

캡스톤디자인(종합설계) 결과보고서								
소속학부(과)		디지털콘텐츠공학과			팀명		재근이와 아이들	
개설 연도 및 학기		2022	학년도	<input type="checkbox"/> 1학기	<input checked="" type="checkbox"/> 2학기	교과목명	캡스톤디자인	
주제		디지털콘텐츠공학과 홍보						
유형		<input type="checkbox"/> 일반형		<input type="checkbox"/> 기업연계형		<input type="checkbox"/> 기술이전형		
기술이전 희망금액		(기술이전금액) 천원						
참여기업현황	기업	기업명			소재지			
		사업자번호			주요생산품목			
	담당자	성명			소속부서			
		H.P			E-mail			
기업연계 담당교수		소속			성명		(인)	
참여 학생 현황								
순	구분	이름	학부(과)	학년	학번	H.P	E-mail	
1	팀장		디지털콘텐츠공학과	3				
2	팀원		디지털콘텐츠공학과	3				
3	팀원		디지털콘텐츠공학과	3				
4	팀원		디지털콘텐츠공학과	3				
5	팀원		디지털콘텐츠공학과	3				
6	팀원							
7	팀원							
8	팀원							
산출경비내역		비목	산출내역				금액	
		재료비					천원	
		인쇄비					천원	
		학생여비					천원	
		학생회의비					천원	
		총액						0천원
위와 같이 캡스톤디자인(종합설계) 결과보고서를 제출합니다.								
2022년 12월 7일								
지원학생(팀장)				여주영 (여주영)				
참여기업 담당자				(서명 또는 인)				
사업책임자(지도교수)				(서명 또는 인)				
원광대학교 LINC 3.0 사업단장 귀하								

## 캡스톤디자인(종합설계) 상세 결과보고서

### 서론

#### 1-1 과제설계의 필요성

##### (1) 디지털 콘텐츠 시장의 성장

디지털콘텐츠란 1)디지털화된 방법으로 제작, 유통, 소비될 수 있는 제품군을 의미하며, 구체적으로는 최근에 각광받고 있는 각종 동영상 파일, 이미지 파일, MP3 음악 파일, 멀티미디어 서적 등이 있음. 디지털 콘텐츠는 디지털 형태로 존재하고, 유통 및 소비도 디지털 형태로 이루어짐.

2) 콘텐츠산업은 디지털기술의 발전에 따른 제작, 편집, 공유의 용이성으로 인해 디지털콘텐츠 중심으로 제작 환경이 변화했음. 이러한 변화와 더불어 IT인프라 개선으로 인한 콘텐츠에 대한 접근성이 향상되었으며 PC에서 스마트폰까지 디지털콘텐츠를 소비할 수 있는 스마트기기가 다양화, 경량화, 이동 편의성을 보유하게 됨에 따라 소비자의 디지털콘텐츠 소비가 확대되었음. 이에 콘텐츠 산업의 디지털 트랜스포메이션 가속화로 VR/AR, AI 등 신기술과 결합된 융합콘텐츠가 확산됨에 따라 디지털콘텐츠는 전방위 산업에서 영향력을 높이며 글로벌 경제 내 핵심 산업으로 성장하고 있음.

이러한 디지털콘텐츠의 사용 인구는 지속적으로 증가하고 있음. 전 세계적으로 빠른 속도의 인터넷 보급이 증가하면서, 디지털콘텐츠 사용 인구도 증가하고 있음. 시장조사 기관 스탯티스타(Statista) 조사에 따르면, 사람들이 주로 사용하는 디지털콘텐츠인 동영상과 게임, 음악, 전자출판 콘텐츠 이용자 수는 모두 증가하고 있는 것으로 나타남. 2018년 게임 콘텐츠 이용자는 16억 6,400만 명을 기록했으며, 2023년까지 연평균 4.9%로 증가해 약 20억 명까지 증가할 전망이다. 디지털 음악 콘텐츠 이용자는 연평균 6.2%로 증가해 2023년에는 19억 6,000만 명을 기록하고, VOD 이용자는 19억 4,100만 명을 돌파할 전망이다. 한편, 2019년 11억 5,400만 명을 기록한 전자출판 콘텐츠 이용자 수는 연평균 4.6% 성장하여 2023년에는 15억 1,000만 명을 돌파할 것으로 보임.

[그래프 1] 디지털 콘텐츠 종류 별 사용 인구 변화 추이

(단위: 억 명)



자료 : Statista

2) 그리고 스마트기기의 보급은 모바일 콘텐츠 시장의 성장을 견인하고 있음. 스탯스타의 조사에 따르면, 2011년 86억 달러를 기록한 글로벌 모바일 콘텐츠 시장 규모는 2018년 689억 달러까지 성장하였음. 향후 모바일 콘텐츠 시장은 연평균 10.2%의 성장률로 꾸준히 증가하여 2020년에는 837억 달러를 기록할 것으로 예측됨.

