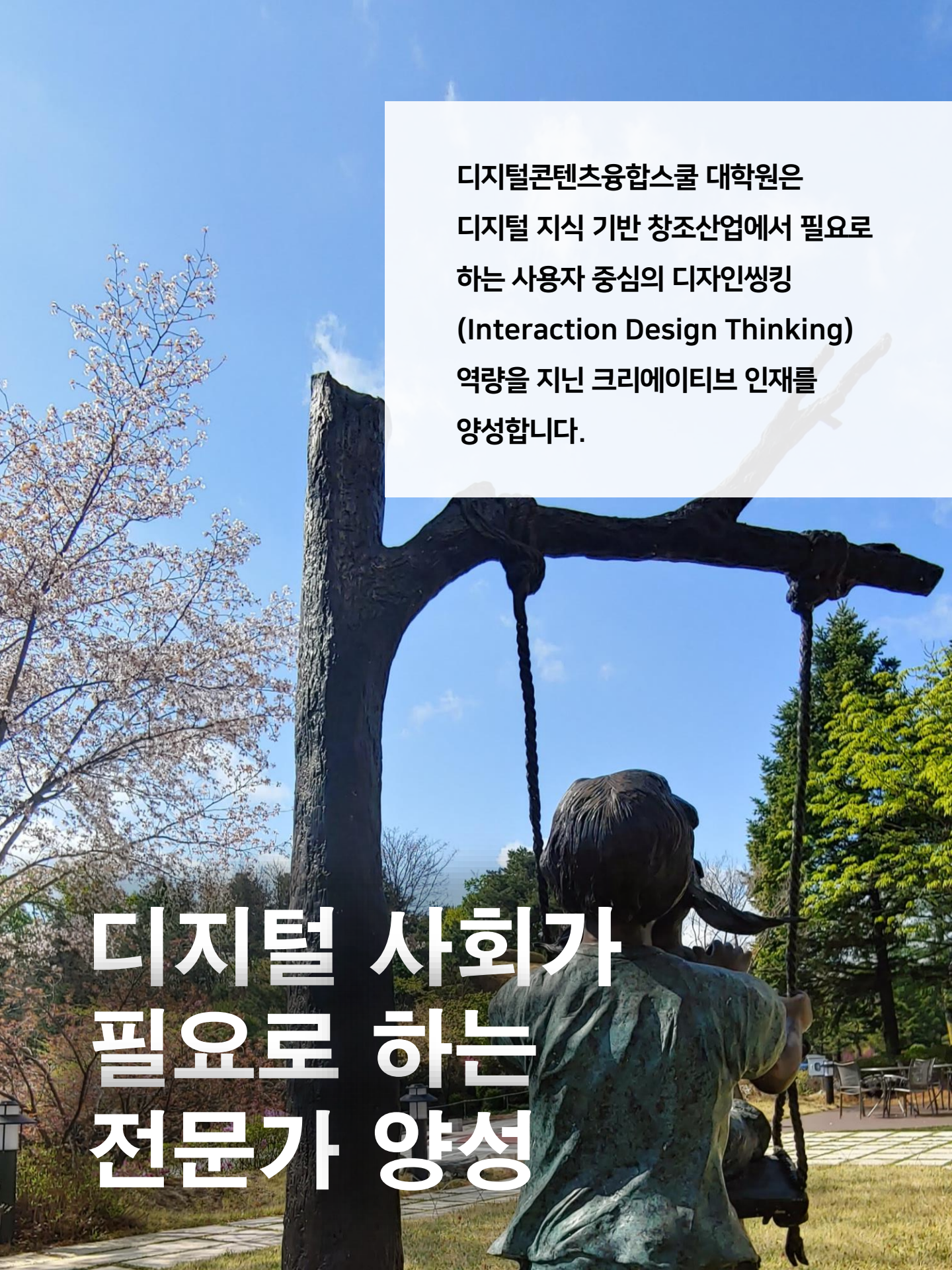


사람, 디지털, 세상 을 디자인 하다



디지털콘텐츠융합스쿨
DIGITAL CONTENTS CONVERGENCE SCHOOL

석사 · 박사과정 안내



디지털콘텐츠융합스쿨 대학원은
디지털 지식 기반 창조산업에서 필요로
하는 사용자 중심의 디자인씽킹
(Interaction Design Thinking)
역량을 지닌 크리에이티브 인재를
양성합니다.

