

〈2023 컬처엔테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
VR 및 게임엔진 툴	■ 진 행: 김수완 강사 ■ 일 시: 2023. 1. 30.(월), 10:00~13:00 ■ 대 상: 컬처엔테크놀로지전공 학생 ■ 방 식: 이론/실습 ■ 목 적: - 본 강의를 통해서 수강생은 VR에 대한 기초적인 이론을 배양하며, 이를 응용해 실제 VR제작에 적용되는 사항을 확인한다. - VR제작에 활용되는 주요 제작 도구로는 유니티를 통해 활용이 되며, 제작에 앞서 간단한 유니티 활용법과 이를 위한 C#기초 이해를 습득한다. ■ 커리큘럼 - 10:00 ~ 11:00 유니티 개념 - 11:00 ~ 12:00 C#개념 - 12:00 ~ 13:00 VR이론 및 실습 ■ 유의사항: - 유니티 홈페이지에서 유니티 허브 받아서 설치 - 추가적으로 installs 들어가서 install editor -> recommended version 받으시고, install시 visual studio for mac, android build support, ios build support 함께 미리 다운로드 - 유니티 버전은 최신 버전을 받되, LTS라고 써진 버전을 다운받을 것 (애매할 시, 강의 중 강사와 함께 다운로드) - 가운데클릭, 마우스 휠이 있는 마우스 지참

〈2023 컬처애펜테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
3D 모델링 툴	■ 진 행: 김수완 강사 ■ 일 시: 2023. 1. 30.(월), 14:00~17:00 ■ 대 상: 컬처애펜테크놀로지전공 학생 ■ 방 식: 이론/실습 ■ 목 적: - 수강생은 강의를 통해 추후 수업이나 메타버스 제작 등에 활용될 기초적인 3D모델링 제작 방법을 습득한다. - 강의는 블렌더 제작 도구를 중심으로 진행되며, 이후 이를 응용하고 다양하게 응용하는데 발판이 될 수 있도록 기초적인 제작 방안으로 접근한다. ■ 커리큘럼 10:00 ~ 11:00 3D 모델링 개념 11:00 ~ 12:00 블렌더 개념 12:00 ~ 13:00 3D 모델링 실습 ■ 유의사항: - 3D는 블렌더 툴을 이용하며, 블렌더 홈페이지에서 블렌더 다운로드 및 설치 - 가운데클릭, 마우스 휠이 있는 마우스 지참

〈2023 컬처엔테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
AI 기술 활용과 영상편집 툴	■ 진 행: 최종환 강사 ■ 일 시: 2023. 1. 31.(화), 10:00~13:00 ■ 대 상: AI 기술과 영상편집 툴을 통해 콘텐츠를 제작하고 싶은 학생 ■ 방 식: 강의+실습 ■ 커리큘럼 - 10:00-10:30 : AI 기술 및 영상 편집 툴 소개(+ 미리 캔버스) - 10:30-11:30 : 브루를 활용한 AI 더빙 실습 - 11:30-13:00 : 프리미어 프로 편집 실습 (컷 편집, 음악 및 영상, 사진 삽입 등 편집 관련 기초 지식) ■ 유의사항: - 사전에 프리미어 프로 체험판 설치 필요 - 강의 시 편집 소스 및 텍스트, 사진, 음악 자료 제공 - 강의 수강 후 학생들은 시간, 비용, 편집 부담 없이 콘텐츠 제작자로 성장할 것으로 기대

〈2023 컬처엔테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
모션 그래픽 툴	■ 진 행: 김봄 ■ 일 시: 2023. 1. 31.(화), 14:00~17:00 ■ 대 상: 모션그래픽 기초 ■ 방 식: 실기 (개인 랩탑 지참) ■ 커리큘럼 〈After Effect툴을 사용한 기초 모션그래픽〉 - Chapter 1. After Effect 툴의 이해 (툴 이론 및 단축키 등) - Chapter 2. 기본 라인 및 도형 사용하여 모션그래픽 효과 주기 - Chapter 3. 이미지 및 영상에 고급 효과 추가하기 - 결과 : 간단한 모션그래픽 콘텐츠 제작

〈2023 컬처엔테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
UXUI 툴	■ 진 행: 유정은 ■ 일 시: 2023. 2. 1.(수), 10:00~12:00 ■ 대 상: ux/ui에 관심이 많거나 대표툴인 피그마(figma)를 처음 다루는 학생 ■ 방 식: 간단한 예제를 통한 피그마(figma) 기본 이해하기/배우기 ■ 커리큘럼 <u>피그마 온보딩</u> -계정만들기(확인) -새파일만들기 -버전관리 <u>인터페이스 알아보기</u> -소개 및 단축키 <u>기초이론 및 기본기능 알아보기</u> -디자인시스템 정의 -스타일 (컬러, 텍스트) -레이아웃/프레임/가이드/그리드 -다양한 도형툴 (사각, 원형, 다각형, 별, 선 등) -도형패스파인더 -그라인더 -텍스트툴 -이미지/마스크 ■ 유의사항: Figma 계정 생성 필요 (웹사이트주소: https://www.figma.com)

〈2023 컬처애펙테크놀로지융합전공 동계 부트캠프 강의 시간 및 커리큘럼〉

강의명	강의시간
데이터 시각화 툴	■ 진 행: 이인섭/성균관대학교 서비스융합디자인협동과정/ 박사과정(수료) ■ 날 짜: 2023. 2. 1.(수), 13:00~15:00 ■ 대 상: 컬처애펙테크놀로지융합전공 학부생 ■ 방 식: 오프라인 실습 진행 ■ 커리큘럼: - 데이터마이닝 이론설명 - 데이터 비주얼라이징 사례 - Power BI를 활용한 데이터 비주얼라이징 실습 ■ 유의사항: - 윈도우 노트북(Mac OS 안됨) - Microsoft Power BI Desktop 설치 후 회원가입 하시고 오셔야 합니다. - 교육때 사용할 데이터는 추후 전달 드리겠습니다.