

## 실감미디어지산학협력 (Immersive Media Collaborative Regional Innovation Micro Degree)

### [1] 전공 소개

구 분	내 용	
인 재 상	지역문제 및 위기 극복을 위한 창의적 문제해결 인재	
전공능력	지역/사회 문제 공감 능력 · 실감미디어 활용 능력 · 융합/문제 해결 능력	
교육목표	디지털 신기술인 실감미디어 기술을 이용해 다양한 사회, 지역 문제를 해결하기 위한 핵심적인 기획, 개발, 활용 능력 함양 및 문제 해결에 활용할 수 있는 창의적 인재 양성	
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역 문제 해결을 위한 실감미디어 지산학 협력 마이크로 전공은 리빙랩 등 문제해결 방법론을 체득하고, 산업체 전문가 및 지자체 담당자와의 문제 해결을 위한 구체적인 협력 프로세스를 통해 실감미디어 기술을 적용하는 과정을 포함한다.</li> <li>■ 지역 문제 해결형 실감미디어 지산학협력 과정을 통해, 학생들은 실감미디어를 활용해 사회 문제 해결, 콘텐츠 소재/자원 발굴 등의 목표 수행/ 문제해결 능력을 습득한다.</li> </ul>	
진로분야 및 자격증	<b>진로분야</b>	<b>관련 자격증</b>
	사회혁신 퍼실리테이터	디지털 기술기반 사회혁신 활동, 퍼실리테이션
	디지털-미디어 기반 혁신 활동가	사회혁신 홍보/마케팅 전문가
	실감미디어 콘텐츠 기획/창작자	미디어 시공간 확장 콘텐츠 기획/개발자

### [2] 전공 능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
지역/사회 문제 공감 능력	정의	복잡한 지역-사회 문제를 정의하고 해결하기 위한 아이디어를 협력적, 분석적, 융합적 사고를 통해 도출하는 능력
	준거	개인의 관심, 시각에서 사회의 복잡계를 바라보는 관점 습득 여부 및 개인의 창의적 아이디어로 개선하고자하는 의지를 발현한다.
실감미디어 활용 능력	정의	실감미디어를 활용해 문제를 해결할 수 있는 창의적 방법 고안/기획/적용 능력
	준거	정의된 문제를 실감미디어 기술 기반 콘텐츠로 심각성을 표현하고, 시뮬레이션, 참여를 이끌어낼 수 있는 아이디어 구현 능력을 배양한다.
융합/문제 해결 능력	정의	지역 사회 문제를 포함한 실생활과 밀접한 다양한 이슈를 참여자와 공유하고, 협력하여 최선의 방법을 도출하는 소통 능력
	준거	사회 문제 해결을 위한 문제 정의, 다양한 관계자와의 소통, 참여를 이끌어내는 창의적인 아이디어 표현 능력을 함양하여 ESG 능력을 갖춘 인재로 성장한다.

### [3] STAR 전공능력 범주모델 연계

전공능력 STAR 전공능력 범주모델	지역/사회 문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
지식이해 및 학습능력	●	●	●
문제파악 및 해결능력	●	●	●
현장적응 및 실무능력	●	●	●
창의융합 및 혁신능력	○	●	●

#### [4] 진로분야 연계

진로분야	전공능력	지역/사회 문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
사회혁신 퍼실리테이터		●	●	●
디지털-미디어 기반 혁신 활동가		●	●	●
실감미디어 콘텐츠 기획/창작자		○	○	●

#### [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	다양한 실감미디어 콘텐츠 운용, 분석, 수정, 재활용 능력	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	실감미디어 콘텐츠 제작 파이프라인, 필요 조건, 산업의 이해	사회문제 해결 리빙랩 방법론 습득	실감미디어 중심의 미디어 산업, 콘텐츠 영역을 예측하고 적용하려는 태도