**(2) 코로나 이후 영상 콘텐츠의 발전**

- 3) 코로나 팬데믹으로 인해 미디어 산업이 빠르게 재편되고 있음. 사회적 거리 두기로 인해 집에 있는 시간이 증가하면서 디지털 플랫폼 이용이 증가했고, 미디어에 유통과 소비까지 더해져 디지털 플랫폼의 커머스 기능까지 강화됐음. 바야흐로 미디어 대전환 시대라 할 수 있는 것임.
- 4) 코로나 이후 OTT 플랫폼이 더욱 활성화 되었고 성장세를 이룸. OTT는 , N-스크린 등으로 지칭되는 인터넷 동영상 제공 서비스임. OTT는 “Over The Top”의 줄임말로 본래 (방송) 셋톱박스를 통하지 않는 방송 서비스를 의미하는 말이었음. 유튜브(Youtube) 같은 동영상 제공 서비스도 포함하는 의미로 폭넓게 사용되고 있음. N-스크린(N-screen)은 “n개의 스크린”이란 뜻으로 영상콘텐츠를 스마트폰, PC, TV, 태블릿PC 등 여러 개의 디지털 단말기를 통해 제공하는 서비스를 말함. 사실상 두 단어는 거의 같은 의미를 갖는다고 보아도 무방함.
- 2) 이러한 온라인 동영상 시장은 매년 꾸준히 성장하고 있음. 최근 OTT 서비스의 약진과 유튜브 등의 무료 동영상 공유 플랫폼의 인기가 높아지면서 온라인 비디오시장 매출 성장은 더욱 두드러질 전망이다. 스탯스타의 조사에 따르면, 2017년 246억 6,000만 달러를 기록한 온라인 비디오 시장 매출은 2019년 297억 4,000만 달러로 성장할 것으로 추산됨. 아울러 2027년에는 46% 증가한 436억 달러를 기록할 것으로 전망되었음.

**[그래프 3] 글로벌 온라인 TV 및 영화 시장 전망**

(단위: 억 달러)



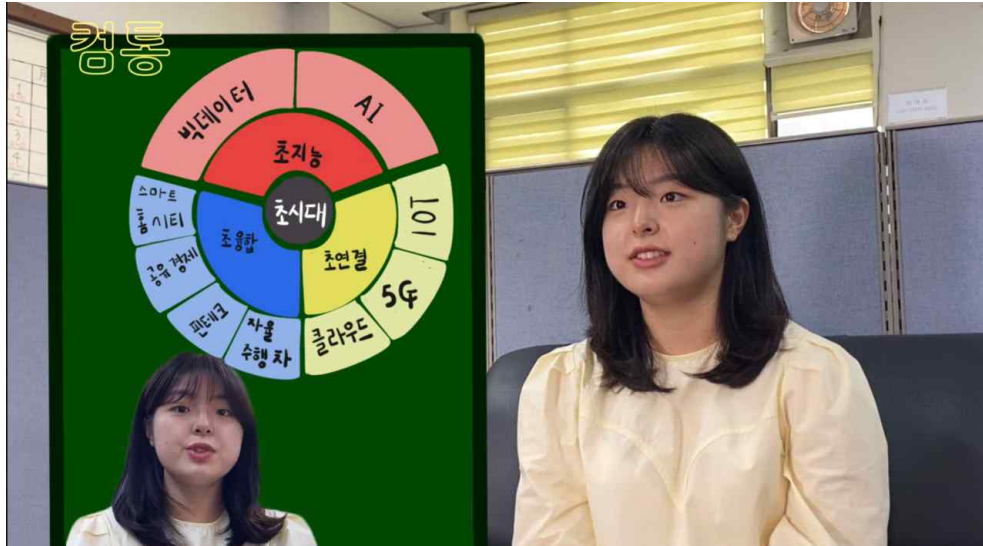
자료 : Statista

1-2 선행연구 및 제품 관련 자료조사

(1) 유사 콘텐츠

1) 다른 학교의 다른 학과의 학과 홍보 영상

가 - 조선대학교 컴퓨터통계학과



- 조선대학교 컴퓨터통계학과에 대해 상황을 부여해 설명하고 있는 영상임. 이 영상의 좋은 점은 참고 자료에 정성이 담긴 것이 인상 깊었음. 아쉬운 점은 전개가 부자연스러웠고, 과도한 연출이 있다고 느껴져서 집중이 되지 않았음.

나) 안산대학교 사무행정학과



- 안산대학교 사무행정학과에 대해 간단하고 빠르게 소개한 영상임. 이 영상의 좋은 점은 영상의 화면 전환이 매끄럽고, 깔끔한 자막으로 영상을 한 눈에 보기 좋게 만들었음. 아쉬운 점은 학생 한 명만 앞세워서 학과에 대한 설명은 빠르게 넘어가고, 학과를 홍보하기에는 영상의 내용이 적합하지 않다는 생각이 들었음.

다) 성균관대 소프트웨어학과



- 성균관대 소프트웨어학과에 대해 교수님, 학생들이 나와 인터뷰 형식으로 진행되는 영상임. 이 영상의 좋은 점은 교수님이 앞장서서 학과를 홍보하려고 영상을 촬영한 부분이 인상 깊었음. 아쉬운 점은 학과에 대한 소개는 잘 진행되는 것 같으나, 그 소개가 너무 길고 참고 자료가 부족한 것 같았음. (사진 자료로만 대체)
- 우리는 다양한 영상을 찾아보며 장단점을 분석했고, 이 과정에서 만들 영상의 구성과 방향성을 잡을 수 있게 되었음. 더 자세한 정보를 줄 수 있는 영상을 만들되, 재미 요소까지 놓치지 않도록 영상을 구상했음.

**참고문헌**

- 1) 디지털 콘텐츠 [digital contents] (컴퓨터인터넷IT용어대사전, 2011. 1. 20., 전산용어사전편찬위원회)
- 2) 글로벌 디지털 콘텐츠 시장 보고서, (2019.10., 정보통신산업진흥원)
- 3) 김순강, “코로나 이후, 모든 회사가 미디어 회사 된다?”, 2020.11.27.
- 4) 이범준, “디지털 콘텐츠 유통 생태계의 변화”, 2016.12

**참고영상**

- <https://youtu.be/epeQhBv4t54> 연세대학교 행정학과 홍보 영상 공모전 우수상  
<https://youtu.be/CFH3zKVvgM0> 조선대학교 컴퓨터통계학과 홍보 영상 공모전 우수상  
<https://youtu.be/6xEtsCczncg> 안산대학교 사무행정학과 홍보 영상

**1-3 과제설계의 목표**

- (1) 원광대학교 디지털콘텐츠공학과를 효과적으로 홍보함으로써 학과의 위상을 높임
- (2) 신설과인 디지털콘텐츠공학과에 대한 정보를 혹자들에게 쉽고 빠르게 전달할 수 있는 영상을 제공



- (3) 디지털 콘텐츠가 정확히 무엇인지, 어떤 내용을 배우고 활용할 수 있는지를 영상 콘텐츠로 제공하되, 지루하지 않도록 재미 요소를 추가하여 학과 정보를 전달

1-4 현실적 제한 요건

학과 홍보를 향한 학우들의 관심이 높을지, 홍보 콘텐츠가 좋은 반응을 얻을 수 있을지 현실적인 걱정이 됨.