디지털 사회가
필요로 하는
전문가 양성

융합교육의 장으로서의

디지털콘텐츠융합스쿨 대학원

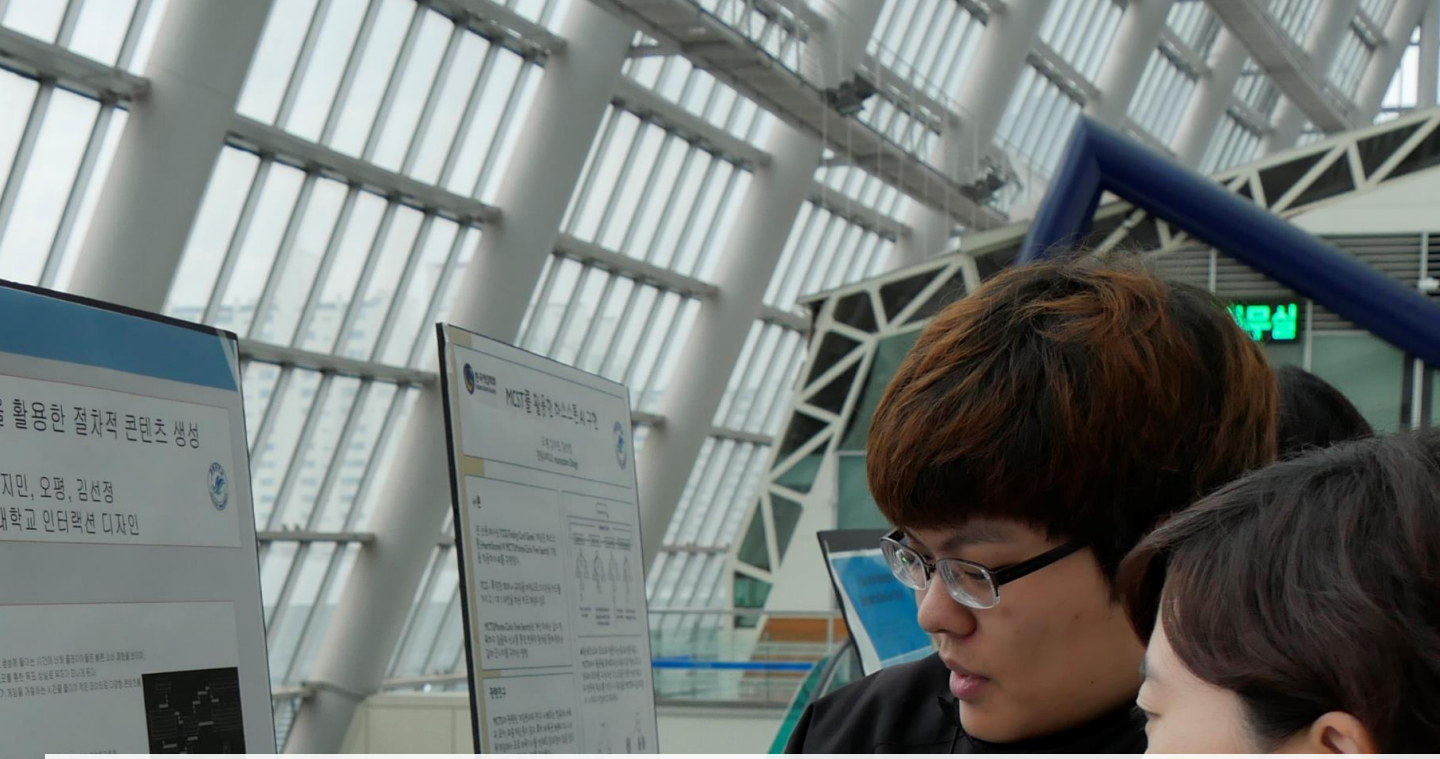
디지털콘텐츠융합스쿨 대학원은 시대적 요청에 부응하는 신 가치 창출(Value Creation)과 미래지향적 인터랙션 디자인 프로젝트를 기획하고 디지털 프레임워크를 적용하는 지식 기반의 Global Leader를 양성하기 위해 설립되었습니다. 이를 위해 공익인재, 인간중심인재, 사회참여인재, 글로벌 융복합 인재 양성을 목표로 디지털 콘텐츠 분야의 전문 인력을 효율적으로 배양할 수 있는 양질의 교육을 제공하고자 합니다.

