

모듈 2-02-1

디자인공학및과학

핵심지식/기술

- ④ 창의융합디자인

추천 타전공/교양

- ⑩ 인터랙티브제품디자인
- ⑪ 기초컴퓨터응용디자인
- ⑫ 상품기획/마케팅전략
- ⑬ 마케팅조사분석
- ⑭ 디자인과혁신
- ⑮ 디자인성경
- ⑯ 창의성과아이디어발상법
- ⑰ 가상화장현실의이해

모듈 2-02-2

게임 & XR 엔터테인먼트

핵심지식/기술

- ⑤ 인공지능
- ⑥ 컴퓨터비전
- ⑦ 감성인터랙션기술

추천 타전공/교양

- ⑧ 가상화장현실의이해
- ⑨ 컴퓨터그래픽응용
- ⑩ 크리에이티브디자인
- ⑪ 컴퓨터그래픽디자인
- ⑫ 과이션을활용한데이터분석설무

모듈 2-02-3

사용자경험 및 프로덕트X

핵심지식/기술

- ⑩ 사용자경험정의 및 분석
- ⑪ 제품개발

추천 태전공/교양

- ⑫ 상품기획 · UX디자인
- ⑬ 인터랙티브제품디자인
- ⑭ 경영통계분석1
- ⑮ 마케팅전략·마케팅조사분석
- ⑯ 디자인과혁신 · 디자인성경(클러스터)
- ⑰ 리빙랩과디자인성경
- ⑱ 창의성과아이디어발상법
- ⑲ 데이터분석과시각화

일반형

디자인 생김 기반 창의융합디자인 능력

교과목 구성

- (2-1) 스마트실감형어플리케이션개발, 피지컬컴퓨팅
- (2-2) 산업용융합디자인, 디자인공학드로잉&3D실습2
- (3-1) 디지털페브리케이션, 융합기술파이노베이션디자인 융합서비스디자인설계
- (3-2) 3D그래픽응용, AR/VR기술응용

전공능력

- 디자인 생김 기반
창의융합디자인 능력

교양인		전문인		실용인		세계인		봉사인	
자기 인식	자율 책임	지식	비판적 사고	창의	도전	소통	협업	공감	나눔
		●	●	●	●	●	●	●	

혁신형

사회문제해결형

실감형 게임 & 엔터테인먼트 기술은 사용자 보다 쉽게 다양한 서비스와 환경을 경험하는 기회 제공을 통해 새로운 감각적 경험 제공과 사회 문제에 대해 새로운 시각을 얻고, 사회문제 해결에 참여할 수 있는 인재 양성

교과목 구성

- (2-1) 게임프로그래밍프로젝트I, 뮤직테크놀로지
- (2-2) XR 사용드디자인
- (3-1) 게임프로그래밍프로젝트II, 무대공간분석과디자인
- (3-2) 감성인터랙션디자인프로젝트, 컴퓨터그래픽스
- (4-2) 확장현실인터랙션

전공능력

- 프로그래밍 능력,
디자인 & 활용 능력

교양인		전문인		실용인		세계인		봉사인	
자기 인식	자율 책임	지식	비판적 사고	창의	도전	소통	협업	공감	나눔
		●	○	●	●	●	●	●	○

혁신형

사회문제해결형

데이터기반 사용자경험분석, 기획/디자인/개발/평가 능력

교과목 구성

- (2-1) 공학과심리, 통계적 데이터 분석
- (2-2) 모바일앱개발, 인간공학과실습
- (3-1) 인간컴퓨터시스템설계
- (3-2) 사용자경험및사용성, 웹애플리케이션개발
- (4-1) 인터랙티브멀티미디어

전공능력

- 데이터기반 사용자경험분석,
기획/디자인/개발/평가 능력

교양인		전문인		실용인		세계인		봉사인	
자기 인식	자율 책임	지식	비판적 사고	창의	도전	소통	협업	공감	나눔
		●	●	●	●	●	●	●	