1-5 작품의 특징 및 기대효과

- (1) 학과 홍보 영상을 "유튜브 콘텐츠"의 형태로 제공하는 것에 그치는 것이 아니라, 추가적인 편집을 통하여 유튜브 쇼츠 혹은 인스타 릴스 등에 업로드 가능.
- (2) 쇼츠 영상은 체류시간이 상대적으로 높기 때문에 사람들 머리에 쉽게 각인될 수 있을 것
- (3) 오프라인 학과 체험이 어려운 상황 속, 학과 설명과 홍보를 겸한 영상을 이용하게 된다면 학과 체험을 진행하지 않더라도 학과에 대한 정보를 자세히 전달할 수 있게 될 것임.

본론

2-1 문제 정의 및 아이디어 스케치

♡♡♡♡♡♡♡♡

캡스톤 디자인

1. 원광 디콘 비로그 V
2. 대학내일 컨셉 잡지
3. 원광 디콘
4. 3D 모델링을 이용한 내 손으로 만드는 꿈의 장소 V

재미 (비로그, 자막 (원광산), 컨셉 (게임 목으로 튜터링))

재미있고 간단한 홍보 영상

간단 (배우는 교과목 소개)

3학년 3D 모델링 (MAFA)

1, 2학년: 비주얼 스튜디오, 레고, JABA

HTML

촬영 계획

- \* 비로그 1편 촬영 (9월) 콘텐츠 응용개발 실습실 2중, 콘텐츠 개발 실습실 3중, 프라임관 외관
- + 3편 영화 예고편 (CUCC 느낌)
- \* 2편 (10월) VCR 준비, 게임 소개



인스타그램 < 지윤  
수정

- 교수님과 1:1 면담  
↳ 시험 방식  
과목 담당 안내  
수업을 들어본 재학생들의 경험에서 나오는 이야기들

- 1) 캐릭터 구성 원도면 이용한 신장성 정완성 이현정 교수님
- 2) 교수님 연담
- 3) 스케치
- 4) 채색
- 5) 언도

홈페이지 — 재근

다운로드, 영상 다 볼 수 있는 html

편집 — 가을, 주영 / 령원들

- |               |                               |
|---------------|-------------------------------|
| 1편 비이로그 — 주영  | ] 인트로<br>아웃트로 통일<br>(BGM, 편집) |
| 2편 게임 — 가을    |                               |
| 3편 — 령원 전체 분담 |                               |

2-2 개념설계 등

가) 우리 학과가 사용하는 건물을 소개하는 영상을 찍기 위한 영상 촬영 진행

- (1) 1층의 대표적 강의실인 컨퍼런스홀 간략 소개
- (2) 2층의 콘텐츠 응용 개발 실습실 간략 소개
- (3) 3층의 콘텐츠 개발 실습실 간략 소개

나) 우리 학과의 자량은 VR 체험실 소개 영상 촬영 진행

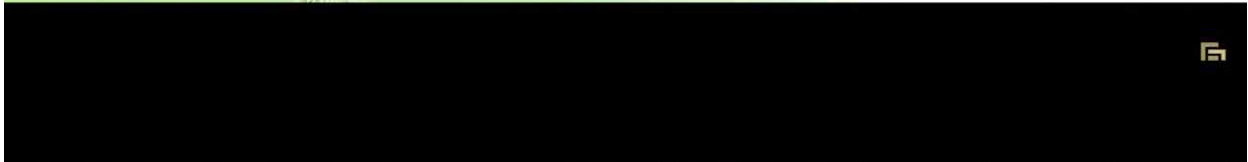
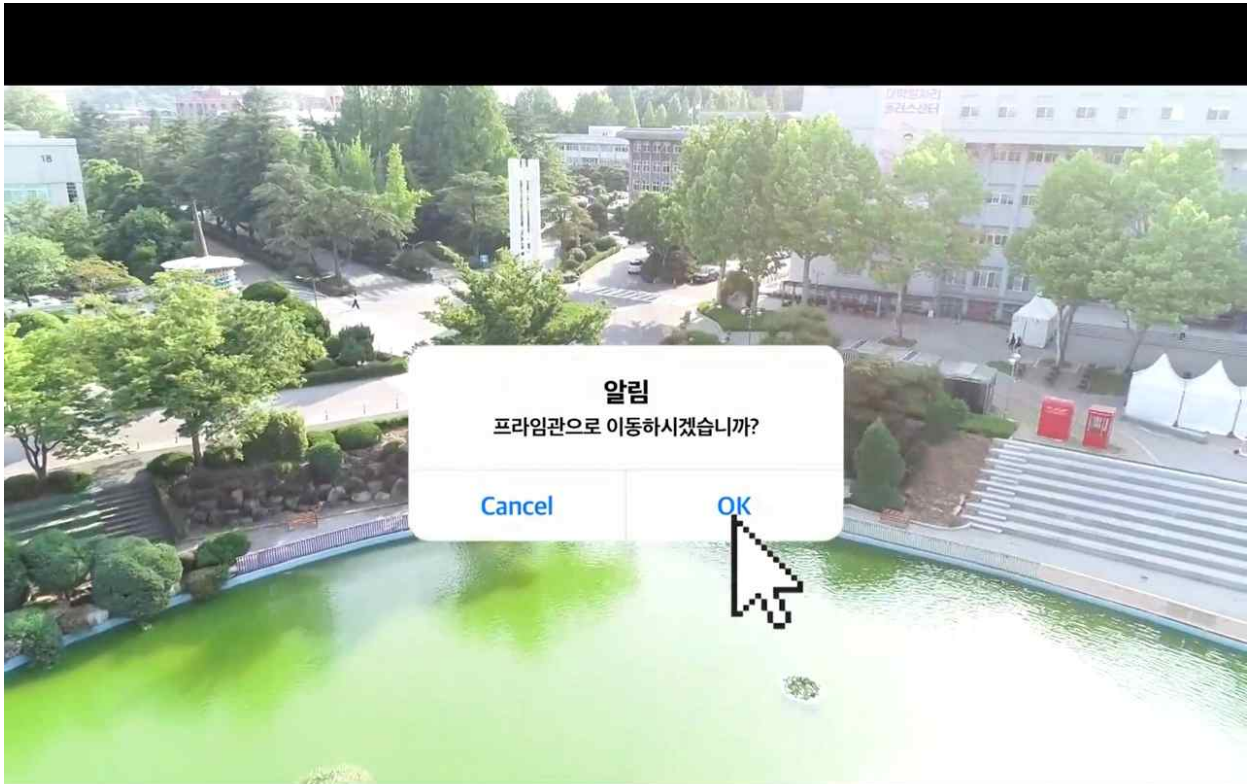
- (1) 게임 참여하고 있는 재학생 촬영
- (2) 게임 화면 녹화

