

융합콘텐츠학과 전공 소개

1. 학과 소개



인문-디자인-기술 융복합 시대를 선도하는 융합콘텐츠의 창작 연구
미래 핵심 산업이 될 융합콘텐츠 분야의 미래지향적 글로벌 여성인재 양성

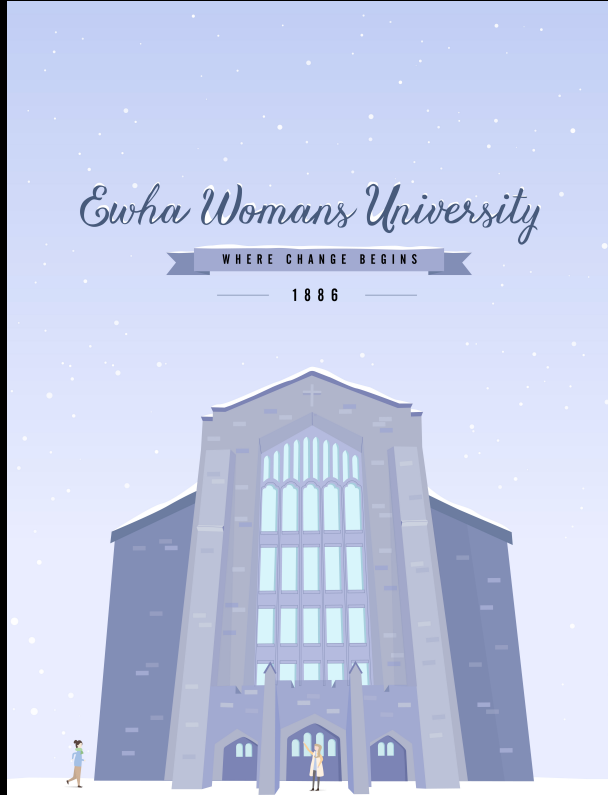
2. 전공 수업 소개

1-1	디지털 스토리텔링 개론 융합콘텐츠의 이해	1-2	뉴미디어 테크놀로지 입문 익스프레션테크닉
2-1	Content Prototyping 게임학의 이해 콘텐츠 아키텍처링 메이커스 워크샵	2-2	모바일앱 제작 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠데이터분석 사용자연구 사운드디자인
3-1	크리에이티브 라이팅 게임알고리즘 UI 디자인 웹콘텐츠 개발 자기도전설계1/2/3	3-2	콘텐츠데이터베이스 글로벌 콘텐츠 비즈니스 브랜드 스토리텔링 UX디자인 인턴십1
4-1	가상현실 콘텐츠 콘텐츠 프로젝트 관리 융합콘텐츠 캡스톤 디자인 인턴십2	4-2	산학연계 프로젝트 데이터와 인공지능 콘텐츠 시스템 프로젝트

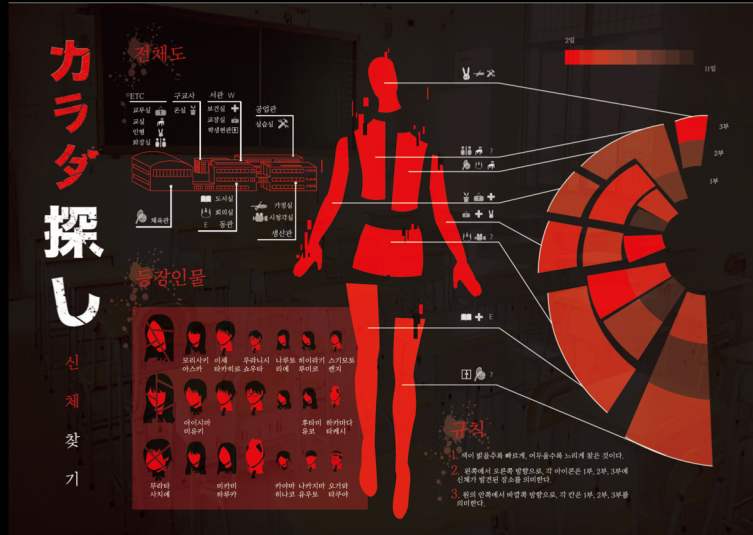
2. 전공 수업 소개 | 디자인 익스프레스션



2. 전공 수업 소개 | 디자인 익스프레스션



2. 전공 수업 소개 | 콘텐츠 아키텍처링



AFTER 7 YEARS

: Chase For Love

1. Save Jeremy
To save their missing son, Jeremy, the divorced couple falls into a dangerous adventure together.

PARIS

2 CHARACTER

helper	Main	40%
energy	Helper	30%
	Enemy	50%

CLUE

POSITIVE (Icons: Backpack, Hat, Book, Key, Mobile Phone, Pen)

