

모듈 2-02-1

디자인공학및과학

일반형

디자인 쉐킹 기반 창의융합디자인 능력

핵심지식/기술

- 창의융합디자인

추천 타전공/교양

- 인터랙티브제품디자인
- 기초컴퓨터응용디자인
- 상품기획 / 마케팅전략
- 마케팅조사론
- 디자인과혁신
- 디자인심리
- 창의성과아이디어발상법
- 가상확장현실의이해

교과목 구성

- (2-1) 스마트실감형어플리케이션개발, 피지컬컴퓨팅
- (2-2) 신산업융합디자인, 디자인공학드로잉&3D실습2
- (3-1) 디지털 페브리케이션, 융합기술과이노베이션디자인 융합서비스디자인설계
- (3-2) 3D그래픽응용, AR/VR기술응용

전공능력

- 디자인 쉐킹 기반 창의융합디자인 능력

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

모듈 2-02-2

게임 & XR 엔터테인먼트

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 열고, 사회문제 해결에 참여할 수 있는 인재 양성

핵심지식/기술

- 인공지능
- 컴퓨터 비전
- 감성인터랙션 기술

추천 타전공/교양

- 가상확장현실의이해
- 컴퓨터그래픽응용
- 크리에이티브비디오
- 컴퓨터그래픽데이터처리
- 파이썬을활용한데이터분석실무

교과목 구성

- (2-1) 게임프로그래밍프로젝트I, 뮤직테크놀로지
- (2-2) XR 사운드디자인
- (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
		●	○	●	●	●	●	●	○

모듈 2-02-3

사용자경험 및 프로덕트X

혁신형

사회문제해결형

데이터기반 사용자경험분석, 기획/디자인/개발/평가 능력

핵심지식/기술

- 사용자경험 정의 및 분석
- 제품개발

추천 타전공/교양

- 상품기획
- UX디자인
- 인터랙티브제품디자인
- 경영통계분석I
- 마케팅전략 / 마케팅조사론
- 디자인과혁신
- 디자인심리(플러스터)
- 리빙랩디자인실경
- 창의성과아이디어발상법
- 데이터분석과시각화

교과목 구성

- (2-1) 공학과심리, 통계적 데이터 분석
- (2-2) 모바일앱개발, 인간공학개설
- (3-1) 인간-컴퓨터시스템설계
- (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
		●	●	●	●	●	●		