다) 영화 예고편 스타일의 학과 홍보 영상 촬영

2-3 설계 제작 과정

- 1. 영상 편집

[adobe premiere pro 사용]



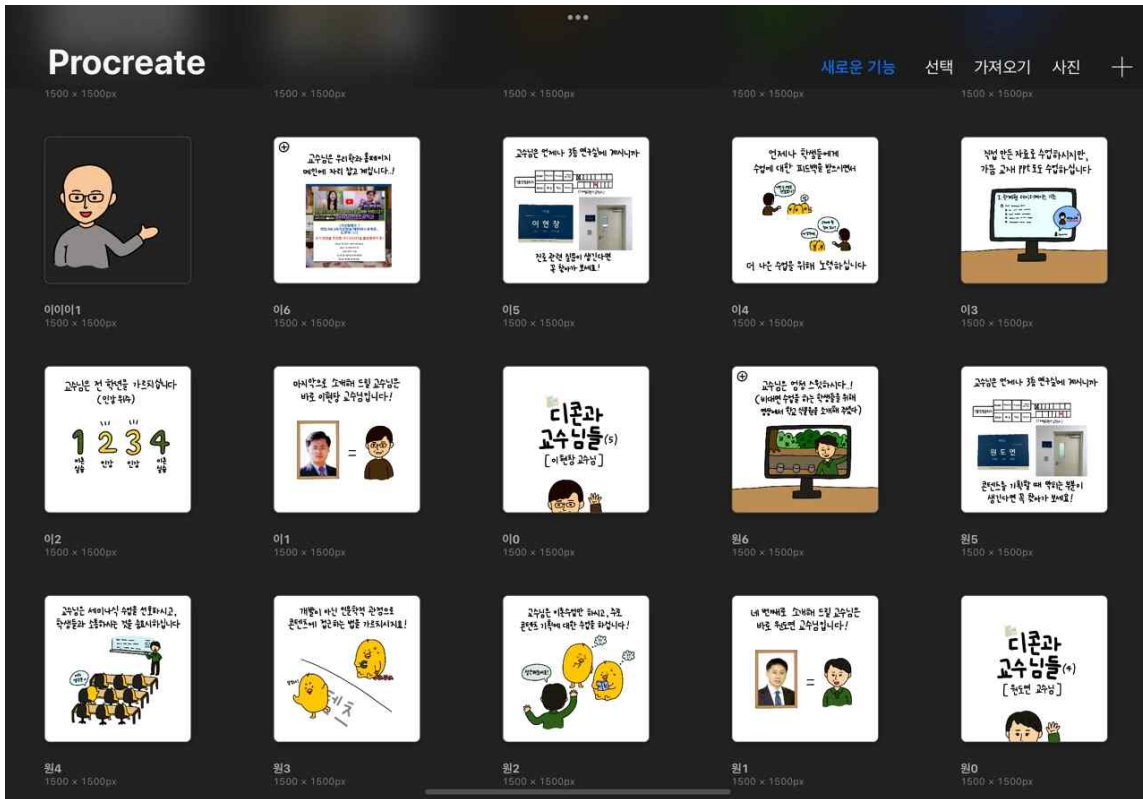
(1) 원광대 디지털콘텐츠공학과 유튜브 채널에 업로드 된 브이로그 영상



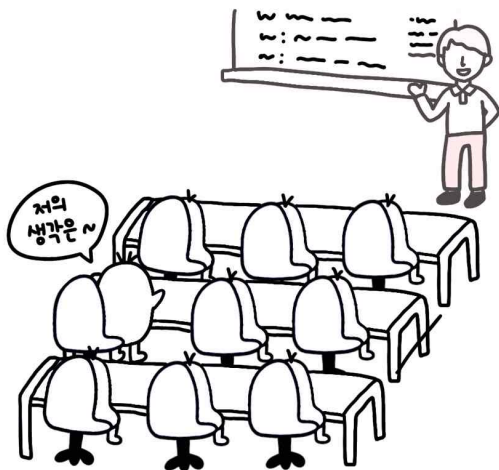


(2) 원광대 디지털콘텐츠공학과 유튜브 채널에 업로드 된 체험실 영상

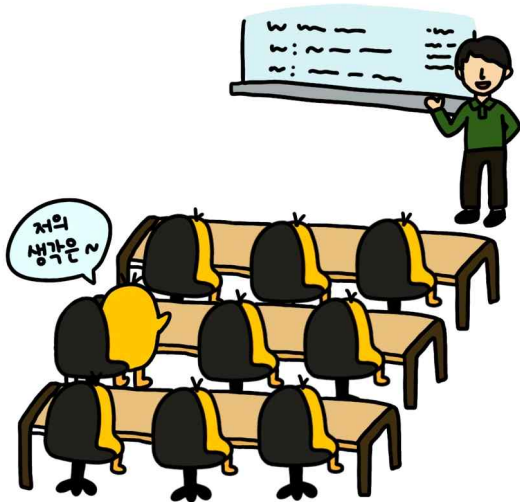
- 2. 인스타그램 제작  
[Procreate 사용]




교수님은 세미나식 수업을 선호하시고,  
학생들과 소통하시는 것을 중요시하십니다



# 교수님은 세미나식 수업을 선호하시고, 학생들과 소통하시는 것을 중요하십니다



신광성

- ① 첫 번째로 소개해드린 교수님은 / 바로 신광성 교수님입니다!
- ② 교수님은 2,3학년 수업을 맡아 하십니다! /
- ③ 주로 PPT도 사용하지 않지만 / 관리는 꼼꼼 하십니다.
- ④ 교수님은 수업시간에 돌아다니면서 수업은 해주사는데, /
- ⑤ 모여있는 학생들에게 다가 이해하기 쉽게 설명해주십니다!
- ⑥ 또한 시험 전에는 중요한 내용들을 정리해  나눠 주십니다!
