 학습하고, 팀별로 주제를 정하여 작성, 발표하므로 게임 소재의 활용법과 중요성을 익힌다.	such as characters, scenario, events, quest s, moving pictures, items, etc. By analyzing and discussing the various topics relevant to game contents design, students will acquire the basic skills to advance to the level of creative contents designer of game.
	기초 (523)	<b>게임알고리즘</b> 일반적인 알고리즘의 기술 방법, 개발 방법론, 그리고 알고리즘의 분석 및 평가 방법 등을 다룬. 특히 탐색, 정렬, 수치해석, 네트워크 등 게임 분야의 주요 문제들에 대한 해결 알고리즘들을 이해하고, 이를 직접 구현, 응용하는 문제를 다룬다.	<b>Game Algorithms</b> It deals with technical methods of general algorithms, development methodologies, and methods of analysis and evaluation of algorithms. In particular, it deals with the problem of understanding the solution algorithms for major problems in the gaming field, such as navigation, alignment, numerical analysis, and network, and directly implementing and applying them.
	심화 (433)	<b>스마트디바이스프로그래밍(1)</b> 스마트디바이스의 애플리케이션을 작성하는 방법을 학습한다. 스마트디바이스 작동하는 원리를 알아보고 다양한 플랫폼에서 작동되는 애플리케이션을 작성한다.	<b>Smart Device Programming(1)</b> Learn how to create applications on smart device platform. Understand operating principles for smart devices and create applications.
	심화 (523)	<b>스마트디바이스프로그래밍(2)</b> 스마트디바이스의 애플리케이션을 작성하는 방법을 학습한다. 스마트디바이스 작동하는 원리를 알아보고 다양한 플랫폼에서 작동되는 애플리케이션을 작성한다.	<b>Smart Device Programming(2)</b> Learn how to create applications on smart device platform. Understand operating principles for smart devices and create applications.
	실무 (352)	<b>3D애니메이션</b> 3D 캐릭터에 움직이는 동작을 만들어 캐릭터에게 생명력을 불어넣는 일입니다. 게임 그래픽 전문가 과정은 게임상에서 보이는 그래픽을 구축하고, 3d 애니메이션과 이펙트를 실무에 맞게 학습하는 과정입니다. 높은 게임 그래픽 비주얼을 위해 포토샵과 페인터 드로잉 수업을 연동하며, 학생들에게 자신감을 부여하고 포트폴리오 제작 후 실무에 접했을 때 업무 처리가 빠르게 처리할 수 있도록 교육의 질을 높였습니다.	<b>3D Animation</b> Students learn how to build low polygon 3D characters with texture map, skeleton, and lighting effects, which are used for game industries. This course is for advanced users who need more skills of Photoshop and Painter as texture map editor. The students can work in game companies after completion.
	실무 (442)	<b>게임기획실무</b> 사이버 공간과 게이머 사이의 원활한 상호작용, 몰입, 목표성취 등 여러 목적을 구현하기 위한 인간의 기본적인 심리에 관하여 공부하며 이를 게임에 응용할 수 있는 소양을 배양한다.	<b>Game Planning Practice</b> Students will study the basic principles of human psychology and implement them in diverse ways involving the active interaction between the cyber space and the game player, immersion, goal achievement. They will develop these basic skills and apply them to games.
	전문 (442)	<b>게임프로젝트</b>	<b>Game Project</b>



소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
		사이버 공간과 게이머 사이의 원활한 상호 작용, 몰입, 목표성취 등 여러 목적을 구현 하기 위한 인간의 기본적인 심리에 관하여 공부하며 이를 게임에 응용할 수 있는 소양 을 배양한다.	Students will study the basic principles of human psychology and implement them in diverse ways involving the active interaction between the cyber space and the game player, immersion, goal achievement. They will develop these basic skills and apply them to games.
	전문 (352)	<b>게임UX/UI디자인</b> 게임에 활용되는 UX(User Experience) 디자인의 동향을 파악하고 학습한다.	<b>Game UX/UI Design</b> Research and study trend of UX(User Experience) design in game industry.
