

2026학년도 건국대학교 하계 계절학기 학점교류 교과목 안내

☀ 2026학년도 하계 계절학기

건국대학교 실감미디어융합대학 개설 교과 안내

실감미디어융합대학에서 준비한 창의적인 융합 교과목 5종!



‘디지털스토리텔링, K-콘텐츠(한류)의이해, ICT콘텐츠기획, 가상현실, 멀티모달데이터처리까지!’
이번 여름! 실감미디어와 함께 새로운 배움을 시작해보세요

1 디지털스토리텔링(e-러닝 수업)_3학점

‘스토리과 디지털 미디어의 만남’

디지털 미디어의 시대에 ‘이야기’가 어떻게 변화하고 확장되는지를 배웁니다.

웹툰, 영화, 게임 등 다양한 콘텐츠 속 스토리 구조와 표현 방식을 함께 탐구합니다.



	주요 학습 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 디지털스토리텔링이란? / 디지털미디어의 특성 ✓ 스토리의 원형성과 구조 / 스토리텔링의 도식화 및 응용 ✓ 만화·웹툰·영화·게임 속 스토리의 발전 ✓ 트랜스미디어 스토리텔링과 콘텐츠 산업의 변화
	추천 대상
	- 콘텐츠 기획, 영상, 게임스토리, 미디어 창작에 관심 있는 학생

2 K-콘텐츠(한류)의 이해(e-러닝 수업)_3학점

‘한류의 본질부터 미래까지 한눈에’

지난 학기 170여명 이상이 수강한 인기 과목!

문화콘텐츠학과 교수진이 직접 제작하여, 한류 전반을 다채롭게 배울 수 있습니다.



	주요 학습 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 한류의 개념과 세계적 확산/ 한국적 아름다움의 발견 ✓ K-드라마, K-무비, K-게임 스토리텔링 ✓ 문화기술(CT)과 오감미디어, 트랜스미디어 전략 ✓ 한류 정책, KOCCA사례, 국제 문화 확산 전략
	추천 대상
	<ul style="list-style-type: none"> - K-콘텐츠, 문화산업, 미디어, 한류 기획에 관심 있는 학생

3 ICT콘텐츠기획(대면수업)_3학점

‘아이디어를 콘텐츠로, 생각을 서비스로!’



비전공자도 쉽게 이해할 수 있도록 구성된 콘텐츠 기획 입문 과목이빈다.

ICT 기술을 기반을 아이디어 발굴부터 사용자 분석, 프로토타입 제작까지 콘텐츠 기획의 전 과정을 경험해봅시다!

	주요 학습 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4차 산업혁명 시대 핵심 ICT 기술 이해 ✓ 아이디어 발굴 및 사용자 경험 원리 ✓ 콘텐츠 기획 프로세스(리서치, 시장조사, 인터뷰 등) ✓ 사용자 분석(페르소나, 시나리오, 행동분석) ✓ 서비스 기획을 위한 요구사항 및 기술 분석 ✓ 프로토타입 설계 및 사용성 평가
	추천 대상
	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 기획, 서비스 기획, UX/UI에 관심 있는 학생 - 기획 직무(서비스기획, PM, 콘텐츠기획 등)를 희망하는 학생

4 가상현실(e-러닝 수업)_3학점

‘현실을 넘는 경험, 가상현실의 원리를 이해하다!’
 시간과 장소에 구애 없이 수강 가능한 온라인 강의로,
 가상현실(VR)의 개념부터 인간의 인지, 지각 구조 및 콘텐츠 활용까지
 체계적으로 학습합니다.



	주요 학습 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 가상현실 개요 및 산업 적용 사례 ✓ 인간의 인지·지각 구조(시각, 촉각, 청각 등) ✓ 공간·시간 지각과 VR 콘텐츠 설계 원리 ✓ VR 콘텐츠 생성 기법 및 기초 상호작용 모델 ✓ 몰입감 및 사용자 경험 평가 방법 ✓ 가상현실 및 증강현실 기술의 미래 전망
	추천 대상
	<ul style="list-style-type: none"> - 가상현실(VR), 증강현신(AR) 기술에 관심 있는 학생 - 메타버스, 실감형 콘텐츠 분야에 관심 있는 학생 - 시간 제약 없이 온라인으로 수강하고 싶은 학생

5 멀티모달데이터처리(온라인 실시간+대면 수업)_3학점

‘빅데이터, 인공지능, 실감미디어가 한데 만나는 혁신 융합 수업!’

본 교과목은 인공지능·빅데이터·실감미디어 컨소시엄에 소속된 각 분야 교수님들이 공동으로 운영하는 융합교과목입니다.

학생들은 ‘언리얼 프로그램(Unreal Engine)’을 기반으로 서비스의 기획부터 개발, 마케팅까지 전 과정을 직접 수행하며 산업 현장에서 바로 활용 가능한 실무 역량을 키우게 됩니다.

	주요 학습 내용
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 실감미디어 파트(언리얼 엔진을 통한 실습 중심 미디어 융합 학습) <ul style="list-style-type: none"> - 게임엔진의 기초와 언리얼 환경 이해 - 물체 구성 및 공간 구성 - 데이터처리 및 상호작용 구현 ✓ 빅데이터 파트(데이터를 수집하고, 분석하고, 활용하는 전 과정 학습) <ul style="list-style-type: none"> - 빅데이터 개요 및 수집 - 데이터 정제 및 전처리 - 데이터 분석 방법론 - 빅데이터 활용 사례 연구 ✓ 인공지능 파트(생성형 AI의 원리부터 응용까지 한눈에!) <ul style="list-style-type: none"> - 언어모델과 텍스트 형성 - 멀티모달 생성 AI 개요 - 멀티모달 생성 AI 응용 - 생성모델 아키텍처 이해
	추천 대상
	<ul style="list-style-type: none"> - 실감미디어, 빅데이터, 인공지능 분야에 관심 있는 학생 - 실제 산업 프로젝트 경험을 쌓고 싶은 학생

건국대학교 실감미디어혁신융합대학사업단

문의: 02-450-4242