- ⑦ 교수님은 언제나 3등 면근하게 계시니까, <sup>신경이 쓰세요...</sup>
- ⑧ 여담 / 교수님은 수업은 인적분배하십니다. <sup>(맛있는거 사주세요)</sup>





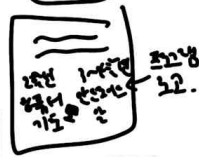


정답성!

① 세번까지 소개해서 교수님도 정답성 오스님 이나다



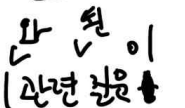
② 교수님은 2~4학년까지 가르치는데, 2학년<sup>이후</sup> 3~4학년 때는 신습 기수로 수업을한다.




③ 많은 하신 때는 꼭 예제들은 풀어서 설명해주시고, 모르는 문제는 자기가서 의해서 안다.



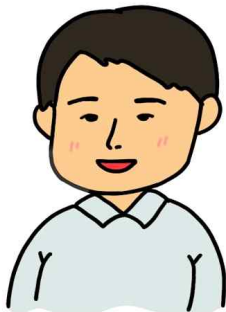
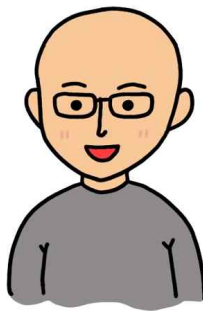
④ 학과동아리 '코리' 담당 교수님 이고, 여러 대학 정보는 잘 안다.



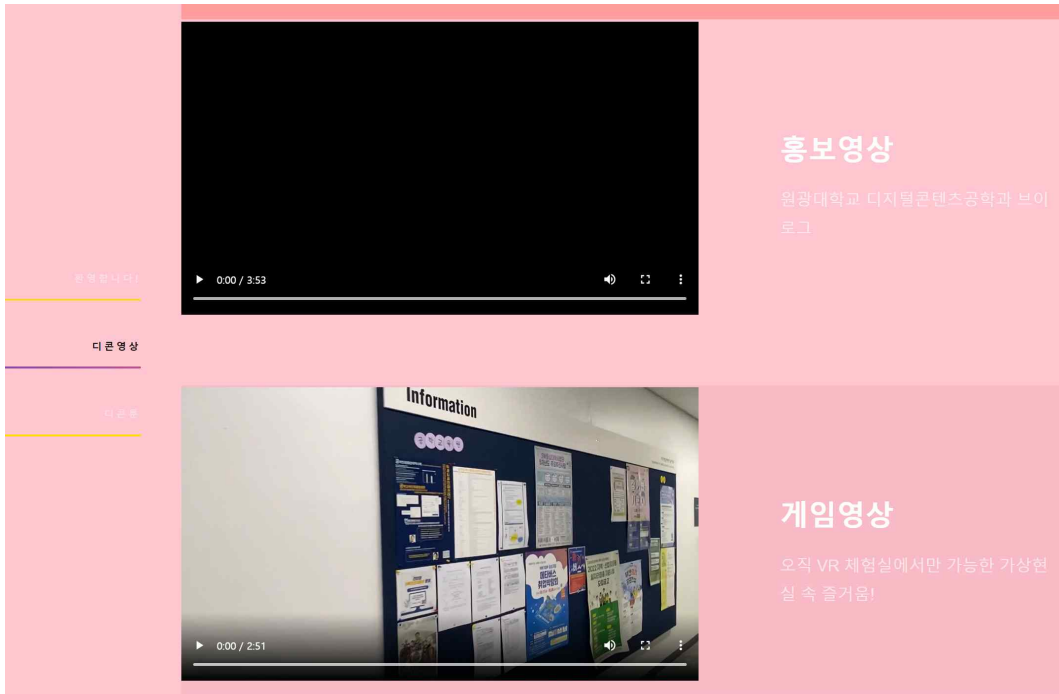
⑤ 교수님 ~에 있으니까 회사생활, 취업, 이이티 관련 질문  생각하시면 꼭 물어주세요..!



⑥ 여담 + 교수님의 연구실에 다니려면 교수님이 만족하는(?) 카페는 맞을 수 있다.



