

# 개정 표준교육과정 및 표준교과목 현황

(실감미디어혁신공유대학 개설교과목 및 MD정보)

- 실감미디어 혁신공유대학 표준교육과정

영역	수준	마이크로 디그리	교과목 정보				총이수 학점
			학 점	구성 교과목	선택이수 (영역)	MD 선택이 수	
기초	초급	실감미디어 펀더멘탈	3	실감미디어컴퓨팅기초	(기술)	택4	12 ※최소 3개영역 의 교과목 1개 이상 필수 이수
			3	실감디자인씽킹	(디자인)		
			3	실감미디어의이해	(콘텐츠)		
			3	XR비즈니스입문	택1~2 (바나나)		
			3	XR창업비즈니스모델			
			3	XR마케팅			
콘텐츠	중급 (공통)	실감미디어 기획	3	디지털스토리텔링	택1	택3	9
			3	디지털스토리텔링실습			
			3	게임피케이션의이해와활용			
			3	ICT콘텐츠기획			
			3	실감콘텐츠경험분석			
	중급	실감미디어 콘텐츠제작	3	XR콘텐츠프로듀싱	택3	9	
			3	알파프로토타입&베타프로덕션			
			3	미디어콘텐츠트렌드분석			
			3	가상현실창작종합설계			
			3	영상특수효과론			
		게임기획	3	디지털스토리텔링	택3	9	
			3	게임컨셉디자인			
			3	게임디자인			
			3	게임기획실무			
			3	게임프로젝트	택1		
			3	게임캡스톤디자인			
			3	객체지향프로그래밍		택3	9
			3	UI/UX프로그래밍			
			3	컴퓨터그래픽스			
3	실감미디어프로젝트						
기술	중급 (공통)	실감미디어 기술	3	실감응용소프트웨어개발	택1		
			3	게임프로그래밍			
			3	게임엔진기초			
			3	게임알고리즘			
			3	게임공학			
	중급	게임공학	3	게임공학	택3	9	
			3	게임프로젝트			
			3	게임캡스톤디자인			
			3	실감디바이스기술			택1
			3	실감피지컬컴퓨팅			
			3	HCI			
	고급	체감기술	3	HCI특론(대학원 연계)	택1	택4	12
			3	체감형기술이론및실습			

영역	수준	마이크로 디그리	교과목 정보				총 이수 학점
			학 점	구성 교과목	선택이수 (영역)	MD 선택이 수	
기술	고급	XR입출력 기술	3	혼합현실특론(대학원 연계)	택1	택4	12
			3	가상현실			
			3	고급컴퓨터그래픽스			
			3	영상처리			
			3	컴퓨터비전			
			3	고급컴퓨터비전(대학원 연계)			
			3	폴스택서비스네트워킹			
			3	XR기술PBL			
디자인	중급 (공통)	실감미디어 디자인	3	실감디지털드로잉	택3	9	
			3	ICT경험디자인			
			3	실감콘텐츠디자인			
			3	AR/VR콘텐츠실무			
	중급	게임그래픽 디자인	3	캐릭터디자인	택3	9	
			3	실감3D캐릭터모델링			
			3	3D애니메이션			
			3	게임UX/UI디자인			
	고급	실감미디어 콘텐츠 디자인테크	3	게임프로젝트	택1	9	
			3	게임캡스톤디자인			
			3	AR/VR프로젝트			
			3	고급실감디지털스토리텔링			
비즈니스	중급 (공통)	실감미디어 비즈니스	3	실감미디어와플랫폼전략	택1	택3	9
			3	경영정보시스템			
			3	XR경영전략	택1		
			3	경영전략			
			3	XR비즈니스기획(PBL)	택1		
			3	마케팅			
			3	국제경영학			
			3	스마트경영			
	중급	실감미디어 비즈니스실전	3	XR시장분석과진입전략(PBL)	택3	9	
			3	XR린스타트업			
			3	XR스튜디오			
			3	콘텐츠산업비즈니스전략			
중급	XR창업실전	3	기업가정신과벤처경영	택3	9		
		3	글로벌사회적가치와창업사례				
		3	XR Project Management				
		3	XR공유대학창업캠프(PBL)				
응용	중급	글로벌실감 게임	3	COMPUTER GRAPHICS1	택3	9 (영어강의)	
			3	COMPUTER GRAPHICS2			
			3	게임인공지능			
			3	VR/AR게임프로그래밍			
			3	PROJECT1			택1
			3	GAMEPROJECT1			
응용	중급	소셜리빙랩 실감미디어	3	리빙랩디자인	택3	9	
			3	기술융합과공유가치창출			
			3	소셜벤처디자인			