역사문화 콘텐츠 학과	기초 (622)	<b>비교문화메타버스콘텐츠탐구</b>	<b>Comparative Culture Metabus Content Exploration</b>
		서로 다른 문화를 비교하여 문화적 차이가 발생되어진 원인과 사례를 조사한다. 각 문화의 고유한 특질을 살펴보고, 인류의 보편적인 문화 현상과 공유 가치를 분석한다.	We investigate causes and examples brought about cultural difference by comparing different cultures. We research each culture's unique traits, analyzing universal cultural phenomenon of mankind and sharing values.
	기초 (541)	<b>지역문화콘텐츠기획실습</b>	<b>Planning and Practice of Local Cultural Content</b>
		지역의 역사 문화자원을 활용하여 문화콘텐츠를 기획하는 방법을 이론 학습과 실습을 통해 습득한다. 지역문화콘텐츠의 개발 사례를 탐구하고, 지역의 역사 문화자원의 특징을 도출하여, 그 특징에 맞는 콘텐츠 개발 아이디어를 기반으로 콘텐츠 개발 기획서를 작성한다.	The main purpose of this course is to learn about how to plan cultural content using local historical and cultural resources through theoretical learning and practice. Students will be able to study cases of the development of local cultural content, draw characteristics of local historical and cultural resources, and prepare a content development plan.
	전문 (442)	<b>문화유산실감형콘텐츠기획실습</b>	<b>Planning and Practice of Immersive Contents of Cultural Heritage</b>
다양한 문화유산에 대한 특징을 이해하고, 관련 지식을 전시에 어떻게 활용할 수 있는가를 탐구한다. 박물관과 관련된 전시 기획의 종합적인 지식을 갖추도록 한다.		Within the variety of cultural heritage that features of knowledge can understand, how can you take advantage of research? This course equips students with comprehensive knowledge on the museum's exhibition project.	
실무 (541)	<b>도시문화콘텐츠기획실습</b> 도시에 문화가 접목된 사례를 찾아 분석하고 콘텐츠를 적용시킨 새로운 도시 기획 방법을 모색한다. 현장의 수요에 맞는 인력을 양성하기 위한 실무 프로그램을 운영한다. 또한 문화도시를 만들기 위해 실감콘텐츠를 적극 활용함으로써 콘텐츠 활용 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.	<b>Urban Culture Content Planning Practice</b> We seek planning method of new cities applied in content, analyzing examples that are combined with cultures into cities. Run practical program for fostering human resources with adequate field demand. In addition, it is possible to improve the ability to use content by actively utilizing realistic content to create a cultural city.	
관광	심화	<b>ICT콘텐츠기획</b>	<b>ICT Content Planning</b>



소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
경영 학과	(343)	관광의 중요 부분인 이벤트를 이해하고 직접 실무에 적용할 수 있는 과목이다. 이벤트의 의의와 파급효과를 규명하고 이벤트 산업의 발전에 미치는 영향을 조명해 봄으로써 관광이벤트비즈니스의 중요성을 알아볼 수 있는 과목이다.	Provides an in-depth understanding of the event business and hands-on situation analysis; emphasis on study of value of event operations by exploring an effect of event business on tourism industry.
	전문 (343)	<b>문화관광종합설계</b> 문화관광에 대한 중요성과 이해를 증진하고, 문화관광의 현황을 파악하여 문제점을 개선하고, 새로운 관광상품을 제시한다.	<b>Comprehensive Design of Culture Tourism</b> Develop awareness and understanding of culture tourism to understand the status of cultural tourism and related problems in order to suggest new cultural tourism products.
	실무 (343)	<b>실감형축제콘텐츠기획</b> 현대사회 새로운 관광패러다임인 축제를 통해 관광을 이해하고 축제를 통한 사회, 문화, 경제 등의 제반 효과를 분석함으로써 지역축제의 발전에 이바지할 수 있는 축제 전문인 양성에 목적이 있다.	<b>Immersive festival contents planning</b> An in-depth study of the festival, focusing on various aspects of organizing a festival in terms of social, cultural, and economic impacts in order to train a future festival planner.