디지털콘텐츠융합스쿨 대학원은 산업간 융합, 인간과 IT간 융합, 인터랙션 디자인 이론과 실재를 연계한 통합과정교육과 사례중심교육을 통하여 독자적인 연구능력과 창의적인 문제 해결 능력을 함양함으로써 앞으로 인간중심 테크놀로지와 사용자 중심의 디자인씽킹을 추구하는 인터랙티브 산업 및 인터랙션디자인 관련 분야의 석사 및 박사급 전문연구자와 최고 관리자를 양성하는 중추적이며 견인적인 역할을 담당하고자 합니다.

디지털콘텐츠융합스쿨 대학원이 여러가지 사회 현상과 관련된 디지털콘텐츠를 효율적으로 기획하고 성장시킬 수 있도록 많은 관심과 지속적인 성원을 부탁드립니다.

디지털콘텐츠융합스쿨 학과장
노기영





인터랙션디자인 전공

인터랙션디자인은 제품, 서비스, 환경, 시스템에 대한 사용자의 경험(UX; User experience)을 설계하며, 4차 산업 사회 전반에 걸쳐 전문성과 필요성이 각광받고 있는 고급 실무 분야입니다.

인터랙션디자인(IxD) 전공은 최적의 사용자 경험을 설계하기 위해 유비쿼터스 컴퓨팅, 모바일, 가상현실 등 미래지향적인 인터랙티브 환경에 대해 연구하고, 새로운 기술에 대한 융복합적 접근법을 훈련하여 산업적 수요에 알맞은 전문 인터랙션 디자이너를 양성하고자 합니다.

디지털콘텐츠융합전공

디지털콘텐츠 융합전공은 디지털콘텐츠와 관련한 미디어학, 심리학, 경영학, 글로벌학, 소프트웨어융합, 광고홍보학을 학습합니다.

다학제적 학습을 통해 인터랙션디자인 분야에서 디지털콘텐츠 제품, 서비스, 시스템의 새로운 경험과 행위를 설계하고 사용자 중심의 탐구와 연구를 강조하는 교육과정을 통해 단순한 교과목 중심이 아닌 프로젝트 중심의 실무 교육을 제공받는 전공입니다.

이를 통해 다학제 기반의 인터랙션 디자인 융합 지식과 융합실무를 갖춘 디지털콘텐츠 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있습니다.



