

(1) 2차년도 표준교과목 별 1차년도 표준교과목/대체교과목 매칭(외부 공유안1)

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
1	3D애니메이션	배재대	3	2	
2	AR/VR 콘텐츠 실무	배재대	3	1	<ul style="list-style-type: none"> • XR콘텐츠 실무(교과목명변경) • VR디자인기초(교과목명변경)
3	AR/VR 프로젝트	배재대	3	2	<ul style="list-style-type: none"> • VR 3D Sketch Modeling(교과목명변경)
4	Computer Graphics I	계명대	3	1	
5	Computer Graphics II	계명대	에피텍	2	
6	Game Project 1	계명대	에피텍	2	<ul style="list-style-type: none"> • 실감SW디자인 • 게임프로그래밍 • 게임프로그래밍입문 • INTRODUCTION TO PROGRAMMING FOR GAME DEVELOPMENT • GAME PROJECT 2
7	HCI	건국대	4	1	<ul style="list-style-type: none"> • 인간과컴퓨터상호작용 • 인간컴퓨터상호작용
8	HCI 특론	건국대	대학원	1,2	
9	ICT 경험디자인	건국대	3	2	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적소재개발 • 아이디어발상
10	ICT 콘텐츠 기획	건국대	2	1	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관전시콘텐츠실습(캡스톤디자인) • 문화콘텐츠기획및발상법
11	K-콘텐츠(한류)의 이해	건국대	2	1	
12	Project I	계명대	2	1	
13	UI/UX 프로그래밍	경희대	2	1	<ul style="list-style-type: none"> • UX디자인 • ICT경험디자인
14	VR/AR 프로그래밍	배재대	3	1	
15	VR/AR게임프로그래밍	계명대	4	1,2	
16	XR Project Management	중앙대	4	2	
17	XR 경영전략	중앙대	3	1	<ul style="list-style-type: none"> • 경영전략(캡스톤디자인)(교과목명변경)
18	XR 공유대학	중앙대	4	계절	

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
	창업캠프(PBL)			학기	
19	XR 기술 PBL	경희대	3	2	
20	XR 린 스타트업	중앙대	2	1	
21	XR 마케팅	중앙대	1	2	
22	XR 비즈니스 기획(PBL)	중앙대	4	계절 학기	
23	XR 비즈니스 입문	중앙대	1	1	
24	XR 스튜디오	계명대/중 앙대	2	1	<ul style="list-style-type: none"> XR스튜디오 1(교과목명변경) XR 스튜디오 2(교과목명변경)
25	XR 시장분석과 진입전략(PBL)	중앙대	4	계절 학기	
26	XR 창업 비즈니스 모델	중앙대	2	2	
27	XR 캡스톤디자인	배재대	4	1	<ul style="list-style-type: none"> UX디자인
28	XR 콘텐츠 프로듀싱	중앙대/계 명대	2	1,2	
29	XR콘텐츠 디자인 워크숍(캡스톤디자인)	계원예대	2학년 이상	2	<ul style="list-style-type: none"> XR콘텐츠 디자인 워크숍(교과목명변경)
30	가상현실	건국대	4	1	<ul style="list-style-type: none"> 가상증강현실의 이해 메타버스융합프로젝트(1)
31	가상현실 창작종합설계	건국대	4	2	
32	객체지향 프로그래밍	경희대	1	1,2	
33	게임피케이션의 이해와 활용	전주대학교	3	1	<ul style="list-style-type: none"> 게임피케이션
34	게임UX/UI디자인	배재대	3	1,2	
35	게임공학	경희대	3	1,2	<ul style="list-style-type: none"> 3D GAME APPLICATIONS GAME IMPLEMENTATION TECHNIQUES
36	게임기획실무	전주대학교	3	1	<ul style="list-style-type: none"> 메타버스프로젝트기획(2)
37	게임디자인	전주대학교	2	1,2	<ul style="list-style-type: none"> 게임인터랙티브콘텐츠기획실습

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
					• 2D그래픽
38	게임알고리즘	계명대	3	1,2	• 게임/실감 알고리즘
39	게임엔진기초	경희대	2	1,2	• 게임 엔진 기초 : 게임PX디자인(교과목명변경)
40	게임인공지능	계명대	3	1,2	• 인공지능 • 인공지능과 게임프로그래밍 • 실감응용인공지능
41	게임캐스톤디자인	계명대	4	1,2	
42	게임컨셉디자인	전주대학교	2	1,2	
43	게임프로그래밍	경희대	2	1,2	• 기초게임프로그래밍 • 2D게임프로그래밍 • A/VR 콘텐츠
44	게임프로젝트	전주대	3	2	
45	경영전략	중앙대	4	1,2	
46	경영정보시스템	중앙대	2	2	
47	고급 실감 디지털스토리텔링	배재대	3	1	
48	고급 컴퓨터 그래픽스	건국대	3	2	
49	고급 컴퓨터 비전	건국대	대학원	1,2	
50	관광콘텐츠기획론	전주대	3	1	
51	광고기획론2	계명대	3	1	
52	국제경영학	중앙대	2	2	
53	글로벌 사회적가치와 창업사례	중앙대	3	2	
54	글로벌리빙랩프로젝트	계명대	3	계절 학기	
55	글로벌학제간융합프로젝트	계명대	3	계절 학기	
56	글로벌학제간프로젝트기획	계명대	3	계절	