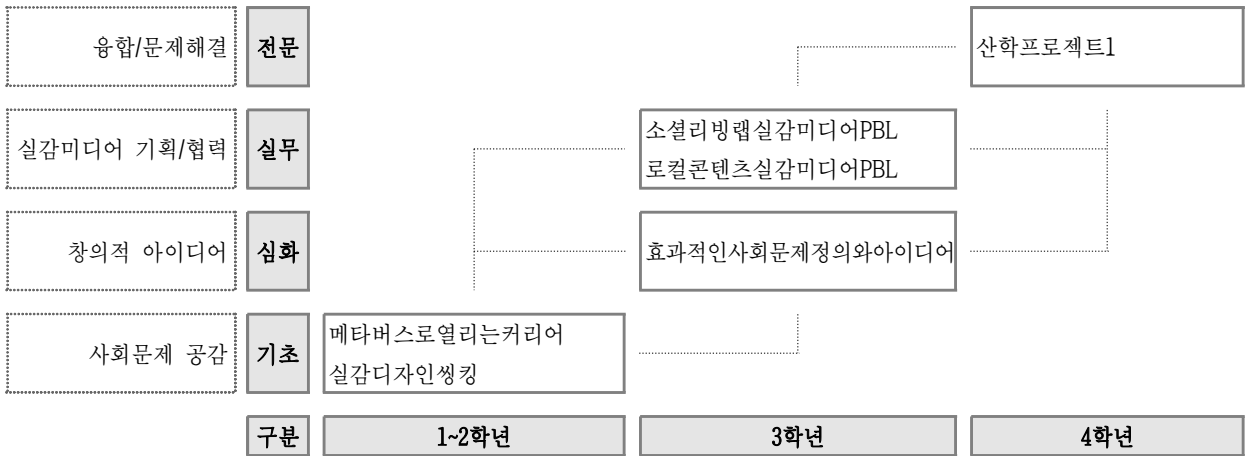
#### [6] 직무수준 별 교육과정

직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		지역/사회 문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	산학프로젝트1	●	●	●	3	4	3
실무	소셜리빙랩실감미디어PBL	●	●	●	4	3	3
	로컬콘텐츠실감미디어PBL	●	●	●	4	3	3
심화	효과적인사회문제정의와아이디어	●	○	○	2	5	3
기초	메타버스로열리는커리어	●	○	○	5	2	3
	실감디자인씽킹	●	○	○	5	2	3

### [7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	지역/사회 문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
사회혁신 퍼실리테이터, 디지털-미디어 기반 혁신 활동가, 실감미디어 콘텐츠 기획/창작자	전문			산학프로젝트1
	실무		소셜리빙랩실감미디어PBL 로컬콘텐츠실감미디어PBL	소셜리빙랩실감미디어PBL 로컬콘텐츠실감미디어PBL
	심화	효과적인사회문제정의와 아이디어		
	기초	메타버스로열리는커리어	메타버스로열리는커리어	실감디자인씽킹

### [8] 교육과정 이수체계



### [9] 교육과정 이수기준

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

### [10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
전체	1,2 계절	선택	16694	메타버스로열리는커리어	Career Building through metaverse	3	3	기초	5	2	3	교양학부
		선택	17117	효과적인사회문제정의와 아이디어	Social Issue Defining and Ideation	3	3	심화	2	5	3	교양학부
		선택	20814	실감디자인씽킹	Immersive Design Thinking(XR)	3	3	기초	5	2	3	배재대학교
	계절	선택	16428	소셜리빙랩실감미디어PBL	Social Living Lab Realistic Media PBL	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
		선택	16427	로컬콘텐츠실감미디어PBL	Local Realisti Content Project	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
4	1	선택	20847	산학프로젝트1	Industry-Academic Project 1	3	3	전문	3	4	3	배재대학교

[11] 교과목 해설

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
실감미디어	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.
		<b>소셜리빙랩실감미디어PBL</b> 기후위기를 비롯한 글로벌 사회문제 및 지역사회의 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.
배재대학교	기초 (523)	<b>실감디자인생킹</b> 본 수업에서는 학생들이 창의적인 디자인 사고 능력을 바탕으로 메타버스에 대한 이해를 높이도록 하며, 디자인의 정의부터 창의적으로 아이디어를 표현하는 다양한 방법론을 학습한다. 메타버스의 정의와 특성, 기술, NFT 등 실감미디어 전반에 걸친 이론을 학습한다	<b>Immersive Design Thinking(XR)</b> In this class, students increase their understanding of the metaverse based on creative design thinking skills and learn various methodologies for creatively expressing ideas, starting with the definition of design. Learn theories across realistic media, including the definition and characteristics of the metaverse, technology, and NFT.
		<b>산학프로젝트1</b> 산업체 또는 지역사회가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의 성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다. 스스로 문제를 만들고, 해결해 나가면서 전공 지식을 실제 적용해 보고, 사고력, 문제 해결 능력을 배양하여 취업 및 유능한 실무자로 성장할 수 있는 기반을 마련한다	<b>Industry-Academic Project 1</b> Students cultivate creativity, practical skills, teamwork, and leadership through independent planning and comprehensive problem solving for tasks needed by industry or the local community. By creating and solving problems on your own, you will apply your major knowledge in practice and develop your thinking and problem-solving skills to lay the foundation for getting a job and growing into a competent practitioner.
교양학부	기초 (523)	<b>메타버스로열리는커리어</b> 급속한 인터넷, 미디어 등 디지털 신기술의 발전으로 사회의 다양한 분야가 메타버스로 연결, 융합되고 있다. 새로 생겨나는 관련 직업은 기술과 인문, 예술 등의 융합 사고를 기초로 하고 있어 이에 대한 실감미디어, 메타버스의 기초/응용 지식의 습득이 필요하다.	<b>Career Building through metaverse</b> With the development of new digital technologies, various fields of society are connected and converge in the Metaverse. Newly created related occupations are also based on convergence thinking between technology, humanities, and art, and it is necessary to acquire basic/applied knowledge of realistic media and metaverse.
		<b>효과적인사회문제정의와아이디어</b> 본 교과목은 사회적가치 비즈니스와 디자인 생킹 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.