- 홈페이지  
[Brackets 사용]





```

</a></li></h3>
                                <h3><li><a href="#two">디콘툰
                                </li></h3>
                                </ul>
                                </nav>
                                </div>
                                </section>

<!-- Wrapper -->
    <div id="wrapper">

        <!-- Intro -->
        <section id="intro" class="wrapper style1 fullscreen
fade-up">

            <div class="inner">
                <h1>디지털콘텐츠 공학과</h1>
                <span style="#FFFFFF"><h3>디지털콘텐츠공학과 홈페이지 오신걸 환영합니
다 :)
                <br>이 곳은 학과 학생들이 만든 콘텐츠들이 담겨 있습니다.
                <br>예쁘게 봐주시면 너무 감사할 거 같습니다.

                <ul class="actions">
                    <li><a href="https://contents.wku.ac.kr/"class="button scrolly">자세히알아보기</a></li>
                </ul>
            </div>
        </section>

        <!-- One -->
        <section id="one" class="wrapper style2 spotlights">
            <section>
                <video width="700px" height="400"src="
원광대 디콘 브이로그/원광대 디콘 브이로그.mp4" controls>
            </video>

            <div class="content">
                <div class="inner">
                    <h2>브이로그</h2>

```



```

<h4>콘텐츠공학과 브이로그</h4>
<ul class="actions">
</ul>
</div>
</div>
</section>
<section>
<video width="700px" height="400"src="
원광대 디콘 브이로그/원광대 게임 영상.MOV" controls>
</video>
<div class="content">
<div class="inner">
<h2>게임영상</h2>
<h4>오직 VR 체험실에
서만 가능한 가상현실 속 즐거움!</h4>
<ul class="actions">
</ul>
</div>
</div>
</section>
<section>
<video width="700px"
height="400"src="%EC%9B%90%EA%B4%91%EB%8C%80%20%EB%94%94%EC%BD%98%20%E
B%B8%8C%EC%9D%B4%EB%A1%9C%EA%B7%B8/%EC%9B%90%EA%B4%91%EB%8C%80%20
%EB%94%94%EC%BD%98%20%ED%99%8D%EB%B3%B4%EC%98%81%EC%83%81.mp4"
controls>
</video>
<div class="content">
<div class="inner">
<h2>홍보영상</h2>
<h4>직접 만들어보는 홍
보영상!</h4>
<ul class="actions">
</ul>

```

```

        </div>
    </div>
</section>

<!-- Two -->
    <section id="two" class="wrapper style3 fade-up">
        <div class="inner">
            <h2>디콘툰</h2>
            <h4>디지털콘텐츠공학과 교수님이 궁금하
다면? </h4>

            <div class="features">
                <section>
                    <a href="신광성교수님.html"><h3>신광성교수님</h3></a>
                </section>
                <section>
                    <a href="이용환교수
님.html"><h3>이용환교수님</h3></a>
                </section>
                <section>
                    <a href="정찬성교수
님.html"><h3>정찬성교수님</h3></a>
                </section>
                <section>
                    <a href="원도연교수님.html"><h3>원도연교수님</h3></a>
                </section>
                <section>
                    <a href="이현창교수님.html"><h3>이현창교수님</h3></a>
                </section>
            </div>
        </section>
    </div>

```

</div>

</div>

</section>

<!-- Scripts -->

<script src="기능/js/jquery.min.js"></script>

<script src="기능/js/jquery.scrollex.min.js"></script>

<script src="기능/js/jquery.scrolly.min.js"></script>

<script src="기능/js/browser.min.js"></script>

<script src="기능/js/breakpoints.min.js"></script>

<script src="기능/js/util.js"></script>

<script src="기능/js/main.js"></script>

</body>

</html>

※ 수행 과정에서 고려한 요구 사항과 제한 사항, 발생한 문제와 이의 해결 사례 등 상세히 기술  
2-4 예산 집행현황(옥션형 과제수행의 경우 기업연계 재료비 사용 내역도 추가하여 작성)

구분	일자	사용 내역	금액
합계			0

**결론**

3-1 설계보완점 및 목표구현 정도

- (1) 관리가 되지 않았던 디지털콘텐츠공학과와 유튜브 채널을 재정비하였음.
- (2) 2개의 영상을 제작하기로 계획을 했고, 3개의 영상이 결과물로 나오게 되었음.
- (3) 시청자가 3개의 테마 영상 중 하나를 선택해 감상할 수 있도록 제공함
- (4) 학과 교수님들을 캐릭터화 한 인스타툰을 제작하여 디지털콘텐츠공학과 인스타그램에 업로드 하여 홍보함.
- (5) 영상과 인스타툰을 한 눈에 볼 수 있는 홈페이지를 제작하였음.

3-2 완성작품 사진

(1) 디지털콘텐츠공학과 홍보 영상

[ 디콘 트레일러 ]



디지털콘텐츠공학과에 대한 정보를 영화 예고편처럼 소개한 영상

[ 디콘 브이로그 ]






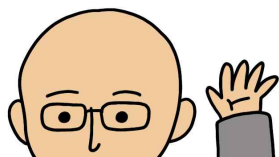
디지털콘텐츠공학과가 사용하는 건물인 프라임관의 간단한 소개, 학과에 대한 간단한 정보를 브이로그식으로 제작한 영상

[ 디콘 플레이 ]

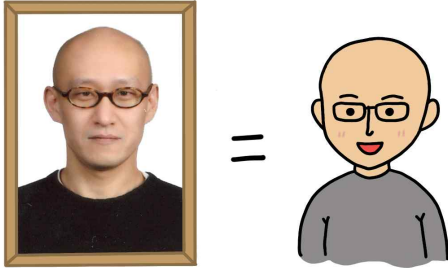


(2) 디지털콘텐츠공학과 인스타툰  
- 이용환 교수님

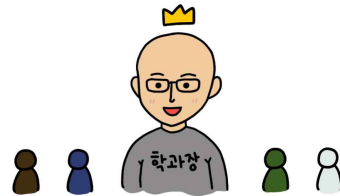
 디콘과  
교수님들 (2)  
[이용환 교수님]



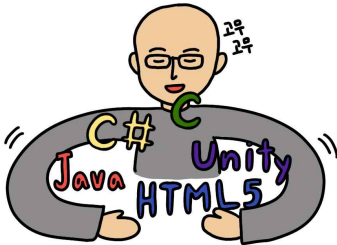
두 번째로 소개해 드릴 교수님은  
바로 이용환 교수님입니다!