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
				학기	
57	기술융합과 공유가치 창출	전주대	3	2	
58	기업가정신과 벤처경영	중앙대	3	2	
59	대중예술콘텐츠 실무기획	건국대	2	2	
60	대중예술콘텐츠 창작실습	건국대	2	2	
61	도시문화콘텐츠 기획실습	건국대	2	1	• 글로컬라이제이션과문화공감
62	디지털 헤리티지 기획창작	건국대	4	2	
63	디지털스토리텔링	건국대/전주대	1	1,2	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털스토리텔링의 이해(교과목명변경) • 스토리텔링1 • 실감미디어비주얼디자인 • 영상제작기초 • 기술융합과 가치창출 • 비주얼스토리텔링 • 실감미디어와 콘텐츠
64	디지털스토리텔링 실습	건국대	3	1	• 실감미디어의 이해
65	로컬 콘텐츠 실감미디어 PBL	전주대	2,3	계절학기	
66	리빙랩디자인	전주대	2	1	
67	마케팅	중앙대	2	1,2	• 게임마케팅
68	메타버스 3D 디자인	계원예대	1,2	동계 계절	• 메타버스3D툴기초(교과목명변경)
69	메타버스 쇼룸&갤러리	계원예대	전학년	2	
70	메타버스 아이템 크리에이터 스튜디오	계원예대	전학년	2	
71	메타버스 예술 작품전시	계원예대	2	동계 계절	
72	메타버스 월드(맵) 크리에이터(캡스톤디자인)	계원예대	2학년 이상	1	

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
73	메타버스 크리에이터 세미나	계원예대	전학년	2	
74	문화관광종합설계	전주대	4	2	
75	문화유산실감형 콘텐츠 기획실습	전주대	3	1	• 문화유산실감형콘텐츠기획실습(캡스톤디자인)(교과목명변경)
76	문화테크놀로지 연구	건국대	2	1	
77	미디어 콘텐츠 트렌드 분석	계명대	3	2	
78	버추얼 3D캐릭터 모델링	계원예대	1,2	계절 학기	
79	버추얼 모션캡처 워크숍	계원예대	2학년 이상	2	
80	버추얼 캐릭터 워크숍	계원예대	1,2	2	
81	비교문화메타버스 콘텐츠 탐구	전주대	2	2	• 비교문화탐구(교과목명변경)
82	소셜리빙랩 실감미디어 PBL	전주대	2,3	계절 학기	• 실감미디어산업론
83	소셜벤처디자인	전주대	3	1	
84	소셜비즈니스	전주대	3	1	
85	스마트경영	중앙대	3	1,2	
86	실감 3D 캐릭터 모델링	배재대	2	2	
87	실감 UX제품디자인	배재대	3	1	• UX 제품디자인(교과목명변경) • UX제품디자인1(교과목명변경) • UX디자인
88	실감 디바이스 기술	경희대	4	1	
89	실감 디지털 페인팅	배재대	3	1	
90	실감 디지털드로잉	배재대	전학년	1,2	• 디지털드로잉(교과목명변경) • 디지털드로잉1(교과목명변경)
91	실감디자인씽킹	배재대	전학년	1,2	• 디자인씽킹(교과목명변경)

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
					• 디자인씽킹I(교과목명변경)
92	실감미디어 캡스톤디자인	계명대	2	1	
93	실감미디어 컴퓨팅 기초	경희대	1	1,2	<ul style="list-style-type: none"> • C프로그래밍 • 웹파이선프로그래밍 • 기초게임프로그래밍 • A/VR 프로그래밍 • 기초실감미디어엔진
94	실감미디어 프로젝트	경희대	3	1	
95	실감미디어와 플랫폼 전략	중앙대	3	1	
96	실감미디어의 이해	전주대	전학년	1,2	• 기초실감미디어엔진
97	실감미디어전략커뮤니케이션 특론	계명대	대학원	1	
98	실감응용소프트웨어개발	계명대	3	2	
99	실감콘텐츠경험분석	건국대	3	1	<ul style="list-style-type: none"> • 실감콘텐츠 이용자효과 평가분석 기초실습(교과목명변경) • 게임기획실무(2)(캡스톤디자인)
100	실감콘텐츠디자인	배재대	3	2	
101	실감피지컬컴퓨팅	계명대	2	2	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇 센서데이터 처리 • 게임그래픽프로그래밍
102	실감형 게임 프로젝트	배재대	3	1	
103	실감형추제콘텐츠기획	전주대	3	2	
104	알파 프로토타입 & 베타 프로덕션	중앙대	3	1	<ul style="list-style-type: none"> • XR 알파 프로토타입(교과목명변경) • 베타 프로덕션 & 마케팅(교과목명변경)
105	영상처리	경희대	4	1	• 디지털영상처리
106	영상특수효과론	계명대	2	1	
107	온라인마케팅 실무	계명대	3	2	
108	지역문화콘텐츠 기획실습	전주대	2	2	
109	체감형 기술 이론 및 실습	경희대	3	1	<ul style="list-style-type: none"> • PROJECT INTRODUCTION • OPERATING SYSTEM I:MAN-MACHINE INTERFACE • 인간과세상을연결하는실감미디어

순 번	2차년도 표준교과목				1차년도 표준교과목/대체교과목
	개설 교과목명	개설대학	학년	학기	
110	축제이벤트산업론	건국대	2	2	• 실감 축제이벤트론
111	캐릭터디자인	배재대	1	2	
112	컴퓨터 그래픽스	건국대	3	1	• 메타버스융합프로젝트(2)
113	컴퓨터공학산학연구프로젝트	계명대	3	계절학기	
114	컴퓨터비전	경희대	4	2	• AI기반영상정보처리
115	콘텐츠산업 비즈니스 전략	중앙대	3	2	
116	풀스택서비스네트워킹	경희대	3	2	
117	혼합현실 특론	건국대	대학원	1,2	
118	효과적인 사회문제 정의와 아이디어	전주대	3	2	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어발상법 • 실감미디어마케팅 • 사회혁신과소셜콘텐츠 • XR프로젝트 • 문제의발견과자기표현