



## 소셜리빙랩실감미디어(Social LivingLab Immersive Media Micro Degree)

### [1] 전공소개

구 분	내 용	
인 재 상	글로벌 위기 극복을 위한 창의적 인재	
전공능력	사회문제 공감 능력 · 실감미디어 활용 능력 · 융합/문제 해결 능력	
교육목표	디지털 신기술인 실감미디어 기술을 이용해 개인적 문제에서 기인한 사회적인 다양한 문제를 해결하기 위한 핵심적인 기획, 개발, 활용 능력 함양 및 사회문제 해결에 활용할 수 있는 융합 인재 양성	
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회문제 해결을 위한 실감미디어 디자인 마이크로 전공은 리빙랩 방법론을 체득하고, 사회 문제 발굴, 인지, 공감, 액션, 피드백 등의 사회혁신 프로세스를 통해 실감미디어 기술을 적용하는 과정을 포함한다.</li> <li>■ 사회문제 해결형 실감미디어 소셜리빙랩 과정을 통해, 실감미디어를 활용해 사회 문제 해결, 콘텐츠 소재/자원 발굴 등의 목표 수행/ 문제해결 능력을 습득한다.</li> </ul>	
진로분야 및 자격증	<b>진로분야</b>	<b>관련 자격증</b>
	디지털 사회혁신 퍼실리테이터(P)	디지털 기술기반 사회혁신 활동, 퍼실리테이션
	디지털-미디어 기반 혁신 활동가(A)	사회혁신 홍보/마케팅 전문가
	문화-융합 콘텐츠 기획/창작자(C)	미디어 시공간 확장 콘텐츠 기획/개발자

### [2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
사회문제 공감 능력	정의	복잡한 사회문제를 정의하고 해결하기 위한 아이디어를 협력적, 분석적, 융합적 사고를 통해 도출하는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인의 관심, 시각에서 사회의 복잡계를 바라보는 관점 습득 여부 및 개인의 창의적 아이디어로 개선하고자하는 의지를 발현한다.</li> </ul>
실감미디어 활용 능력	정의	실감미디어를 활용한 사회문제 정의/해결을 위한 실무 파이프라인 습득/활용
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정의된 사회문제를 실감미디어 기술 기반 콘텐츠로 심각성을 표현하고, 시물레이션, 참여를 이끌어낼 수 있는 아이디어 실현 능력을 배양한다.</li> </ul>
융합/문제 해결 능력	정의	지역 사회 문제, 지역 콘텐츠 등 실생활과 밀접한 다양한 이슈를 실감미디어를 활용하여 해결할 수 있는 참여적 형태의 적극적 콘텐츠 생산 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회 문제 해결을 위한 문제 정의, 다양한 관계자와의 소통, 참여를 이끌어내는 창의적인 아이디어 표현 능력을 함양하여 ESG 능력을 갖춘 인재로 성장한다.</li> </ul>

### [3] STAR 전공능력 범주모델 연계

STAR 전공능력 범주모델	전공능력	사회문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
지식이해 및 학습능력		○	○	○
문제파악 및 해결능력		●	●	●
현장적용 및 실무능력		●	●	●
창의융합 및 혁신능력		○	●	●

[4] 진로분야 연계

진로분야	전공능력	사회문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
디지털 사회혁신 퍼실리테이터		●	●	●
디지털-미디어 기반 혁신 활동가		●	●	●
문화-융합 콘텐츠 기획/창작자(C)		○	○	●

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
전문	기술 발전 트렌드를 이해하고, 사람들의 반응/수용도를 감안하여 콘텐츠를 기획/설계할 수 있는 지식	실감미디어 하드웨어, 소프트웨어 간 연동 기술, 콘텐츠 표현 기술, 인터랙션 구성 기술	융합 프로젝트에 참여, 본인의 의사를 표현하고, 역할을 수행하고, 창의적인 팀 작업을 수행하는 자세
실무	팀 융합 작업에 소통 가능한 언어, 리터러시 기본 지식	신속하게 기획, 어셋을 프로젝트 공간에 표현하는 기술	공통의 목표를 수행하기 위한 창의적 아이디어 발상 및 조율
심화	실감미디어 다양한 분야 중 본인의 적성과 특성화 가능한 전문 지식 습득	다양한 실감미디어 콘텐츠 운용, 분석, 수정, 재활용 능력	표현 가능한 영역에 제약 없이 다양한 상상력을 구현하고 실험하려는 태도
기초	실감미디어 콘텐츠 제작 파이프라인, 필요 조건, 산업의 이해	사회문제 해결 리빙랩 방법론 습득	실감미디어 중심의 미디어 산업, 콘텐츠 영역을 예측하고 적용하려는 태도

