

2021 대학원

교육연구산학협력
박람회(G-Fair)

혁신인재
양성사업단

휴먼케어 지능형 문화예술콘텐츠의 디자인 융합인재 양성 교육연구단

정부부처/사업명

교육부/4단계 두뇌한국21

센터/사업단명

휴먼케어 지능형 문화예술콘텐츠의 디자인융합인재 양성 교육연구단

연구책임자

정정호

센터/사업단 주소

광주 북구 용봉로 77, 전남대학교 예술대학 2호관 100호




총 사업 기간

2020. 9. 1 - 2027. 8. 31. (84개월)

총 사업비

2,222,640천원(국고)

실무담당자

 이예림  062-530-3023  yam3005@jnu.ac.kr

사업(연구) 목표

교육연구단
비전

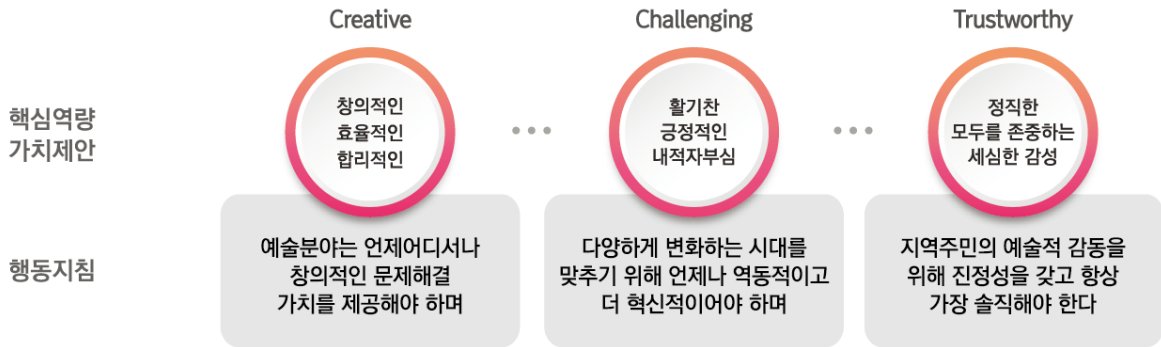
공동의 선(Common Good)을 위해 인간 삶을 이롭게 하는 교육연구단

목표

국내 No.1 브랜드 The First Frontier 아트&디자인테크놀로지 협동과정

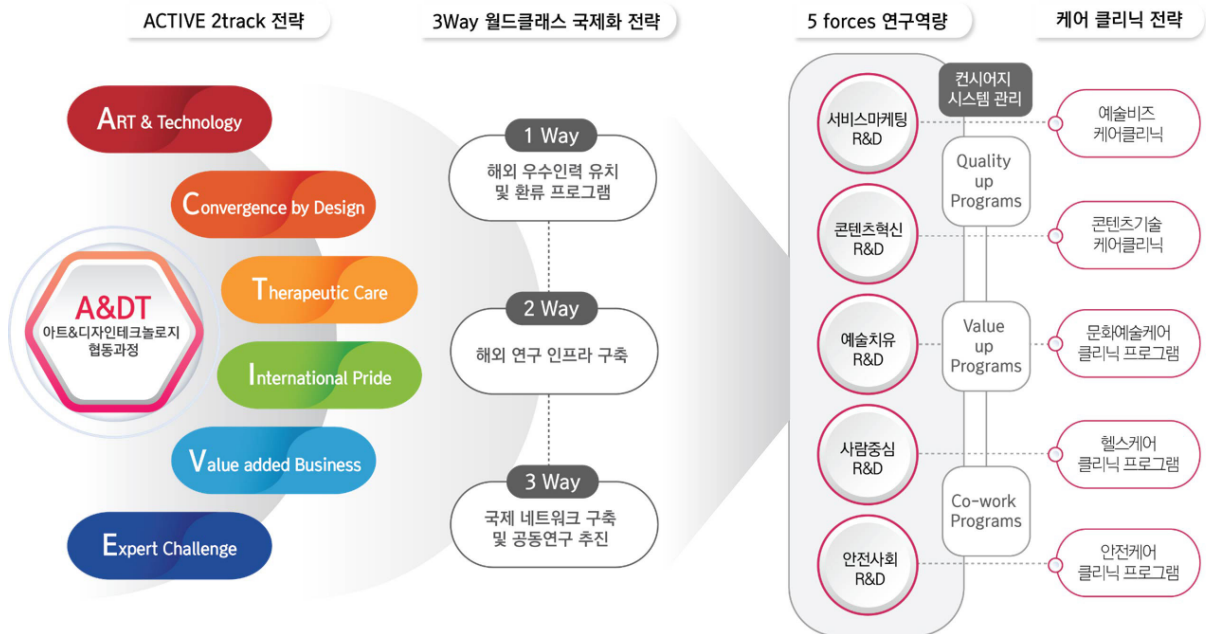
교육연구단
인재상

인간존중을 위한 가치창조의 올바른 창의리더



사업(연구) 내용

휴먼케어 지능형 문화예술콘텐츠의 디자인융합인재 양성단



주요 성과

1. 교육 영역

1) 융복합 미디어 콘텐츠 개발

- 전공의 특수성 및 취지에 부합하는 다양한 융복합 교과목 수업 설강 및 미디어 융합 비교과 프로그램 지원을 통하여 학생의 인터랙티브 콘텐츠 제작에 대한 이론 습득 및 기획-개발-구현 역량 함양
- 주요 콘텐츠: 사용자 경험(UX)과 인간-컴퓨터 상호작용(HCI), 인공지능, 언리얼 엔진 등