영역	수준	마이크로 디그리	교과목 정보				총 이수 학점			
			학 점	구성 교과목	선택이수 (영역)	MD 선택이 수				
			3	소셜비즈니스						
			3	효과적인사회문제정의와아이디어						
			3	소셜리빙랩실감미디어PBL						
		로컬문화 실감미디어	3	문화테크놀로지연구						
			3	비교문화메타버스콘텐츠탐구						
			3	축제이벤트산업론						
			3	실감형축제콘텐츠기획						
			3	도시문화콘텐츠기획실습						
			2	지역문화콘텐츠기획실습						
			3	관광콘텐츠기획론						
			3	로컬콘텐츠실감미디어PBL						
			3	문화유산실감형콘텐츠기획실습						
			3	문화관광융합설계						
			K-Culture 실감콘텐츠 개발실습	3				K-콘텐츠(한류)의이해		
		3		디지털헤리티지기획창작						
		3		대중예술콘텐츠실무기획						
		3		대중예술콘텐츠창작실습						
		실감미디어 콘텐츠디자인	3	실감디지털페인팅						
			3	VR/AR프로그래밍						
			3	실감UX제품디자인						
			3	XR캡스톤디자인						
		메타버스 콘텐츠디자인	2	메타버스크리에이터세미나				택1	택3	
			3	메타버스3D디자인						
			3	메타버스예술작품전시						
			4	메타버스아이템크리에이터스튜디오				택1		
			4	메타버스월드(맵)크리에이터 (캡스톤디자인)						
			4	메타버스쇼룸&갤러리						
		XR콘텐츠 디자인	3	버추얼캐릭터워크숍				택1	택3	
			3	버추얼모션캡처워크숍						
			3	XR콘텐츠디자인워크숍(캡스톤디자인)						
			3	버추얼3D캐릭터모델링						
			3	AR/VR콘텐츠실무						
		고급	전략 커뮤니케이션 실감미디어	3				온라인마케팅실무	택3	9
				3				광고기획론2		
				3				XR스튜디오		
				3				실감미디어캡스톤디자인		
				3				실감미디어전략커뮤니케이션특론		
			실감미디어 글로벌 이노베이터	3				글로벌학제간프로젝트기획	택3	9
				3				글로벌학제간융합프로젝트		
				3				글로벌리빙랩프로젝트		
				3				컴퓨터공학산학연구프로젝트		

영역	수준	마이크로 디그리	교과목 정보				총이수 학점
			학 점	구성 교과목	선택이수 (영역)	MD 선택이 수	
건국대 특화	-	실감문화콘 텐츠기획	3	실감콘텐츠기획론	택3	9	
			3	박물관콘텐츠기획실습			
			3	테마파크콘텐츠기획실습			
			3	인터랙티브스토리텔링			
		실감미디어 공학입문	3	JAVA프로그래밍	택3	9	
			3	ICT경험디자인			
			3	실감미디어컴퓨팅기초			
			3	가상현실			

