

실감미디어펀더멘털(Immersive Media Fundamentals Micro Degree)

[1] 전공 소개

| 구 분 | 내 용 |
|-------|--|
| 인 재 상 | 4차 산업혁명 시대의 실감미디어를 통한 융합 콘텐츠 창작 인력 |
| 전공능력 | 실감콘텐츠 기획 능력 · 창의적 융합 능력 · 문제해결 능력 |
| 교육목표 | 디지털 신기술인 실감미디어 분야의 기본적인 기획, 개발 능력 함양을 통해 실감 콘텐츠 기획/창작자 및 융합 인재 양성의 토대를 마련함 |
| 교육과정 | 4차 산업혁명의 핵심 신기술인 실감미디어를 기존 형식의 문화 콘텐츠의 표현 영역 확대로 연결할 수 있는 실감미디어 기초 활용 능력 습득을 목표로 한다. |
| 진로분야 | 실감미디어 개발/창업자, 실감미디어 개발자, 융합콘텐츠 창작자 |

[2] 전공 능력

| 전공능력 | 전공능력 정의 / 학습 성과 준거 | |
|-------------|--------------------|--|
| 실감콘텐츠 기획 능력 | 정의 | 실감미디어 기반 콘텐츠가 최적의 효과를 내기 위해서 필수적인 효과적인 스토리텔링, 상호작용적 재미/매력 요소, 보상체계 등을 기획하고 개발하는 능력 |
| | 준거 | ■ 협업 환경에서의 소통을 위한 리터러시, 통용되는 언어를 습득/ 구사할 수 있다. |
| 창의적 융합 능력 | 정의 | 실감미디어 분야 콘텐츠의 트렌드를 파악하고 개성적인 표현 능력의 향상 |
| | 준거 | ■ 기존의 올드 미디어 분야의 신기술 전환기에 실감미디어 기술 기반 콘텐츠로 새로운 영역을 개척하기 위한 사고 융합 태도 및 능력을 구현한다. |
| 문제해결 능력 | 정의 | 지역 사회 문제, 지역 콘텐츠 등 실생활과 밀접한 다양한 이슈를 실감미디어를 활용하여 해결할 수 있는 참여적 형태의 적극적 콘텐츠 생산 능력 |
| | 준거 | ■ 메타버스로 대표되는 실감미디어 분야 사용자 참여를 이끌어 내고 다양한 사회적 미션을 플랫폼 내에서 수행할 수 있는 문제 해결 능력을 함양한다. |

[3] STAR 전공능력 범주모델 연계

| STAR 전공능력 범주모델 | 실감콘텐츠 기획 능력 | 창의적 융합 능력 | 문제해결 능력 |
|----------------|-------------|-----------|---------|
| 지식이해 및 학습능력 | ● | ● | ● |
| 문제파악 및 해결능력 | ● | ● | ● |
| 현장적응 및 실무능력 | ● | ● | ● |
| 창의융합 및 혁신능력 | ○ | ● | ● |

[4] 진로분야 연계

| 진로분야 | 전공능력 | 실감콘텐츠 기획 능력 | 창의적 융합 능력 | 문제해결 능력 |
|--------------|------|-------------|-----------|---------|
| 실감미디어 개발/창업자 | | ● | ● | ● |
| 실감미디어 개발자 | | ● | ● | ● |
| 융합콘텐츠 창작자 | | ◐ | ◐ | ◐ |

[5] 교육과정 구성요소

| 구성요소 직무수준 | 지식(Knowledge) | 기술(Skill) | 태도(Attitude) |
|--------------|---------------------------------|---|--|
| 기초 | 실감미디어 콘텐츠 기획 능력 함양을 위한 개론 습득 | 기존 표현 영역에 대한 분석 및 실감미디어 변형에 대한 아이디어 | 사용자 참여형 인터랙션이 가능한 미션 설계를 위한 협력 마인드 |

[6] 직무수준 별 교육과정

| 직무 수준 | 과목명 | 전공능력 | | | 구성요소 | | |
|----------|------------|----------------|--------------|---------|-----------|-----------|-----------|
| | | 실감콘텐츠 기획 능력 | 창의적 융합 능력 | 문제해결 능력 | 지식 (K) | 기술 (S) | 태도 (A) |
| 기초 | XR창업비즈니스모델 | ◐ | ● | ◐ | 7 | 2 | 1 |
| | XR비즈니스입문 | ◐ | ● | ◐ | 7 | 2 | 1 |
| | XR마케팅 | ◐ | ● | ◐ | 7 | 2 | 1 |
| | 실감디자인씽킹 | ◐ | ◐ | ● | 5 | 3 | 2 |
| | 실감미디어컴퓨팅기초 | ◐ | ◐ | ● | 5 | 4 | 1 |
| | 실감미디어의이해 | ● | ◐ | ◐ | 5 | 2 | 3 |