[6] 직무수준 별 교육과정

직무수준	과목명	전공능력			구성요소		
		사회문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
전문	기술융합과가치창출	○	○	●	4	4	2
실무	효과적인사회문제정의와아이디어	○	●	○	2	5	3
	소셜벤처디자인	●	○	○	4	4	2
	소셜리빙랩실감미디어PBL	○	○	●	4	3	3
심화	소셜비즈니스	●	○	○	6	1	3
기초	리빙랩디자인	○	●	○	4	5	1

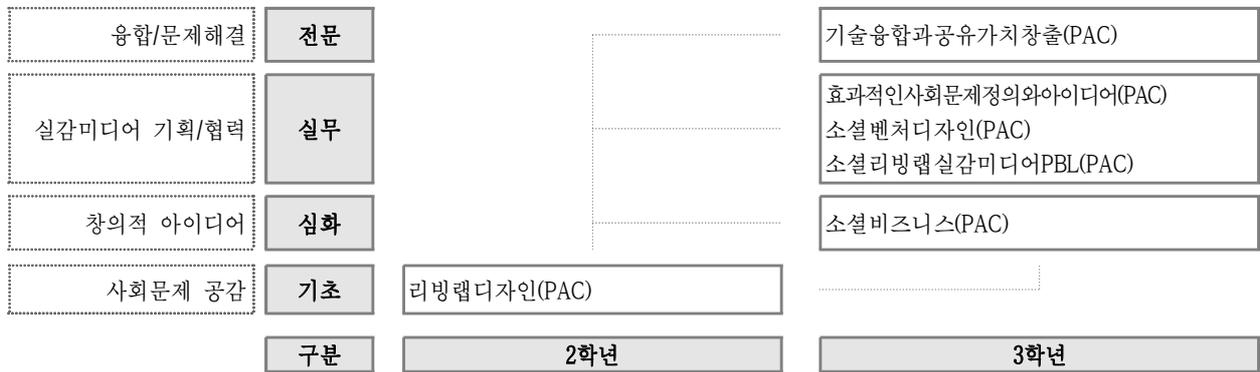
[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	사회문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
디지털 사회혁신 퍼실리테이터	전문			기술융합과가치창출
	실무	소셜벤처디자인	효과적인사회문제정의와아이디어	소셜리빙랩실감미디어PBL
	심화	소셜비즈니스		



진로분야	직무수준	사회문제 공감 능력	실감미디어 활용 능력	융합/문제 해결 능력
디지털-미디어 기반 혁신 활동가	기초		리빙랩디자인	
	전문			기술융합과가치창출
	실무	소셜벤처디자인	효과적인사회문제정의와아이디어	소셜리빙랩실감미디어PBL
	심화	소셜비즈니스		
문화-융합 콘텐츠 기획/창작자	기초		리빙랩디자인	
	전문			기술융합과가치창출
	실무	소셜벤처디자인	효과적인사회문제정의와아이디어	소셜리빙랩실감미디어PBL
	심화	소셜비즈니스		
	기초		리빙랩디자인	

### [8] 교육과정 이수체계



※ 진로분야: 디지털 사회혁신 퍼실리테이터(P), 디지털-미디어 기반 혁신 활동가(A), 문화-융합 콘텐츠 기획/창작자(C)

### [9] 교육과정 이수기준

구분	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	참여전공 이수학점	이수구분	
				필수	선택
마이크로전공	12학점	3학점 이내	9학점 이상	0학점	12학점