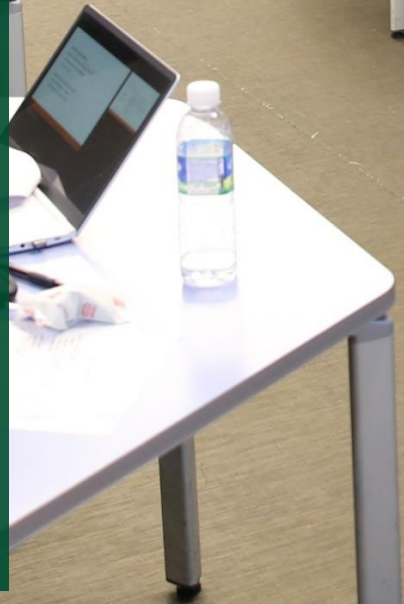
디지털콘텐츠융합전공 신청 및 이수요건

- ◆ 신청자격 : 신입생 혹은 1학기 이상의 모든 대학원생
(재학생인 경우 평균 평점 3.00이상, 학과 제한 없음)
- ◆ 신청서류 : 융합전공이수신청서, 자기소개서, 성적증명서
(신청 서류 홈페이지 참조 : dc.hallym.ac.kr)
- ◆ 신청방법 : 디지털콘텐츠융합스쿨 행정팀
(사회·경영1관 B110호실)로 신청서류 제출
- ◆ 연 락 처 : 033-248-3081 / 3254
- ◆ 이수요건 : 디지털콘텐츠융합전공 교과목 중 <프랙티کم>
교과목을 포함한 총 3과목(9학점) 이수
- ◆ 자세한 신청 및 이수요건 안내는 학과홈페이지를 참고해주세요.
(https://dc.hallym.ac.kr/dc/major/conversion_intro_1.do)

디지털콘텐츠융합전공 이수 혜택

- ◆ 정부지원 BK연구장학금 1회 지원
 - 석사기준 1학기 월 70만원 이상
(최소 420만원 이상)
 - 박사기준 1학기 월 130만원 이상
(최소 780만원 이상)
- ◆ 국내외 전문학술지 논문 게재료 지원
- ◆ 국내외 학술대회 및 해외 공동연구 참여 경비 지원
- ◆ 우수 학술 및 연구 성과에 따른 포상 제도
- ◆ 연구용 첨단 XR 장비 지원
- ◆ 연구실 및 제작 실무 스튜디오 제공

- ◆ 자세한 장학금지급규정안내는 학과홈페이지를 참고해주세요.
(<https://dc.hallym.ac.kr/dc/major/scholarship.do>)



디지털콘텐츠융합스쿨 대학원

교수진 소개



노기영 교수

뉴미디어

- 한림대 미디어스쿨 교수
- 미시간주립대, Telecommunication 박사
- 텍사스대, Radio-TV-Film 석사
- Interactive media, UX 연구



황현석 교수

지능형의사결정시스템

- 한림대 경영학과 교수
- POSTECH, Management Information Systems 박사 & 석사
- 경영정보시스템, 데이터 사이언스 연구



정혜선 교수

인지 & 학습심리

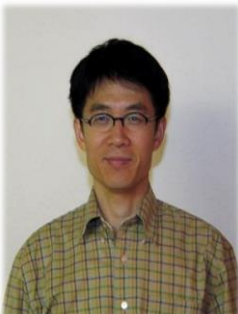
- 한림대 심리학과 교수
- 피츠버그대, 심리학 박사
- 서울대학교, 심리학 석사
- 인지과학, 학습심리학, 사용성 평가 연구



김선정 교수

컴퓨터보안개발

- 한림대 소프트웨어융합대학 교수
- 고려대, 컴퓨터학 박사
- 고려대, 컴퓨터학 석사
- 컴퓨터 그래픽스, 가상/증강 현실, 모바일 게임 및 앱 개발 연구



주영기 교수

헬스저널리즘이론

- 한림대 미디어스쿨 교수
- 미주리대, 저널리즘 박사
- 산호세주립대, 저널리즘&매스커뮤니케이션 석사
- 헬스저널리즘, 데이터 저널리즘 연구



최훈 교수

감각 & 지각심리

- 한림대 심리학과 교수
- 예일대, 심리학 박사
- 연세대, 심리학 석사
- 실험심리학, 감각/지각심리학 연구



김유섭 교수

자연언어처리

- 한림대 소프트웨어융합대학 교수
- 서울대, 컴퓨터공학 박사
- 고려대, 컴퓨터공학 석사
- 자연어처리, 기계번역, 정보검색, 전산금융 연구



MICHAEL PRIELER 교수

디지털미디어

- 한림대 미디어스쿨 교수
- 도쿄공업대, 사회과학교육 박사
- 빈공립대, 대중문화학 석사
- 미디어표현, 뉴미디어, 광고 연구

디지털콘텐츠융합스쿨 대학원

교육 목표



+ 창의적 인재 양성

1. 디지털 콘텐츠의 중추 기능인 **설득** 기술을 활용
2. 전문 교수진과 해외 공동연구 기관 중심의 **다학제적 교육**
3. 창조적 표현과 실험정신 강화를 통한 **실무 자신감 함양**

