

실감미디어기획(Immersive Media Contents Plan & Development 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 · 능동적 사회 참여 능력
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	4차 산업혁명의 핵심 신기술인 실감미디어를 기존 형식의 문화 콘텐츠의 표현 영역 확대로 연결할 수 있는 문화 기획 능력 습득을 목표로 한다.
진로분야	실감미디어 콘텐츠 창작자, 실감미디어 기획/제작자, 미디어 기획사

[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.
능동적 사회 참여 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

전공능력	실감콘텐츠 기획 능력	창의적 융합 능력	능동적 사회 참여 능력
STAR 전공능력 범주모델			
지식이해 및 학습능력	●	●	●
문제파악 및 해결능력	●	●	●
현장적응 및 실무능력	●	●	●
창의융합 및 혁신능력	○	●	●

[4] 진로분야 연계

진로분야	전공능력	실감콘텐츠 기획 능력	창의적 융합 능력	능동적 사회 참여 능력
실감미디어 콘텐츠 창작자		●	●	●
실감미디어 기획/제작자		●	●	●
미디어 기획자		◐	◐	◐

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
실무	현업에서 사용되는 용어 및 개발 파이프라인에 대한 실질적 이해도 향상	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	실감미디어 플랫폼에 대한 이해 및 빌더를 사용한 적용 기술 습득	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
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

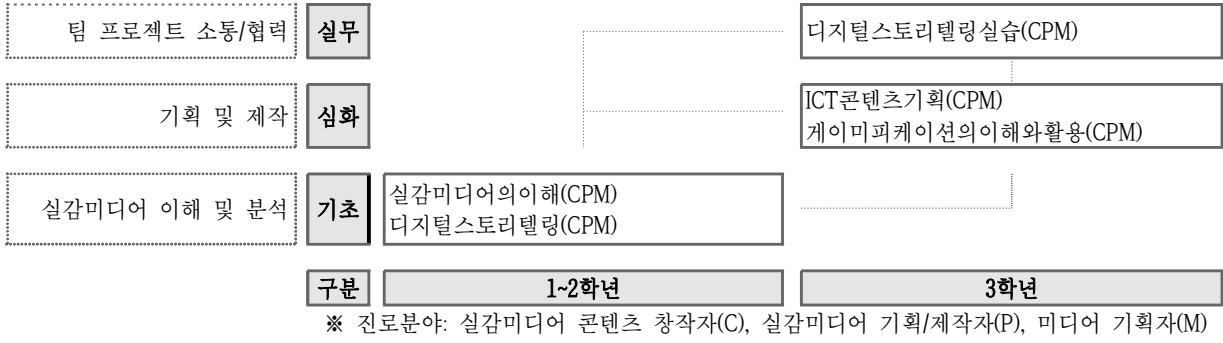
직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		실감콘텐츠 기획 능력	창의적 융합 능력	능동적 사회 참여 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
실무	디지털스토리텔링실습	●	◐	◐	5	3	2
심화	게임피케이션의이해와활용	◐	◐	●	4	4	2
	ICT콘텐츠기획	●	◐	◐	3	4	3
기초	디지털스토리텔링	◐	●	◐	4	4	2
	실감미디어의이해	●	◐	◐	5	2	3

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	실감콘텐츠 기획 능력	창의적 융합 능력	능동적 사회 참여 능력
실감미디어 콘텐츠 창작자 (C)	실무	디지털스토리텔링실습		
	심화	ICT콘텐츠기획	디지털스토리텔링	게임피케이션의이해와활용
	기초		실감미디어의이해	
실감미디어 기획/제작자 (P)	실무	디지털스토리텔링실습		
	심화	ICT콘텐츠기획	디지털스토리텔링	게임피케이션의이해와활용
	기초		실감미디어의이해	
미디어 기획자	실무	디지털스토리텔링실습		

진로분야	직무수준	실감콘텐츠 기획 능력	창의적 융합 능력	능동적 사회 참여 능력
(M)	심화	ICT콘텐츠기획	디지털스토리텔링	게이미피케이션의이해와활용
	기초		실감미디어의이해	

[8] 교육과정 이수체계



[9] 교육과정 이수기준

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

[10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
전체	1,2	선택	17115	실감미디어의이해	Understanding of Realistic Media	3	3	기초	5	2	3	교양학부
	1	선택	17224	게이미피케이션의이해와활용	Understanding and Utilizing Gamification	3	3	심화	4	4	2	교양학부
1	1	선택	16861	디지털스토리텔링	Digital Storytelling	3	3	기초	4	4	2	게임콘텐츠학과
3	1	선택	16772	ICT콘텐츠기획	ICT Content Planning	3	3	심화	3	4	3	관광경영학과
	2	선택	16834	디지털스토리텔링실습	Digital Storytelling Practice	3	3	실무	5	3	2	미네르바학부

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
교양학부	심화 (442)	게이미피케이션의이해와활용	Understanding and Utilizing Gamification
		게이미피케이션은 게임이 아닌 영역에서 게임적 사고와 게임 디자인 요소를 이용하여 재미있게 만들고 이용자의 적극적인 참여를 이끌어내는 것이다. 효과적인 게임화는 게임 디자인, 게임 역학, 행동경제학, 동기부여 심리학, UX, 기술 플랫폼	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-driven

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
		폼 및 ROI 주도 비즈니스 구현이다. 본 교과목은 게이미피케이션에 대한 정의, 범주, 성공 사례, 핵심 메커니즘, 응용 사례와 전망 등을 구성되어 있다.	ng business implementations. This course is composed of definition, categorization, successful cases, core mechanism, applied cases and prospect.
	기초 (523)	실감미디어의이해 실감미디어 관련 산업, 기술, 트렌드, 전망, 진로, 예측 등 실감미디어 전반에 대한 이해를 위한 개론	Understanding of Realistic Media An introduction to understanding the overall immersive media industry, technology, trends, prospects, careers, forecasts, etc.
게임 콘텐츠 학과	기초 (442)	디지털스토리텔링	Digital Storytelling
		모든 콘텐츠의 기초라 할 수 있는 스토리텔링을 배워 인문학적 소양의 함양과 함께 삶을 돌아보고 재구성하는 창의적인 스토리텔러를 양성한다.	Storytelling is the basics of all contents. Through learning storytelling, students develop knowledge in humanities and broaden creativity: they retrospect and reconstitute life.
관광경영 학과	심화 (343)	ICT콘텐츠기획	ICT Content Planning
		관광의 중요 부분인 이벤트를 이해하고 직접 실무에 적용할 수 있는 과목이다. 이벤트의 의의와 파급효과를 규명하고 이벤트 산업의 발전에 미치는 영향을 조망해 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.
미네르바 학부	심화 (532)	디지털스토리텔링실습	Methods of Digital Storytelling Design
		스토리텔링 관련 교과목에서 익힌 내용을 전북지역 중심의 콘텐츠 산업 실 사례에 적용하여 스토리텔링 관련 직무 역량을 향상시키고 스토리텔링이 갖는 가치와 영향력을 효과적으로 체득할 수 있도록 한다.	The contents learned in the course related to storytelling are applied to actual cases of the contents industry centered on the Jeonbuk region. Through this, it is possible to improve the job competency related to storytelling and to effectively acquire the value and influence of storytelling.