### [10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
전체	계절	선택	16428	소셜리빙랩실감미디어PBL	Social Living Lab Realistic Media PBL	3	3	실무	4	3	3	실감미디어
2	1	선택	16594	리빙랩디자인	Living Lab Design	3	3	기초	4	5	1	혁신리빙랩
3	2	선택	16680	기술융합과공유가치창출	Technology convergence and creating shared value	3	3	전문	4	4	2	혁신리빙랩
	1	선택	16167	소셜벤처디자인	Social Venture Design	3	3	실무	4	4	2	사회적경제
	1	선택	16587	소셜비즈니스	Social business	3	3	심화	6	1	3	사회적경제
	2	선택	16589	효과적인사회문제정의와아이디어	Social Issue Defining and Ideation	3	3	실무	2	5	3	사회적경제

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 과목해설	Subjects / Descriptions
사회적 경제	실무 (253)	<b>효과적인사회문제정의와아이디어</b>	<b>Social Issue Defining and Ideation</b>
		본 교과목은 사회적가치 비즈니스와 디자인씽킹 기법을 통한 아이디어 시각화, 프로젝트 제작 워크숍과 리빙랩 현장 적용 및 피드백으로 구성되어 있다.	This course is composed of idea visualization through social value business and design thinking technique, project production workshop and living lab application and feedback.
	실무 (442)	<b>소셜벤처디자인</b>	<b>Social Venture Design</b>
		본 교과목은 사회적경제의 한 부분으로 자리잡고 있는 소셜벤처에 대하여 다양한 사례를 살펴보고 우리 지역의 커뮤니티에 적합한 소셜 벤처의 비즈니스 모델을 디자인하는 과목이다. 사회적경제에 대한 이해를 기반으로 사회적 가치와 경제적 가치를 동시에 추구할 수 있는 기업의 비즈니스 모델을 만들어 실제로 실험을 수행하여 본다.	This course examines various cases of social ventures, which are part of the social economy, and designs business models of social venture suitable for the local community. Based on the understanding of the social economy, we create a business model of a company that can pursue both social and economic values at the same time.
	심화 (613)	<b>소셜비즈니스</b>	<b>Social Innovation and Social Content</b>
		소셜 콘텐츠를 활용한 참여와 홍보에 대해 이해한다. 사회혁신 현장에서의 실무적 적용을 통해 사회혁신의 구체적인 방안을 탐구하고 소셜콘텐츠의 활용 능력을 향상시킨다.	This course learns about social economy business models in wide field. Classes are generally characterized by participation through discussions, work group, research projects, writing essays, presentations and field trips.
실감 미디어	실무 (433)	<b>소셜리빙랩실감미디어PBL</b>	<b>Social Living Lab Realistic Media PBL</b>
		기후위기를 비롯한 글로벌 사회문제 및 지역사회의 다양한 이슈를 메타버스를 비롯한 실감미디어 신기술 솔루션으로 해결하는 프로젝트 수업이다.	This is a project-based learning class that solves global social problems, including climate crisis, and various issues of local communities with new realistic media solutions including Metaverse.
혁신 리빙랩	전문 (442)	<b>기술융합과공유가치창출</b>	<b>Technology convergence and creating shared value</b>
		4IR시대 다양한 기술을 융합하는 사고 기법을 학습하고, 이를 기반으로 공유가치창조 비즈니스 모델을 수립하는 실습을 통해 리빙랩 수행 능력을 향상시킨다.	We improve our ability to perform Living Lab by learning thinking techniques that use various technologies in the 4IR era and establishing a shared value creation business model based on them.
	기초 (451)	<b>리빙랩디자인</b>	<b>Living Lab Design</b>
		리빙랩을 성공적으로 수행하기 위해서는 정교한 이해관계자와 사회문제를 효과적으로 연결시키는 설계가 필요하다. 리빙랩의 개념과 원리, 리빙랩의 설계원리, 리빙랩 수행시 유의할 점들에 대하여 이해한다.	In order to carry out Living Lab successfully, a design that effectively connects sophisticated stakeholders and social issues is necessary. Students will understand the concepts, principles and design principles of Living Lab, and points to be noted when performing Living Lab.