이용환 교수님은 학교에서  
가장 자주 볼 수 있는 교수님입니다!



교수님은 주로 어려운 과목들을  
수업하십니다



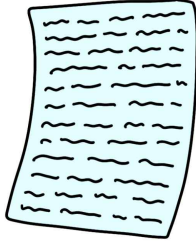
???: Hello world\n

교수님은 주로 PPT로 수업하시는데,



실습할 때에는 PPT에 있는 예제가 아닌  
실제 실무에서 많이 사용되는 예제로 수업하십니다

교수님은 시험 전에 감지를 써서  
 가져올 수 있도록 허락해 주십니다



A4 용지 한 장!  
 앞뒤 다 써도 됨

(대신 자필로 써야함)

교수님은 일하실 때가 아니면  
 항상 연구실에 계시니까,

신용생명공학관	상형실습실2	공학정보센터	공학정보실2	다목적관2 2층 연구실	☒															
	상형실습실1	PL1실	PL2실	요양부원기																

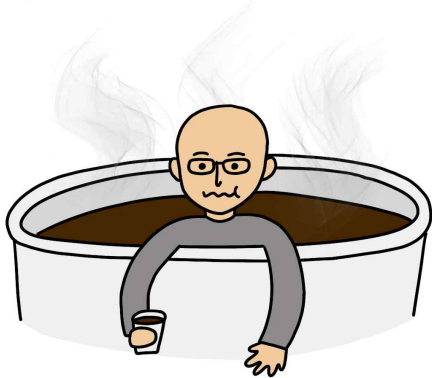
<디제털관(신스공학관)>



코딩 관련 질문이 생긴다면  
 한 번 찾아가 보세요!

⊕

교수님은 커피를 엄청 많이 드십니다..  
 (진짜 언제나 커피를 들고 계심)



# 디콘과 교수님들 (1)

[신광성 교수님]



첫번째로 소개해 드릴 교수님은



=



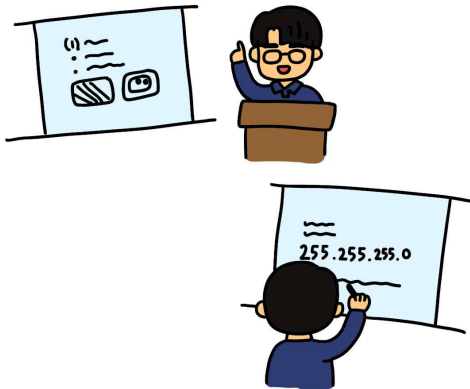
바로 신광성 교수님입니다!



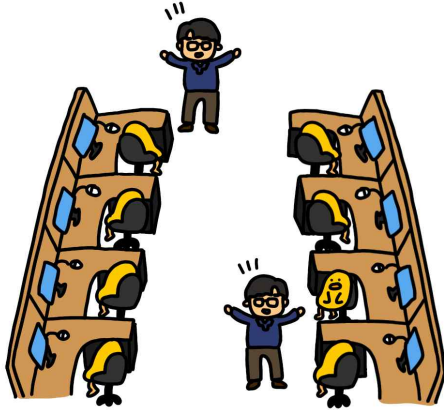
교수님은 2,3학년 수업을  
맡아 하십니다

~~1~~ <sup>!!!</sup>2 <sup>!!!</sup>3 ~~4~~  
이론 실습

주로 PPT로 수업하시지만  
가끔 판서도 하십니다



교수님은 수업 시간에  
돌아다니시면서 수업하시고,



모여있는 학생들에게 오셔서  
또 한 번 자세히 설명해드립니다!





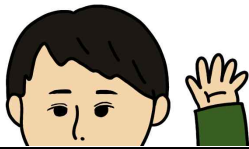
⊕

교수님은 수업을 일찍 끝내주십니다  
(휴강도 많이 하신다 ♡)

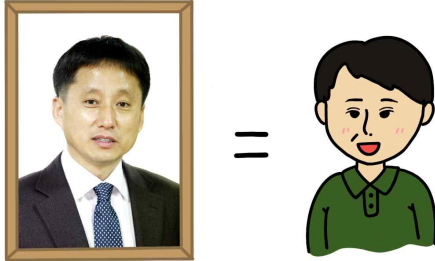


- 원도연 교수님

  
디콘과  
교수님들 (4)  
[원도연 교수님]



네 번째로 소개해 드릴 교수님은  
바로 원도연 교수님입니다!

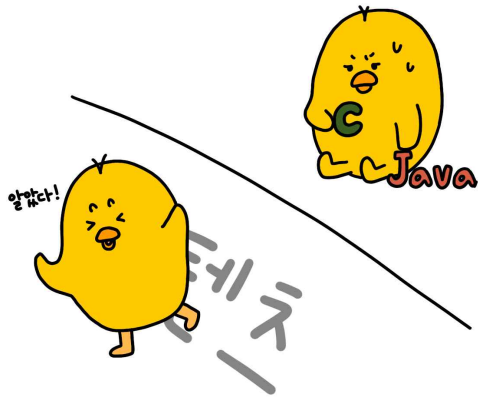


교수님은 이론수업만 하시고, 주로  
콘텐츠 기획에 대한 수업을 하십니다!