• 실감미디어 혁신공유대학 마이크로디그리

영역	수준	마이크로디그리	목표역량
기초	초급	실감미디어 편더멘탈	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감미디어 전반에 대한 필수적인 기초 역량</li> <li>- 실감미디어를 구성하는 컴포넌트 이해 및 툴 활용 기술 습득. 또한 실감 미디어 적용, 응용에 대한 전반적 이해</li> </ul>
콘텐츠	중급 (공통)	실감미디어 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기초 실감 기획을 통해 실감미디어 서비스를 실제 기획하고 평가할 수 있는 역량</li> <li>- 콘텐츠기획을 이해하고 이를 바탕으로 실감미디어 기술을 활용한 효과적인 실감미디어 콘텐츠 기획할 수 있는 역량</li> <li>- 기술을 이해하며 이를 이용하여 실감미디어콘텐츠 디자인이 가능하며 효과성 검증 및 이용자 효과 평가할 수 있는 역량</li> </ul>
	중급	실감미디어 콘텐츠제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실무에 적용되는 전문적 실감미디어 콘텐츠를 프로듀싱하고 서비스 적용할 수 있는 역량</li> </ul>
	중급	게임기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 기획자의 실무 능력을 확보하기 위한 게임 요소 설계, 레벨 디자인 등의 과제수행 능력 확보</li> <li>- 게임의 본질을 깊이 있게 이해하고 게임 시장의 트렌드를 읽고 발전방향을 예측할 수 있는 시장이해능력</li> <li>- 세부 게임 요소들의 디테일한 설계 및 제작을 위한 기획 가이드라인 이해</li> <li>- 실제 게임 개발을 통해 개발-사용자반응-설계반영 사이클을 경험하여 실무 프로젝트 수행능력 확보</li> </ul>
기술	중급 (공통)	실감미디어 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감미디어 HW SW 기술 전반에 대한 이해를 바탕으로, 최신 실감미디어 시스템 구현이 가능한 인재 양성</li> <li>- 실감미디어 소프트웨어를 개발하고 운영하기 위한 역량-이를 통해 실제 실감미디어 소프트웨어를 개발할 수가 있음</li> </ul>
	중급	게임공학	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 개발에 필요한 기본 게임제작 도구(엔진)를 익히고, 인터랙티브한 실감 게임 제작 능력 확보 및 게임 제작과정을 체험하며 게임 저작툴 활용능력을 습득하는 고급 게임 개발자 역량</li> <li>- 게임 엔진 및 알고리즘을 이해하고 개발하는 능력을 갖춘 게임 전문 개발자</li> </ul>
	고급	체감기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감 소프트웨어 및 하드웨어를 개발하고 조합하여 기술 서비스 컴포넌트를 만들 수 있음</li> <li>- 직접적 경험 제공할 수 있는 몰입형 입 출력 장치를 위한 HW SW 기술의 깊은 이해를 바탕으로 체감형 시스템의 활용은 물론 새로운 체감형 시스템의 설계 구현 활용을 할 수 있는 역량 제공</li> </ul>
	고급	XR입출력 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다중멀티모달을 활용하여 증강현실/가상현실 컴포넌트를 개발할 수 있음</li> <li>- 최신 실감미디어 기술 활용 및 구현을 위한 핵심 기술을 Deep 하게 이해할 수 있고 적용, 디자인할 수 있는 역량</li> </ul>

영역	수준	마이크로디그리	목표역량
디자인	중급 (공통)	실감미디어 디자인	- 실감형 콘텐츠 개발에 대한 아이디어 도출 및 SW 기술 전반에 대한 이해를 바탕으로, 최신 실감형 콘텐츠 기초 제작이 가능한 역량
	중급	게임그래픽 디자인	- 게임 그래픽 디자인에 필요한 캐릭터 디자인, UI/UX디자인 등의 디자인 역량과 3D 모델링, 3D 애니메이션 등의 3D 그래픽 역량을 갖춘 게임 그래픽 디자이너의 역량 - 게임 그래픽 디자인의 이론, 실습 및 활용 능력을 갖춘 게임 그래픽 디자이너
	고급	실감미디어 콘텐츠 디자인테크	- 실감 콘텐츠 기획부터 제작까지 직접적 경험을 통하여 실감형 콘텐츠를 설계/구현 활용할 수 있는 고급 역량
비즈니스	중급 (공통)	실감미디어 비즈니스	- 실감미디어 경영 환경에 대한 이해를 바탕으로 기업 및 사례 분석을 통해 실감미디어 분야에서의 경영자 역량 개발
	중급	실감미디어 비즈니스실전	- 실감미디어 관련 신기술 시장과 환경 분석, 전략 수립, 나아가 빅데이터에 대한 이해와 활용 등 경영에 대한 심화 학습을 수행함으로써 이해를 높임
		XR창업실전	- 창업 분야 전문지식과 실무경험을 공유하고 습득하는 것을 목표로, 실감미디어와 관련한 신기술 환경 내 창업에 대한 전반적인 이해와 단계별로 필요한 실무 노하우 내재
응용	중급	글로벌실감 게임	- 해외 개발자와의 협업을 포함한 실무 프로그래밍 작업 수행능력을 배양하기 위해 개발자 커뮤니티를 중심으로 실무적 경험을 쌓고 국제적 경쟁력이 있는 게임개발 프로젝트에 참여하여 개발 과정을 주도적으로 추진할 수 있는 역량 - 글로벌 팀 프로젝트를 위한 실무과제수행 및 소통능력 - 산업체 연계 실감게임 프로젝트 리더십 - 모의 프로젝트 기반의 PBL 과제 수행능력 - 게임관련 국내외 체감형 게임 팀 프로젝트 수행능력
응용	중급	소셜리빙랩 실감미디어	- ESG 및 사회적 가치의 중요성을 이해하고 글로벌 소셜임팩트를 창출/강화할 수 있는 소셜 리빙랩 프로젝트를 기획하고 실행할 수 있는 사회 문제 해결 실천 역량 - 실감미디어 소셜 리빙랩 프로젝트 경험을 통해, 대중들이 공감할 수 있는 실감 콘텐츠를 제작하고 실감미디어 기반 소셜 벤처 창업에 대한 비전을 수립할 수 있는 도전 역량
		로컬문화 실감미디어	- 사회와 문화 기술에 대한 이해를 기반으로, 로컬 문화의 특수성과 매력을 발견하고 실감미디어로 표현할 수 있는 창의적인 문화 콘텐츠 기획자로서의 아이디어 발상 및 실천 역량 - 실감미디어 기술을 활용하여, 기존의 역사문화 콘텐츠 전시/아카이브를 비롯한 관광, 축제 등의 체험-경험 산업 영역을 가상-메타버스 연계 산업으로 확장할 수 있는 창의 융합 역량

