

로컬문화실감미디어(Local Culture Immersive Media Micro Degree)

[1] 전공소개

구 분	내 용
인 재 상	지역 문화콘텐츠 소재 및 자원 발굴을 통한 실감미디어 프로젝트 협력 인재
전공능력	지역 자원 소재 발굴 능력 · 실감미디어 기획/제작 능력 · 로컬 문화 창의적 융합 능력
교육목표	디지털 신기술인 실감미디어 기술에 핵심적인 기획, 개발 능력 함양을 통해 지역 사회 문화 콘텐츠 기획/창작에 응용할 수 있는 문화콘텐츠 융합 인재 양성
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지역 로컬크리에이터와의 협력 프로젝트 수행 과정을 통해, 실감미디어를 활용해 로컬 역사/문화 콘텐츠, 관광자원 발굴-활용, 전시 등의 목표 수행/ 문제해결 능력을 습득한다.
진로분야	로컬 크리에이터&문화 기획/개발자, 문화콘텐츠 융합 기획자, 실감미디어 창작자

[2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
지역 자원 소재 발굴 능력	정의	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지역 내 전시, 축제, 행사 등 지역 문화 활동 및 콘텐츠 활용/ 산업계 현황을 파악하고 실감미디어 방식의 변형, 적용 가능한 소재 발굴
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실감미디어 콘텐츠로 달성 가능한 미션, 기획, 계획을 수립할 수 있다. ■ 협업 환경에서의 소통을 위한 리더러시, 통용되는 언어를 습득/ 구사할 수 있다.
실감미디어 기획/제작 능력	정의	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실감미디어를 활용한 지역 문화, 역사 콘텐츠 실무 활용 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지역 문화, 역사 콘텐츠를 실감미디어로 표현하여, 관광 콘텐츠 및 전시/축제/이벤트 등 문화 기획-제작시 활용할 수 있는 실무 능력을 배양한다.
로컬 문화 창의적 융합 능력	정의	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지역의 문화적 자원과 실감미디어 기술의 융합을 통한 창의적 아이디어 발현
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시공간을 초월한 형태의 시민 참여형 로컬 콘텐츠 융합/창작 능력을 얻는다.

[3] STAR 전공능력 범주모델 연계

전공능력 STAR 전공능력 범주모델	지역 자원 소재 발굴 능력	실감미디어 기획/제작 능력	로컬 문화 창의적 융합 능력
지식이해 및 학습능력	●	●	●
문제파악 및 해결능력	●	●	●
현장적용 및 실무능력	●	●	●
창의융합 및 혁신능력	○	●	●

[4] 진로분야 연계

전공능력 진로분야	지역 자원 소재 발굴 능력	실감미디어 기획/제작 능력	로컬 문화 창의적 융합 능력
로컬 크리에이터, 문화 기획/개발자	●	●	●
문화콘텐츠 융합 기획자	●	●	●
실감미디어 창작자	●	●	●

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	최신의 실감미디어 문화/관광 콘텐츠 트렌드 및 산업 수요 예측 / 파악	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	실감미디어 전시/표현 플랫폼에 대한 적용-활용	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	지역 문화/관광 자원 속성 이해 및 객관적 관점 숙지	실감미디어 콘텐츠 제작 파이프라인, 필요 조건, 산업의 이해	지역의 문화적 자원에 대한 이해를 기초로 창의적 표현 영역 확장

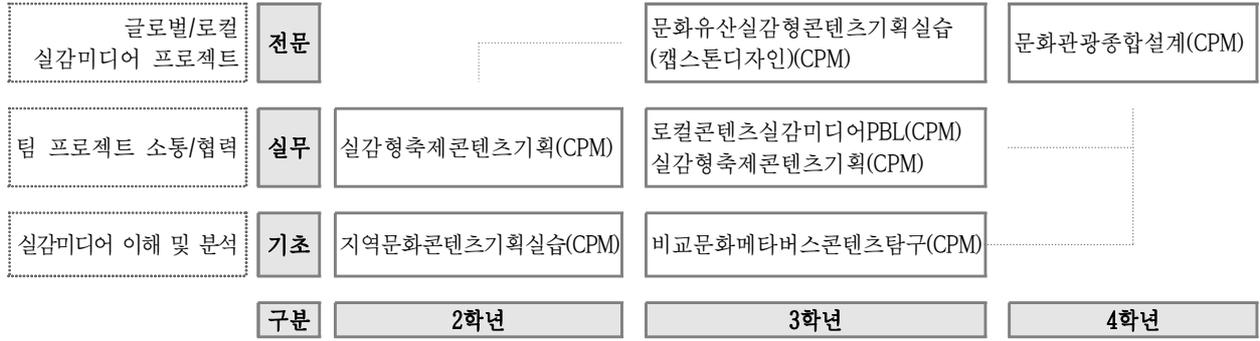
[6] 직무수준 별 교육과정

직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		지역 자원 소재 발굴 능력	실감미디어 기획/제작 능력	로컬 문화 창의적 융합 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	문화관광종합설계	●	●	●	3	4	3
	문화유산실감형콘텐츠기획실습 (캡스톤디자인)	●	●	●	4	4	2
실무	로컬콘텐츠실감미디어PBL	●	●	●	4	3	3
	실감형축제콘텐츠기획	●	●	●	3	4	3
기초	비교문화메타버스콘텐츠탐구	●	●	●	6	2	2
	지역문화콘텐츠기획실습	●	●	●	5	4	1

