

# 수업계획서

<b>교육콘텐츠명</b>	VR/AR/XR 기반의 실감형 콘텐츠
<b>개발대학명</b>	글로벌사이버대학교
<b>담당교수자</b>	석광호

<b>교육콘텐츠개요</b>	[1] VR/AR/XR의 개념, 주요 역사적 흐름과 산업 분야의 이해 [2] VR/AR/XR의 시스템 구성, 실감형 콘텐츠 제작 기술 및 방법 학습 [3] VR/AR/XR 제작 실습 및 실생활 응용 사례 탐구		
<b>수업목표</b>	VR/AR/XR에 대한 기본지식, 다양한 산업현장에서 VR/AR/XR의 역할에 대한 폭넓은 이해와 더불어 VR/AR/XR 실감형 콘텐츠 제작 기술 및 방법을 학습하고, 실생활에서 어떻게 VR/AR/XR이 활용되고 있는지 탐구합니다.		
<b>수업 교재</b>	강의노트		
<b>수업운영전략</b>	설명식 이론 강의, 사례 활용, 실습, 실생활 응용 현장 촬영 영상 활용		
<b>평가방법</b>	각 주차 별 형성평가(자가평가)		
<b>기대효과</b>	우리 생활 전반에 걸친 VR/AR/XR분야의 현주소를 가늠하고 미래시대를 향한 새로운 가능성을 발견하며, 소외계층의 디지털기술 교육 격차 해소에 기여합니다.		
	<b>주차명</b>	<b>주제명</b>	<b>학습내용</b>
1	VR/AR/XR의 이해	가상현실의 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상현실의 정의</li> <li>• 가상현실의 역사</li> </ul>
		증강현실의 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 증강현실의 정의</li> <li>• 증강현실의 역사</li> </ul>
		확장현실의 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 확장현실의 정의</li> <li>• 확장현실의 현재와 미래</li> </ul>
2	VR/AR/XR 산업	엔터테인먼트와 커머스 산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화·엔터테인먼트 실감형 콘텐츠</li> <li>• VR/AR/XR과 커머스 산업</li> </ul>
		바이오 헬스케어 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의료/바이오 산업</li> <li>• 헬스케어/피트니스 산업</li> </ul>
		에듀테크와 사회안전 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 에듀테크 산업</li> <li>• 사회안전 서비스 산업</li> </ul>
3	VR/AR/XR 시스템 구성	VR/AR/XR 디바이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HMD 개념, 원리 및 기술</li> <li>• VR HMD와 AR HMD</li> </ul>
		VR/AR/XR 시스템	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VR/AR/XR 시스템 구성</li> <li>• VR/AR/XR 주변 시스템</li> </ul>
		VR/AR/XR 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VR/AR/XR 저작도구</li> </ul>

		플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR/AR/XR 플랫폼</li> </ul>
4	실감형 콘텐츠 기획	실감형 콘텐츠 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터 그래픽 기반 3D 콘텐츠</li> <li>실사 기반 360° 콘텐츠</li> </ul>
		인터랙션(Interaction)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인간의 시각 체계</li> <li>인터랙션(Interaction) 요소</li> </ul>
		휴먼팩터 (Human factor)	<ul style="list-style-type: none"> <li>휴먼팩터의 이해</li> <li>VR 멀미 측정 및 저감 방법</li> </ul>
5	실감형 콘텐츠 제작 실습 I	실감형 콘텐츠 제작 가이드라인	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR 콘텐츠 제작 가이드라인</li> <li>AR 콘텐츠 제작 가이드라인</li> </ul>
		게임 엔진 유니티	<ul style="list-style-type: none"> <li>유니티(Unity) 특징</li> <li>유니티(Unity) 설치 방법</li> </ul>
		유니티 허브 3.0 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>유니티 허브 3.0 설치 방법</li> <li>유니티 허브 3.0 실습</li> </ul>
6	실감형 콘텐츠 제작 실습 II	언리얼 엔진	<ul style="list-style-type: none"> <li>언리얼 엔진(Unreal Engine) 특징</li> <li>언리얼 엔진(Unreal Engine) 설치 방법</li> </ul>
		언리얼 엔진 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>언리얼 엔진 4 문서</li> <li>콘텐츠 예제 생성</li> <li>콘텐츠 예제 체험</li> </ul>
		콘텐츠 패키징	<ul style="list-style-type: none"> <li>JDK 설치</li> <li>NDK와 SDK 설치</li> <li>언리얼 엔진 패키징</li> </ul>
7	실감형 콘텐츠의 실생활 응용	VR HMD 소개 및 설치방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR HMD 소개</li> <li>VR HMD 설치 방법</li> </ul>
		VR/AR/XR 실생활 응용 I	<ul style="list-style-type: none"> <li>유니티 AR 파운데이션</li> <li>AR Face</li> </ul>
		VR/AR/XR 실생활 응용 II	<ul style="list-style-type: none"> <li>코스페이스스</li> <li>WebXR Experiments</li> </ul>