영역	수준	마이크로디그리	목표역량
		K-Culture 실감콘텐츠 개발실습	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한류 콘텐츠의 세계적 대중화를 이해하고, 확산 가능한 한류 콘텐츠를 기획/제작할 수 있는 역량</li> <li>- 한류 콘텐츠를 실감미디어 기술을 이용하여 확산 및 지속가능한 디지털 콘텐츠로 기획하고 창작할 수 있는 역량</li> </ul>
		실감미디어 콘텐츠디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감형 콘텐츠 개발에 대한 아이디어 도출 및 HW/SW 기술에 대한 직접적인 실무 경험을 바탕으로, 최신 실감형 콘텐츠 디자인/ 제작/다양한 분야에 활용할 수 있는 역량</li> </ul>
		메타버스 콘텐츠디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감미디어를 구성하는 다양한 전문 분야에 대한 이해 기반의 창의융합 역량</li> <li>- 실감미디어 영역에서 예술/디자인에 특화된 3D모델링의 실력을 배양할 수 있는 실감미디어 콘텐츠 역량 배양</li> <li>- 메타버스를 이해하는 콘텐츠 크리에이터 양성</li> </ul>
		XR콘텐츠 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감미디어 핵심 전문 지식 전문가들과 의사소통하고 상호 협력할 수 있는 팀워크 역량</li> <li>- 실감콘텐츠 유형의 다양한 변화에 대응할 수 있는 적합한 실감미디어 표현기술 역량</li> <li>- XR 스튜디오 촬영 및 언리얼 엔진을 이용한 버추얼 씬 제작 실습을 통한 실용적 응용 역량</li> <li>- 가상의 캐릭터를 이해하고 메타버스 환경에 맞춘 버추얼 크리에이터 양성</li> </ul>
	고급	전략 커뮤니케이션 실감미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비판적 사고 기반으로 자율적이고 주도적으로 실감미디어 전문지식을 탐구하고 실천하는 지성인</li> <li>- 실감미디어 핵심 전문지식을 통해 전문가들과 의사소통하고 상호협력할 수 있는 팀워크 역량</li> <li>- 실감미디어 핵심 전문지식을 확보하여 실전문제를 해결할 수 있는 실용적 응용 역량</li> </ul>
		실감미디어 글로벌 이노베이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌한 사회적 이슈를 찾고 다양한 국가의 젊은이들과 공동으로 실감미디어를 통해서 해결책을 찾고 구현할 수 있는 글로벌 인재 양성</li> <li>- 다양한 국가의 대학생들과 소통할 수 있고 지속가능한 실제적인 솔루션을 찾을 수 있는 글로벌 시티즌을 양성</li> </ul>