2) 교과목 개발활동

- 창의적이고 혁신적인 발상과 이를 구현할 수 있는 융합역량을 발휘할 수 있도록 다양한 융합 학문을 개발
- 주요 개발 교과목: 디자인사이언스 리서치, 디자인융합에센스, 문화예술 융복합 세미나 등

3) 미디어아트 전문가 양성 프로젝트 'Debut'

- 미디어 파사드 공연, LED 융복합 공연, 인터랙티브 아트, 프로젝션 맵핑, 뉴 미디어아트를 전반적으로 교육하며, 수강생이 직접 아이디어 기획부터 작품 제작, 전시까지 수행

4) A&DT US(Undergraduate Student) Lab 학부생 인턴십

- 학부생이 직접 연구 프로젝트에 참여함으로써 연구를 위한 자료 수집, 보고서 작성 요령 등 습득, 문화예술 콘텐츠관련 디자인연구에 대한 다양한 학문적 경험 기회 제공

2. 연구 영역

1) 연구실적

- 예술 치유 및 헬스케어 관련 연구 주제: 고령의 의료취약계층을 위한 인공지능 헬스케어디자인, 가상현실 기반 약자 괴롭힘 예방 프로그램의 효과 등
- 콘텐츠 혁신 관련 연구 주제: 확장현실 기반 휴먼 디지털 증강 기술 동향과 발전 방향, 실감형 미디어 미술관의 공간구성과 디자인 트렌드 등
- 사회문제 해결을 위한 서비스디자인 관련 연구 주제: 액티브에이징의 마음챙김의 실감콘텐츠 서비스디자인, 시니어의 유니버설 UI/UX 적용 APP 개발, 유니버설디자인 적용 원칙에 따른 지속가능한 테이크아웃 패키지 디자인 등

2) 전시 및 창작활동

- 개인전: Positive 섬 개인전(2021.08.17.~09.02.), 타오르는 열정(2021.07.23.), 덕분에재미展(2021.05.17. ~05.30.) 등
- 단체전: 수묵의 독백 그림 속에 놀다(2021.08.13.~10.17), 한국화 : 의지와 표상의 확산전(2020.10.02. ~ 2021.10.28), 제57회 전라남도미술대전(2021.08.03.~08.08.), 한전KDN 초대전(2020.11.14. ~2021.02.16.) 등
- 국제 초대전: serendipity #1-3 2021 한국기초조형학회 국제 특별전(2021.01./06./08.), Stand With Myanmar II(2021.05.01.~05.31), 아! 미안마전(2021.06.16.), 친애하는 빅브라더(2021.08.21.~11.14.) 등

3) 기타 비교과 활동: 한국콘텐츠 학회·아시아문화중심도시 조성지원 포럼·광주광역시 공공디자인위원회 등 자문 및 심사위원(교수), 사회적 약자에 대한 인식 개선을 위한 핸드폰케이스 펀딩, 민화를 활용한 코로나 블루 극복 프로젝트, 미술 봉사활동(학생) 등

4) 수상 내역: 2020년 교육부 학술·연구지원사업 유공자 표창(교수), 문화체육관광부 장관 표창(교수), 제3회 전남대 이노베이션 해커톤 대회 특별상(학생), 2021년 한중문화 교류전 중국예술가 '고흥' 작품전 공로상(학생)

3. 국제화 영역

1) 해외우수학자 초빙 세미나

- 글로벌 저명 연구소 및 기관에 근무하는 해외우수학자를 초빙하여 문화예술 글로벌 연구동향 및 기술 공유를 통해 대학원생의 국제공동연구 질적 수준 향상을 도모
- 도시의 변화: 사회 기술 문화 재생(University of Groningen, Netherlands 연구원 이주현, 2021.07.29.)
- 미디어아트 체험 PLAY GROUND 세미나: Playful Experience를 위한 인터랙티브 전시 기획 및 제작 과정(미국 자연사 박물관(뉴욕) Creative Technologist 황하연, 2021.08.26.)

4. 산업·사회문제해결 영역

1) 지역사회와 함께하는 AETM 스쿨

- AETM(Art + Education + Therapy + Medical Care)은 예술과 교육 치유가 결합된 미술심리프로그램으로 지역사회의 문제와 연계된 다양한 주제로 매년 정기적으로 개최
- “세상의 중심은 ‘나’로부터”(2020.12.22.~2021.01.18.)
- “안녕! 잘 지내고 있니?(1:1 미술심리상담 치유 프로그램)”(2021.06.23.~2021.07.14.)

2) 지역사회와 함께 나누는 3D프린팅 창의융합 워크숍

- 전공 관련 진로확대 기회를 제공하기 위하여 지역기업 전문가와 함께하는 워크숍을 기획, 3D프린팅에 대한 이해와 제작 프로그램에 대한 실무역량 강화

3) 차량용 AVN 조작계의 외관고급화 디자인

- 지역 산업체와의 연계를 통하여 자동차 AVN(Audio Video Navigation)의 메뉴 인터페이스를 조작·제어하는 스위치 제품 디자인을 통해 사용자 편의성을 확보한 조작성과 심미적 만족도를 충족하는 디자인 실현

주요 성과

문화예술콘텐츠 분야의 고도화 및 이를 활용한 산업·사회적 문제해결의 디자인융합인재 양성

- ① 4차 산업혁명이 지능형 테크놀로지 기반으로 문화예술 콘텐츠 기획·제작을 연구
- ② 광주/전남지역의 고령화, 빈부격차, 범죄예방, 안전 등의 사회적 문제를 예술향유로써 치유
- ③ 지역거점대학의 사회적 책무 이행 및 지역사회에 대한 결속력과 공동체 의식을 고취시켜 건강한 사회통합 기틀 마련에 기여