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	지역 자원 소재 발굴 능력	실감미디어 기획/제작 능력	로컬 문화 창의적 융합 능력
로컬 크리에이터 & 문화 기획/개발자, 문화콘텐츠 융합 기획자, 실감미디어 창작자	전문		문화유산실감형콘텐츠기획실습 (캡스톤디자인)	문화관광종합설계
	실무		실감형축제콘텐츠기획	로컬콘텐츠실감미디어PBL
	기초	지역문화콘텐츠기획실습		비교문화메타버스콘텐츠탐구

[8] 교육과정 이수체계



※ 진로분야: 로컬 크리에이터&문화 기획/개발자(C), 문화콘텐츠 융합 기획자(P), 실감미디어 창작자(M)

[9] 교육과정 이수기준

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

[10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수 구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무 수준	K	S	A	소속
2	2	선택	16399	지역문화콘텐츠기획실습	Planning and Practice of Local Cultural Content	3	3	전문	5	4	1	역사콘텐츠학과
		선택	16669	실감형축제콘텐츠기획	Immersive festival contents planning	3	3	실무	3	4	3	관광경영학과
3	2	선택	16394	문화유산실감형콘텐츠기획 실습(캡스톤디자인)	Planning and Practice of Immersive Contents of Cultural Heritage	3	3	전문	4	4	2	역사콘텐츠학과
		선택	16668	비교문화메타버스콘텐츠탐구	Comparative cultural metabus content exploration	3	3	기초	5	3	2	역사콘텐츠학과
	계절	선택	16427	로컬콘텐츠실감미디어PBL	Local Realistic Content Project	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
4	2	선택	14202	문화관광종합설계	Comprehensive Design of Culture Tourism	3	3	전문	3	4	3	관광경영학과

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
역사 콘텐츠 학과	기초 (532)	비교문화메타버스콘텐츠탐구	Comparative cultural metabus content exploration
		서로 다른 문화를 비교하여 문화적 차이가 발생되어진 원인과 사례를 조사한다. 각 문화의 고유한 특질을 살펴보고, 인류의 보편	We investigate causes and examples brought about cultural difference by comparing different cultures. We research each culture'

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
		적인 문화 현상과 공유 가치를 분석한다.	s unique traits, analyzing universal cultural phenomenon of mankind and sharing values.
	전문 (442)	문화유산실감형콘텐츠기획실습(캡스톤디자인) 문화유산을 활용하여 실감형콘텐츠를 기획하는 실습교과목이다. 문화유산 활용 실감형 콘텐츠는 박물관, 축제, 테마파크 등에 폭넓게 활용되는 콘텐츠 분야로 메타버스 시대에 요구되는 분야 중의 하나이다. 본 교과목에서는 실감형콘텐츠를 제작할 수 있는 스토리 기획 및 콘텐츠 제작에 필요한 관련 시작자료 등의 조사 및 설명 등을 포함하는 기획서를 직접 작성하는 수업이다.	Planning and Practice of Immersive Contents of Cultural Heritage This course is a practicum through which students learn theory and skills related to planning realistic content using cultural heritage. Immersive content using cultural heritage is widely used in museums, festivals, and theme parks in the Metaverse world. Students will be able to write a proposal that includes the details of how to create realistic content and find related materials necessary for content production.
		지역문화콘텐츠기획실습 지역의 역사 문화자원을 활용하여 문화콘텐츠를 기획하는 방법을 이론 학습과 실습을 통해 습득한다. 지역문화콘텐츠의 개발 사례를 탐구하고, 지역의 역사 문화자원의 특징을 도출하여, 그 특징에 맞는 콘텐츠 개발 아이디어를 기반으로 콘텐츠 개발 기획서를 작성한다. 교과목 학습을 위해서는 문화콘텐츠 기획 및 방법을 먼저 수강할 필요가 있으며, 문화콘텐츠에 대한 일반적인 고민과 이해 노력을 갖추고 있어야 한다.	Planning and Practice of Local Cultural Content The main purpose of this course is to learn about how to plan cultural content using local historical and cultural resources through theoretical learning and practice. Students will be able to study research cases of the development of local cultural content, draw characteristics of local historical and cultural resources, and prepare a content development plan. In order to register for this class, 'Planning and practice of local cultural contents' is a prerequisite course.
관광경영학과	실무 (343)	실감형축제콘텐츠기획 현대사회 새로운 관광패러다임인 축제를 통해 관광을 이해하고 축제를 통한 사회, 문화, 경제 등의 제반 효과를 분석함으로써 지역축제의 발전에 이바지할 수 있는 축제 전문인 양성에 목적이 있다.	Immersive festival contents planning An in-depth study of the festival, focusing on various aspects of organizing a festival in terms of social, cultural, and economic impacts in order to train a future festival planner.
	전문 (343)	문화관광종합설계 문화관광에 대한 중요성과 이해를 증진하고, 문화관광의 현황을 파악하여 문제점을 개선하고, 새로운 관광상품을 제시한다.	Comprehensive Design of Culture Tourism Develop awareness and understanding of culture tourism to understand the status of cultural tourism and related problems in order to suggest new cultural tourism products.
실감미디어	실무 (433)	로컬콘텐츠실감미디어PBL 지역의 풍부한 문화, 역사적 자원을 실감미디어 콘텐츠의 소재로 활용하여 전시/축제/이벤트와 연계하는 프로젝트 수업이다.	Local Realistic Media PBL 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.