

수업계획서

스마트한 신(信·新·伸)인재 양성

2025년도 1학기

2025-05-16 22:59:04

▷ 교과목안내

| | | | | | |
|------|-----------------|------|------------|------|------------|
| 교과목명 | 게임엔진과XR콘텐츠 | 과목번호 | E083610-01 | 이수구분 | 교양선택 |
| 이수단위 | 2학점 이론2시간 실습0시간 | 평가방법 | 상대평가 | 수업유형 | 원격수업/사이버강좌 |

▷ 담당교수

| | | | | | |
|------|-----------|---------|------|--------|-----|
| 소속 | 만화애니메이션학부 | 직군 | 전임교원 | 성명 | 이상훈 |
| 연구실 | | 연락처 | | E-MAIL | |
| 면담시간 | | 더키움지도시간 | | | |

▷ 수업시간및장소

| 주야구분 | 학년 | 신청대상 | 수업시간 | 집중이수 |
|------|----|------|------|------|
| 주간 | 1 | | | |

▷ 교수학습방법

| 강의 | 토론/토의 | 발표 | 실형/실습 | 문제풀이 |
|---|--|------|-------|------|
| Y | | | | Y |
| PBL (Problem Based Learning) 문제중심학습 | PjBL (Project Based Learning) 프로젝트중심학습 | 사례연구 | 팀디칭 | 초청강의 |
| | | | | |
| 기타 | | | | |

▷ 교과목개요

| | |
|---|--|
| 콘텐츠의 역사적 변천 과정과 AR, VR, MR을 포함한 XR콘텐츠 기술의 발전을 개괄적으로 이해하고, 미래 실감형 콘텐츠 구현에 있어 게임 엔진의 역할과 중요성을 학습한다. | |
| 권장 선수교과목 | |

▷ 역량기반 수업목표

| | |
|------|---------|
| 수업목표 | 관련 하위역량 |
|------|---------|

▷ KIU 핵심역량

| 6대 역량군 | 공동체 의식 | | 소통 | | 통합적 사고 | | 문제해결 | | 자기개발 | | 전문성 | |
|-----------|--------|--------|------|-------|--------|-----|------|------|---------|---------|-----------|--------|
| | 인간미 | 사회적 실천 | 공감능력 | 대인 관계 | 종합적 사고 | 유연성 | 실행력 | 협업능력 | 자기조절 능력 | 진로개발 능력 | 전문지식 활용능력 | 기업가 정신 |
| 하위 역량 | | | | | 30 | 20 | | | | 30 | 20 | |

▷ 활용기자재

| 철판 | 비디오 | 오디오 | 컴퓨터 | 유인물 | 빙프로젝트 | 모바일 | 기타 |
|----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|----|
| | | | | | | Y | Y |

▷ 교재

| | |
|------|--|
| 주교재 | |
| 참고자료 | |

▷ 학습평가방법

| 시험(40~60%) | | 출석 (10~20%) | 기타(20~50%) | | | | | |
|----------------|-----------|----------------|------------|-------|------|----|-------|----|
| 중간평가 | 기말평가 | | 과제물 | 발표/토론 | 수시시험 | 태도 | 실험/실습 | 기타 |
| 20 | 20 | 20 | | | | | | 40 |
| 시험 (40~60%) | 중간평가 | 중간고사(LMS) | | | | | | |
| | 기말평가 | 기말고사(LMS) | | | | | | |
| 출석 (10~20%) | | | | | | | | |
| 기타 (20~50%) | 과제물 | | | | | | | |
| | 발표/토론 | | | | | | | |
| | 수시시험 | | | | | | | |
| | 태도 | | | | | | | |
| | 실험/실습 | | | | | | | |
| 기타 | 매 주차 학습활동 | | | | | | | |