문화 콘텐츠 학과	심화 (532)	<b>디지털스토리텔링실습</b> 다양한 인터랙티브 미디어상에서의 스토리텔링 창작 실습을 진행	<b>Methods of Digital Storytelling Design</b> This course studies the computational approaches of storytelling and applies to the various digital media like internet, computer game, electronic book, computer animation, etc. The course is intended for Sophomore and Junior students who are interested in integrating digital technologies in their research and studies and who wish to get a deeper theoretical and practical understanding in the area. It is also open to teachers and other professionals who use digital technologies and storytelling in their work. The course builds on theories and practices of digital storytelling as an innovative way to teach and do make a digital storytelling such as game quest, room escape and VR storytelling.
사회적 경제	실무 (442)	<b>소셜벤처디자인</b> 본 교과목은 사회적경제의 한 부분으로 자리잡고 있는 소셜벤처에 대하여 다양한 사례를 살펴보고 우리 지역의 커뮤니티에 적합한 소셜 벤처의 비즈니스 모델을 디자인 하는 과목이다. 사회적경제에 대한 이해를 기반으로 사회적 가치와 경제적 가치를 동시에 추구할 수 있는 기업의 비즈니스 모델을 만들어 실제로 실험을 수행하여 본다.	<b>Social Venture Design</b> This course examines various cases of social ventures, which are part of the social economy, and designs business models of social venture suitable for the local community. Based on the understanding of the social economy, we create a business model of a company that can pursue both social and economic values at the same time.
	심화 (613)	<b>소셜비즈니스</b> 소셜 콘텐츠를 활용한 참여와 홍보에 대해 이해한다. 사회혁신 현장에서의 실무적 적	<b>Social Innovation &amp; Social Content</b> Understand participation and promotion using social content. Through practical applicati



소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
		용을 통해 사회혁신의 구체적인 방안을 탐구하고 소셜콘텐츠의 활용 능력을 향상시킨다.	on in the field of social innovation, we explore concrete ways of social innovation and improve the ability to use social contents.
	실무 (253)	<b>효과적인사회문제정의와아이디어</b> 본 교과목은 사회적가치 비즈니스와 디자인 씽킹 기법을 통한 아이디어 시각화, 프로젝트 제작 워크숍과 리빙랩 현장 적용 및 피드백으로 구성되어 있다.	<b>Social Issue Defining and Ideation</b> This course is composed of idea visualization through social value business and design thinking technique, project production workshop and living lab application and feedback.
혁신 리빙랩	심화 (334)	<b>사회혁신과소셜콘텐츠</b> 소셜 콘텐츠를 활용한 참여와 홍보에 대해 이해한다. 사회혁신 현장에서의 실무적 적용을 통해 사회혁신의 구체적인 방안을 탐구하고 소셜콘텐츠의 활용 능력을 향상시킨다.	<b>Social Innovation and Social Content</b> Understand participation and promotion using social content. Through practical application in the field of social innovation, we explore concrete ways of social innovation and improve the ability to use social contents.
	기초 (442)	<b>기술융합과공유가치창출</b> 4IR시대 다양한 기술을 융합하는 사고 기법을 학습하고, 이를 기반으로 공유가치창조 비즈니스 모델을 수립하는 실습을 통해 리빙랩 수행 능력을 향상시킨다.	<b>Technology convergence and creating shared value</b> We improve our ability to perform Living Lab by learning thinking techniques that use various technologies in the 4IR era and establishing a shared value creation business model based on them.
	기초 (451)	<b>리빙랩디자인</b> 리빙랩을 성공적으로 수행하기 위해서는 정교한 이해관계자와 사회문제를 효과적으로 연결시키는 설계가 필요하다. 리빙랩의 개념과 원리, 리빙랩의 설계원리, 리빙랩 수행시 유의할 점들에 대하여 이해한다.	<b>Living Lab Design</b> In order to carry out Living Lab successfully, a design that effectively connects sophisticated stakeholders and social issues is necessary. Students will understand the concepts, principles and design principles of Living Lab, and points to be noted when performing Living Lab.