개발이 아닌 인문학적 관점으로  
콘텐츠에 접근하는 법을 가르치지요!



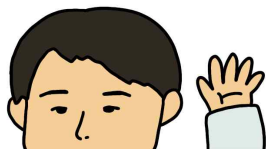
교수님은 세미나식 수업을 선호하시고,  
학생들과 소통하시는 것을 중요시하십니다





# 디콘과 교수님들 (3)

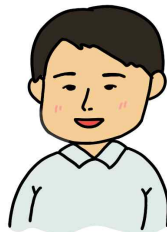
[정찬성 교수님]



세 번째로 소개해 드릴 교수님은  
바로 정찬성 교수님입니다!



=



교수님은 2~4학년을 가르치십니다

2학년



3~4학년



2학년은 이론, 3~4학년은 실습 위주!

실습을 할 때에는 예제들을  
풀면서 설명해 주시고,



질문을 하면 자리까지 오셔서 알려주십니다

학과 동아리 '코딕' 담당 교수님이시고,  
여러 대회 정보를 잘 알려주십니다



교수님은 언제나 3층 연구실에 계시니까

식품생명공학과	실험실실무	장학금비밀	학생담부실무	다문화인사 관리 담당	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	실험실관리	PBL실	PBL실	요강비밀기	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

< 디버털콘텐츠공학과 >



회사생활, 취업, 아이티 관련 질문이  
생긴다면 꼭 찾아가보세요!



⊕

교수님의 연구실에 가면 교수님이  
만들어주시는 커피를 먹을 수 있다..!

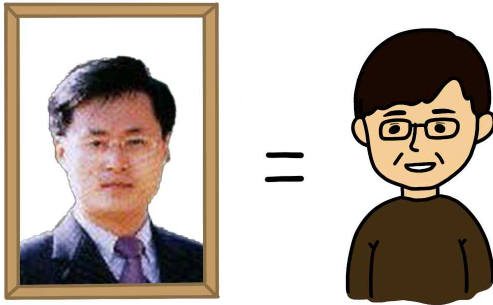


-이현창 교수님

  
**디콘과  
교수님들 (5)**  
[이현창 교수님]



마지막으로 소개해 드릴 교수님은  
바로 이현장 교수님입니다!



교수님은 전 학년을 가르치십니다  
(인강 위주)

1			
이론 실습	2	3	4
	인강	인강	이론 실습

직접 만든 자료로 수업하시지만,  
가끔 교재 ppt로도 수업하십니다

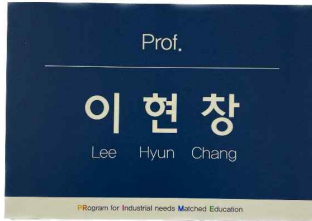
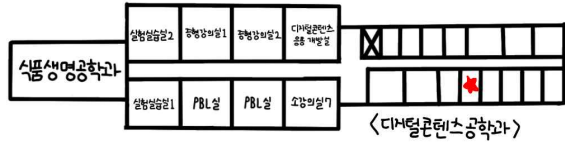


언제나 학생들에게  
수업에 대한 피드백을 받으시면서



더 나은 수업을 위해 노력하십니다

## 교수님은 언제나 3층 연구실에 계시니까



진로 관련 질문이 생긴다면  
꼭 찾아가 보세요!



교수님은 우리학과 홈페이지  
메인에 자리 잡고 계십니다..!



(3) 디지털콘텐츠공학과 홍보 홈페이지

환영합니다!

---

디자이너

---

디자이너

---

## 디지털콘텐츠 공학과

디지털콘텐츠공학과 홈페이지에 오신걸 환영합니다 :)  
이 곳은 학과 학생들이 만든 콘텐츠들이 담겨 있습니다.  
예쁘게 봐주시면 너무 감사할 거 같습니다.

자세히 알아보기

환영합니다!


---

디자이너

---

디자이너

---




**브이로그**

원광대학교 디지털콘텐츠공학과 브이로그

**게임영상**

오직 VR 체험실에서만 가능한 가상현실 속 즐거움!

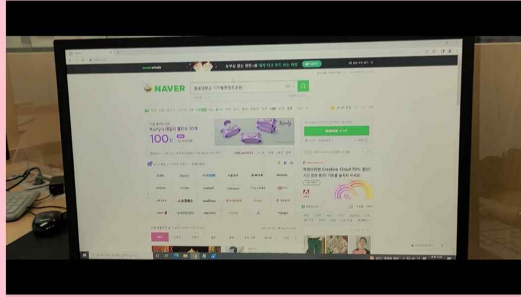






### 게임영상

오직 VR 체험실에서만 가능한 가상현실 속 즐거움!



### 홍보영상

직접 만들어보는 홍보영상!

원광통신사

디콘영상

디콘툰

원광통신사

디콘영상

디콘툰

## 디콘툰

디지털콘텐츠공학과 교수님이 궁금하다면?

신광성교수님



이용환교수님



정찬성교수님



원도연교수님



이현창교수님



### 3-3 향후 개선사항

- 알고리즘을 통한 효과적인 홍보를 위해, 학과 홍보 영상을 유튜브에 업로드하고 각 팀원이 홍보할 수 있도록 게시글 등 진행
- 홈페이지의 폰트 크기가 작아서 불편함을 느끼는 학우들을 위해 크기 조절, 폰트 수정
- 영상의 홍보 효과를 파악하기 위한 설문조사 실시 예정 (네이버폼 사용)
- 디지털콘텐츠공학과 학생들의 다양한 인스타툰 제작을 위한 아이디어 회의 예정
- 홈페이지를 외부에서도 열 수 있도록 서버 구축을 위한 회의 예정

#### ● 수정 사항

