교과목 개요

CT511 문화기술론 (Theory of Culture Techenology) 3:0:3
이 과목은 학생들에게 문화예술산업을 위한 디지털 기술을 이해하기 위한 포괄적인 이론을 습득하게 하기 위한 것이다. 주요 내용으로 문화예술의 공학적 접근, 디지털 기술의 문화예술에의 적용, 가상현실에서의 인문사회학적 접근 등이 있다.

CT513 디지털미디어 프로젝트 I (Digital Media Project I) 2:2:3(3)
디지털미디어를 활용한 평면적인 디자인능력과 전산능력을 학습하고 컨텐츠, 음향, 서사 등의 학제적 연구를 통하여 창의적 표현 및 컴퓨터그래픽, 인터페이스 설계를 통하여 창의적 표현 형식을 새롭게 개발하는 프로젝트과목으로 인간 감성과 관련된 새로운 인터페이스나 인터렉션을 개발하고 응용하며 각 분야의 전문가와 공동강의를 통하여 각 단계별 문제점을 해결하고 다양한 분야간의 협력을 통한 새로운 디자인 개발 프로젝트를 수행한다.

CT522 컴퓨터그래픽스 및 가상현실 (Computer Graphics and Virtual Reality) 3:0:3(3)
문화기술 학제전공 학생들에게 컴퓨터 그래픽과 가상현실에 대한 전반적인 이론, 기법 그리고 응용방법을 교수하는 과목이다. 컴퓨터 그래픽스와 관련하여 컴퓨터그래픽의 개요 및 역사, 그래픽스 프로그래밍 이론 및 기법 등을 강의하고 그 내용을 심화하기 위하여 기존 2D 및 3D 그래픽 응용프로그램을 분석 활용한다. 또한 가상현실 기술의 개요 및 발전현황을 살펴보고, 컴퓨터 비전 기술, 원격 현실감, 혼합현실감, 네트웍을 통한 가상현실 (Network VR), 오감을 활용한 인터페이스 (Multimodal Human Interface), 햅틱인터페이스 (Haptic Interface)기술 등의 내용을 강의한다. 그리고 컴퓨터그래픽스와 가상현실의 다양한 응용시스템에 대해서 소개한다.

CT531 디지털 디자인 (Digital Design) 3:2:3(4)
디지털 컨텐츠를 제작하기 위해 요구되는 디자인 기초 이론과 원리 및 조형 언어를 교수하는 과목이다. 강의를 통해 시각적 표현에 의한 창의적 아이디어 전개 방법을 습득하며 이를 바탕으로 디지털 컨텐츠를 구상하고 제작해가는 일련의 기초과정을 경험한다.

CT541 인간과컴퓨터 상호작용 (Human-Computer Interaction) 3:0:3(6)
인간과 컴퓨터의 상호작용을 분석, 설계, 응용하는 전 과정에 걸친 관련 지식과 적용 능력을 배양한다. 특히 문화적 맥락과 사용자 요구의 반영으로부터 시작하여 태스크의 분석, 인터페이스의 설계, 최신 컴퓨터 기술의 응용 등을 다룬다.

CT553 사운드디자인과 프로그래밍 (Programming for Music & Sound Design) 3:3:3 (3)
소리의 구조를 이해하는 것이 핵심이다. 우선 소리의 물리학적 특성을 파악하고 음향합성을 실습한다. 점차 Synthesizer(VCO, VCF, VCA)의 구조를 파악하고 Envelop를 활용하여 새로운 소리를 직접 만들어본다. 다음으로 소리의 공간적 특성(Effect)을 파악한 후에 Max/MSP로 구현해 보고 새로운 환경을 Programing한다. 결국 총체적인 음향과 음악의 관리 능력을 기르는 것이 본 강의의 목표이다.

CT554 음향과 영상 기술 (Audio-Visual Technologies) 3:3:3 (6)
공학도 및 음악의 비전공 학생들을 위한 음악과 음향제작을 포괄적으로 다루는 과목으로 음악의 역사와 이론 및 작곡에 대한 기본 개념을 바탕으로 하여 디지털 방식으로 음향을 디자인하고 관리하는 구체적 방법을 이론과 실습을 통하여 습득하며 학기말에는 실제 제작한 음향과 영상의 예를 과제물로 제출한다.

CT612 디지털미디어프로젝트 II (Digital Media Project II) 1:5:3(6)
전산학, 디자인, 공학(전자,기계,산업등), 인문사회, 예술분야 등 여러 분야의 학제적 지식을 기반으로 하여 Multimedia, mixed reality, AI, sensor, device, robotic platform 기술 등이 포함되는 3차원 real world에서 동작하는 interactive media technology and system 의 설계, 구현 및 프로토타입 제작과 시

스템 분석 및 성능평가 등에 대한 프로젝트를 수행한다

CT621 디지털 커뮤니케이션 (Computer-Mediated Communication) 3:0:3 (6)
이 과목은 문화와 기술이라는 관점에서 인터넷과 언어, 그리고 커뮤니케이션의 상호 관련성을 이해하고 탐구하는 데 목적이 있다. 전산학과 정보공학, 언어학, 매스미디어학 등의 학제적 접근을 통해 이론적 연구와 사례별 연구를 병행하여 진행한다.

CT633 디지털 컨텐츠론 (Theory of Digital Contents) 3:0:3(3)
컨텐츠의 구성 및 프로세스를 연구하고 영화, TV, 애니메이션, 게임 등의 디지털 컨텐츠의 원용기술과 산업현황, 사례 등을 연구하고 새로운 미디어 특성에 따른 창의적 비즈니스 컨텐츠 모델을 개발한다.

CT641 미디어 마케팅 (Media Marketing) 3:1:3(3)
미디어 마케팅을 크게 3단계로 나누어 우선 미디어에 특화된 마케팅의 이론을 소개한 뒤 미디어 세일즈 프로세스에 입각한 프로모션 이론을 다룬다. 구체적 미디어 마케팅의 표현형태로 공급자 관점에서의 전자상거래 형태에서의 방법론을 제시한다.

CT643 로보틱스 및 창의성공학 (Robotics and Creative Engineering) 3:0:3(6)
로보틱스 및 창의성공학에 대한 기본이론과 응용에 대한 내용을 강의하고 실습을 통해 실세계에서 동작하는 시스템을 구현한다. 주요강의 내용은 robotic sensing, perception, manipulation, locomotion, intelligence, human robot interface(HRI), tele-robotics, haptic interface, brain-mailing, cyber-storming, networked idea mapping, computer aided TRIZ 등이다.

CT960 논문연구(석사)

CT965 개별연구(석사) 0:6:2

CT966 세미나(석사) 1:0:1

CT980 논문연구(박사)

CT985 개별연구(박사) 0:6:2

CT986 세미나(박사) 1:0:1