융복합적 디지털 지식 기반 교육 시스템 +

- ① 데이터 사이언스를 통한 디자인씽킹
- ② 언택트형 디지털콘텐츠 분석 및 기획
- ③ 인지과학을 결합한 첨단 HCI 분야 학습



+ 자기주도형 연구 인재 양성

- I. 디지털 미디어를 활용한 연구 역량 개발
- II. 사용자 중심 테크놀로지에 대한 사례중심적 전문 소양 학습
- III. 협업을 통한 인터랙션디자인 문제 해결 능력 시너지 발전

디지털콘텐츠융합스쿨 대학원

진로 분야

| 인터랙션디자인 분야

- # 인간 중심의 제품/서비스/시스템 디자인
- # 상호작용 디자인

인터랙션 디자이너
UI/UX 디자이너 및 개발자
정보설계사

| 기획 분야

- # 인터랙티브(Interactive) 발상
- # 아이디어 기획 · 구상

제품디자인 기획자
서비스 기획자
SEO/SEM 전문가
사용성 엔지니어

| 디지털 분야

- # 디지털 멀티미디어 콘텐츠 설계
- # 상호작용성 개발

디지털콘텐츠 디자이너
웹 디자이너
모바일 디자이너

| 그래픽 분야

- # 웹/게임, CG, 레이아웃
- # 상호작용적 시각디자인 개발

그래픽 디자이너
3D 디자이너
프로덕션 아티스트

| 미디어 분야

- # 미디어 + 테크놀로지
- # 미디어 콘텐츠 크리에이터

미디어콘텐츠 디자이너
멀티미디어 디자이너
크리에이티브 디렉터
게임 디자이너

교과목 소개

- 공통 과목

디지털콘텐츠와 인터랙션디자인

디지털콘텐츠의 주요 발전 방향과 그에 따른 인터랙션디자인 적용 사례의 변천사를 학습한다.

디지털콘텐츠 연구방법론 1

재난위기 극복을 위한 디지털콘텐츠 개발과 활용을 위한 연구문제를 설정하고 이를 해결하기 위한 해당 분야의 기초적인 연구방법론을 학습한다.

디지털콘텐츠 연구방법론 2

디지털콘텐츠의 연구에 사용되는 심화된 통계적 연구방법론을 다룬다.
학생들은 산업의 데이터를 수집하고, 분석하며, 해석하는 다변량 통계적인 이론에 대해 학습한다.

교과목 소개

선택 과목 -

감염병예방 네트워크 프랙티컴

사회적 재난문제에 속한 감염병을 다학제적 관점에서 해결하기 위해
교육연구단과 지역협력체가 공동으로 운영하는 감염병예방 네트워크를 구축한다.

재난위기와 가상현실콘텐츠(VR)

재난위기관리 및 대처를 목적으로 하는 가상현실콘텐츠를 제작하며
가상공간에서의 실재감(presence)의 개념 및 이론을 습득하는 수업이다.

그 외 포함되어 있는 교과목

Human-Computer Interaction
Research Methods for Digital Contents
디지털콘텐츠 사용자연구
디지털콘텐츠와 데이터 사이언스
헬스케어와 뉴미디어
건강게임 콘텐츠 제작
재난위기와 소셜미디어
재난위기와 인공지능콘텐츠
⋮

❖ 교과목에 대한 자세한 내용은

<https://dc.hallym.ac.kr/dc/major/class.do>을 참조해주시기 바랍니다.



사람, 디지털, 세상 을 디자인 하다



디지털콘텐츠융합스쿨 학생 지원 및 행정팀

강원 춘천시 한림대학길 1
한림대학교
사회경영1관 B110호실
033-248-3081
hjcloud@hallym.ac.kr

학과 홈페이지

<https://dc.hallym.ac.kr>