▷ 주차별 수업 세부계획

| 주차 | 구분 | 내용 |
|----|-----------|--|
| 1 | 수업주제 | 오리엔테이션 |
| | 주차별 수업목표 | 게임엔진과 XR콘텐츠의 개요. 콘텐츠란 무엇인가? 콘텐츠의 개념과 종류 |
| | 수업내용 및 방법 | OT, 교수소개, 콘텐츠의 이해 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 2 | 수업주제 | 구술 콘텐츠, 문자, 미술 콘텐츠, 사진의 발명과 영화의 탄생 |
| | 주차별 수업목표 | 콘텐츠의 발전과정과 기술의 발전에 따른 다양한 콘텐츠들에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 콘텐츠, 구술, 문자, 인쇄술, 시각예술, 미술사 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 3 | 수업주제 | 청각적 기반 콘텐츠 |
| | 주차별 수업목표 | 오디오 콘텐츠의 발전사에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 축음기, 그라모폰, 열피, 카세트, 디지털, 스테레오 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 4 | 수업주제 | 영상의 구현 원리와 발전사 |
| | 주차별 수업목표 | 영상 콘텐츠의 발전사에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 카메라 옵스큐라, 잔상 효과, 필름, 시네마토그래프, 프레임레이트, 유성영화 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 5 | 수업주제 | TV의 탄생과 발전 |
| | 주차별 수업목표 | TV의 탄생과 기술적 발전에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 기계식 텔레비전, 니포코프 원반, 브라운관, 전자총, LCD, LED |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 6 | 수업주제 | 영상 규격과 유래 |
| | 주차별 수업목표 | 영상 콘텐츠의 규격에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 해상도, 프레임레이트, 프로그레시브, 인터레이스, NTSC, UHD |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |

▷ 주차별 수업 세부계획

| 주차 | 구분 | 내용 |
|----|-----------|---|
| 7 | 수업주제 | 입체영상의 탄생과 원리 |
| | 주차별 수업목표 | 입체영상의 원리와 역사에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 입체영상, 양안시차, 스테레오스코프, 애너글리프, 편광안경, 셔터글래스 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 8 | 수업주제 | 중간고사 |
| | 주차별 수업목표 | |
| | 수업내용 및 방법 | |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 9 | 수업주제 | 입체 콘텐츠의 발전사와 제작과정 |
| | 주차별 수업목표 | 입체영화의 역사에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 입체영화, 아바타, 입체TV, 하이프레임레이트, 입체값 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 10 | 수업주제 | 무안경 입체의 원리와 홀로그램 |
| | 주차별 수업목표 | 무안경 입체영상 기술에 대하여 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 무안경입체, 시차장벽, 렌티큘러, 플로팅홀로그램, 유사홀로그램, 디지털홀로그램 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 11 | 수업주제 | 기술과 콘텐츠의 융합 |
| | 주차별 수업목표 | 콘텐츠 기술의 융합과 사례에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 홀로그램, 라이드필름, 4D영화, HMD, 메타퀘스트, 애플 비전프로 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 12 | 수업주제 | 실감형콘텐츠와 XR의 이해 |
| | 주차별 수업목표 | XR콘텐츠의 개념을 이해하고, 관련 사례에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | VR, AR, MR, XR, 비트세이버, 하프라이프 알릭스 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |

▷ 주차별 수업 세부계획

| 주차 | 구분 | 내용 |
|----|-----------|---|
| 13 | 수업주제 | 실시간 콘텐츠와 비실시간 콘텐츠 |
| | 주차별 수업목표 | 실시간 콘텐츠와 비실시간콘텐츠에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 시각 콘텐츠, XR, 실시간성, 상호작용성, 3D 애니메이션, 게임 엔진 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 14 | 수업주제 | 게임엔진의 탄생과 역할의 이해 |
| | 주차별 수업목표 | 게임엔진에 대해 알아본다. |
| | 수업내용 및 방법 | 게임 엔진, 실시간 렌더링, 상호작용성, 전용/상용 엔진, XR 콘텐츠, 디지털 홀로그램 |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |
| 15 | 수업주제 | 기말고사 |
| | 주차별 수업목표 | |
| | 수업내용 및 방법 | |
| | 과제/준비물 | |
| | 집중이수 수업일시 | |

▷ 장애학생지원

강의실 저층 이동 및 좌석 우선 지정, 노트필기 시 기자재(노트북, 녹음기, 독서확대기 등) 사용허가, 장애학생 도우미 강의참석 허가 및 기자재(노트북 등) 사용 허가, 강의 중 마이크 사용, 필요에 따른 구두시험 등 다양한 시험 방식 적용, 텍스트, 파일 형태의 강의자료 제공, 비대면 수업 시 장애유형 및 정도를 고려하여 지원

▷ 수업규정 등 기타사항

- (1) 매 주차 학습활동(퀴즈)가 성적에 반영 됩니다.
 (2) 중간고사, 기말고사는 정해진 시간 이후 별도 추가시험 없습니다. (3)의 공지 확인 미리 하시기 바랍니다.
 (3) 중간, 기말시험 일정 공지 경로 = LMS 메인페이지 공지 게시판
 - 시험기간이 다가오면 스마트러닝센터에서 원격수업 시험시간 및 장소 일괄 공지됨