NEGATIVE (Icons: Gun, Ring, Car)

BRAZIL

3 CHARACTER

helper	Main	40%
main character	Helper	10%
energy	Enemy	50%

CLUE

POSITIVE (Icons: Backpack, Hat, Book, Key, Mobile Phone, Pen)

NEGATIVE (Icons: Gun, Ring, Car)

NEW YORK

1 CHARACTER

helper	Main	40%
main character	Helper	20%
energy	Enemy	40%

CLUE

POSITIVE (Icons: Backpack, Hat, Book, Key, Mobile Phone, Pen)

NEGATIVE (Icons: Gun, Ring, Car)

2. Long Journey For Love
After a dangerous adventure, the divorced couple regained their love and finally understood each other.

LOVE

NEW YORK	PARIS	BRAZIL	NEW YORK
10%	40%	80%	100%

1 100/100

2 50/100

3 10/100

SPELL

1. Jaqueru
2. La Shield
3. Geckel
4. Bao Zakuel
5. Zakuel
6. Louzaru
7. Zaguzza
8. Gun Reyes Zakel
9. Theo Zakel
10. Bao Crow Dis Rug
11. Huze Gelda
12. Excelsus Zucker
13. Georantzakel
14. Singing Belongs Bao Zakuel

GASH to the king

SHOHOKU SCORING

Starting member

PG	PF	PF	PF
PG	PF	PF	PF
PG	PF	PF	PF

도 대회 예선

전국대회 본선

득점

88-90 점	72-76 점	47-48 점	24-26 점	20-22 점	15-17 점	10-12 점	7-9 점	4-6 점	1-3 점
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-------	-------	-------

2. 전공 수업 소개 | 콘텐츠 아키텍처링

WELL-BEING MADE FRESH
CUSTOMIZING ENVIRONMENT

PROCESS

- Desk Research: 브랜드 내외부 리뷰 분석, 경쟁사 분석, SWOT 도출
- Survey: 구글폼을 이용하여 400명용 대상으로 설문조사
- In-depth Interview: 씨브웨이 이용 빈도, 유저들 세 그룹으로 나눠 각 20분씩 진행
- Usability Test: 90이점 프락틱의 사용자성 평가

PERSONA

BASIC INFORMATION
성별 여성, 직업 대학생, 나이 23세, 지역 서울구로대입동

PERSONALITY
신속성, 다량성, 간편함, 가성비, 커스터마이징

MOTIVATION
헬빙, 커스터마이징, 간편함, 신속성, 다량성

BACKGROUND
운수하는 현재 학교 근처에 출근 자취를 하는 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 3학년여 대학 중반 여성이다. 과 특성상 팀웍이 많으며 주말 아르바이트와 대외활동으로 쉴 틈 없이 하루하루를 보내고 있다. 건강식에 대한 욕구는 있지만 이를 챙길 수 있는 여유가 없어 완전조리 식품이나 배달음식을 주로 이용한다. 건강하고 신선한 느낌이 들어 자취를 시작한 이후로 씨브웨이 샌드위치를 자주 찾게 되었다. 또한, 매번 새로운 조합을 시도할 수 있고 싶어하는 아치는 빠르고 먹을 수 있다는 점에서 더욱 만족하고 있다. 하지만, 매번 주문 과정에서 점원들과 일일이 소통해야 하는 점에 피로감을 느끼고 주문 대기시간에도 불편함을 느끼며 간편한 방법이 있는지 찾아보는 중이다.

GOAL

- 시간적 압박감에서 벗어나 신속하고 여유로운 선택을 하게 돕는다.
- 주문 시 일일이 말하는 수고를 덜어준다.
- 주문 소요시간을 줄여 음식을 빠르게 제공하게 한다.
- 커스터마이징 과정에서 유연한 선택이 가능하게 한다.
- 조합 선택 시 고민을 줄여준다.

Emotional Change

배드미이 샌드위치 주문하기, 메뉴 검색, 메뉴 고안, 인기 매장 검색, 매장 방문, 주문 대기, 메뉴 선택, 포인트 선택, 추가 토핑 선택, 이체&소스 선택, 세트/사이드 선택, 결제, 주문 내 추이/모집 선택, 식사

Pain Point 1: 관련 정보가 너무 많고 정리가 되어 있지 않다.

Pain Point 2: 원하는 수가 너무 많아 매번 같은 조합을 선택하는 것이 지겹다.

Pain Point 3: 주문 대기 시간 및 주문 소요 시간이 길다.

Pain Point 4: 매장 혼잡 시 주문이 불편해 주문 과정에서 혼신이 생기거나 시간이 제대로 반영되지 않는다. 커스터마이징 방식과 메뉴를 한눈에 보기 힘들다. 매번 주문에 부담감, 피로감, 귀찮음을 느낀다.