[7] 진로분야 교과목

| 진로분야 | 직무수준 | 실감콘텐츠 기획 능력 | 창의적 융합 능력 | 문제해결 능력 |
|--------------|------|-------------|---------------------------------|-----------------------|
| 실감미디어 개발/창업자 | 기초 | 실감미디어의이해 | XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문 XR마케팅 | 실감디자인씽킹 실감미디어컴퓨팅기초 |
| 실감미디어 개발자 | 기초 | 실감미디어의이해 | XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문 XR마케팅 | 실감디자인씽킹 실감미디어컴퓨팅기초 |
| 융합콘텐츠 창작자 | 기초 | 실감미디어의이해 | XR창업비즈니스모델 XR비즈니스입문 XR마케팅 | 실감디자인씽킹 실감미디어컴퓨팅기초 |

[8] 교육과정 이수체계

| | | |
|---------------|-----------|--|
| 실감미디어 이해 및 분석 | 기초 | 실감미디어의이해(CPM) 실감디자인씽킹(CPM) 실감미디어컴퓨팅기초(CPM) XR창업비즈니스모델(CPM) XR비즈니스입문(CPM) XR마케팅(CPM) |
| | 구분 | 전체 |

※ 진로분야: 융합콘텐츠 창작자(C), 실감미디어 개발자(P), 실감미디어 개발/창업자(M)

[9] 교육과정 이수기준

| 구분 | 총 이수학점 | 주전공 중복인정 학점 | 이수구분 | |
|--------|--------|-------------|------|----|
| | | | 필수 | 선택 |
| 마이크로전공 | 12학점 | 3학점 이내 | 12학점 | |

[10] 교육과정 편성표

| 학년 | 학기 | 이수 구분 | 학수번호 | 과목명 | 영문명 | 학점 | 시간 | 직무 수준 | K | S | A | 소속 |
|----|-----|-------|-------|------------|---|----|----|-------|---|---|---|-------|
| 전체 | 1,2 | 선택 | 17115 | 실감미디어의이해 | Understanding of Realistic Media | 3 | 3 | 기초 | 5 | 2 | 3 | 교양학부 |
| | | 선택 | 20815 | 실감미디어컴퓨팅기초 | Introduction 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 | XR창업비즈니스모델 | XR Startup Business Model | 3 | 3 | 기초 | 7 | 2 | 1 | 중앙대학교 |
| | | 선택 | 20813 | XR비즈니스입문 | Introduction to XR Business | 3 | 3 | 기초 | 7 | 2 | 1 | 중앙대학교 |

* 타 대학 교과목은 학점 교류 교과목

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

| 소속 | 직무수준 (KSA) | 과목명 / 과목해설 | Subjects / Descriptions |
|------|------------|--|---|
| 교양학부 | 기초 (523) | 실감미디어의이해 실감미디어 융합 전공의 기초과목으로 실감미디어 및 메타버스에 관한 기초 이론, 각 분야별 사례이해, 기초적인 메타버스 실습 등을 학습한다. 학습을 위해 메타버스 상에서 강의와 각 분야의 전문가 특강을 진행하고, 학생들 스스로 메타버스 플랫폼에 콘텐츠를 만들어 보는 실습을 진행한다. | Understanding of Realistic Media As a basic course in the realistic experience convergence major, students learn basic theories of realistic experience and metaverse, understanding cases in each field, and basic metaverse practice. For learning, lectures of basic theory and special lectures by experts in each field are conducted on the metaverse, and students practice creating content on the metaverse platform themselves. |

| 소속 | 직무수준 (KSA) | 과목명 / 과목해설 | Subjects / Descriptions |
|-------|---|---|---|
| 경희대학교 | 기초 | 실감미디어컴퓨팅기초 | Introduction to Realistic Media Programming |
| | | 실감 미디어용 기술 개발 및 콘텐츠 개발을 하기 위한 개발 툴을 사용 할 때 필요한 기본적인 컴퓨터 프로그래밍 능력을 배우는 수업 | A class to learn the basic computer programming skills needed to use the development tools for developing technology and content for immersive media. |
| 배재대학교 | 기초 | 실감디자인생킹 | Design Thinking |
| | | 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 |
| 중앙대학교 | 기초 | XR마케팅 | XR Marketing |
| | | 마케팅 전반에 대한 지식과 사례에 관한 내용을 학생들에게 비교적 쉽게 전달하는 것을 목표로 하며, 학생들이 직접 사례발표를 통하여 기업의 마케팅 활동에 대해 이해함 | Issues on marketing based on real cases |
| | 기초 | XR창업비즈니스모델 | XR Startup Business Model |
| 기초 | 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. | Business model for start-ups of XR industry | |
| | XR비즈니스입문 | Introduction to XR Business | |
| 기초 | 최신의 경영 지식과 능력을 통해 지속 가능한 가치를 창조하는 것을 목표로 하며, 경영 현실에 대한 이해를 증진시키도록 함. | Intorduction to business management for XR applications | |