Opportunity 1: 주문 과정에서 제품에 대한 정보를 제공한다. 자주 하는 조합을 저장할 수 있도록 한다.

Opportunity 2: 여러 조합을 추천해주면 유저의 고민을 덜어주고 메뉴 결정 과정을 더욱 편하게 해줄 것이다.

Opportunity 3: 모바일 앱이나 주문하면 주문 대기 및 주문 소요 시간이 더욱 짧아질 수 있다.

Opportunity 4: 모바일 앱을 이용하여 매번 주문에서 발생하는 피로감, 귀찮음을 해소한다. 기본 주문 방식, 사용자 친화적이고 직관적인 인터페이스 제공을 통해 실제 매장에서의 이용하는 것처럼 주문할 수 있다. O2O 서비스를 통해 주문 과정에서의 소통 문제를 해결할 수 있다.

메인화면

업선 제품 클릭 시 선택 취소

과 제품에 대한 상세한 정보 제공
필수 선택사항 아님
수량 조절 가능

커스터마이징

찾아보면 모두 미선택
현재 선택 항목 시 모든 아치가 기본으로 설정
3단계 양 조절

단품 선택 시 선택 안함 클릭
루키/칩 + 음료 선택 시 세트 가격(1,900원)로 자동계산
다중 선택 가능

주문

매뉴 추가하기 클릭 시 해당 주문은 정바구니에 담기고 샌드위치 주문하기 화면으로 이동
클릭 시 세부 사항 변경 가능

총 결제 금액 확인
기본 결제 방법은 카드로 설정
결제수단은 변경 가능

픽업

마이페이지 - 주문내역에서 바로도 확인 가능
클릭 시 마이 SUB에 저장

조합 저장

저장할 경우 시 메인화면에 주문 조합 저장 버튼을 누르면 해당이 나타남

사이즈&데우기 선택

메뉴 선택

빵&치즈 선택

추가토핑 선택

아채 선택

소스 선택

세트&사이드 선택

주문 확인

주문 하기

결제하기

주문 완료

내비게이션

주문내역

주문조합 저장

이동 팝업

마이 SUB

조합 선택

추천 조합 정보를 시각화하여 전달
첫 화면은 인기순으로 나열

세부사항 변경

주문 내역 확인
매뉴 추가하기 클릭 시 해당 주문은 정바구니에 담기고 추천 sub 첫 화면으로 이동
클릭 시 세부 사항 변경 가능

해당 메뉴는 현재 위치에서 가까운 매장 표시
픽업 예상 시간 설정 가능 (5분 단위)
요청 사항에 요청 내용 기재

주문 확인을 바로도 게시
아이시로 저장 가능
픽업 시간과 장소 알림

SUBMYWAY 김도연 김인우 김현경 윤혜인 최소정 한지희

2. 전공 수업 소개 | 콘텐츠 아키텍처링

CULTURE LAND

권진아 김서영 김희숙 백화현 염가은 최지원 **텔레토비조**

ABOUT

SUBJECT
문화상품권을 제작 및 판매하는 앱서비스의 게시 주도와 사용 과정을 개관한다.


SERVICE
1. 카메라를 이용한 핀번호 스캔 기능을 제공하여 앱서비스의 이용을 통해 손쉽게 게시를 충전하고 사용할 수 있도록 한다.
2. 충전하는 사용자에 고지 정보 제공 기능을 통해 사용자의 정보를 앱서비스의 이용에서 가장 잘 관리할 수 있도록 한다.

RESEARCH STRATEGY

QUANTITATIVE
총 155명의 사용자에게 구글 폼으로 설문 진행
앱서비스 사용 경험 - 유 135명 무 20명

QUALITATIVE
총 7명의 기존, 신규 사용자들의 앱서비스 이용 사용 분석 및 설문지 작성

PERSONA



NAME 보라
AGE 17살
JOB 고등학교생
PERSONALITY 사교적, 합중적, 단순함
HOBBY 게임
CHARACTER 학생이기 때문에 문화상품권으로 게시 충전

GOAL
여러 장의 문화상품권을 빠르고 간편하게 충전하기

NEEDS
1. 앱 화면에서 필요한 기능을 바로 찾을 수 있음
2. 앱 화면에서 필요한 기능을 바로 찾는 것이 불편하다
3. 한번에 많은 상품권을 충전하기 불편함
4. 여러 장의 문화상품권을 충전하는 방법이 몇 단계에 걸리는 과정이 길
5. 앱에서 결제해서 충전 후 게임 사이트로 가는 게 번거로움

MENU TREE

- 마이페이지
 - 회원정보
 - 나의 사용 내역
 - 이름 변경
 - 연락처 변경
 - 회원탈퇴
- 충전
 - 문화상품권 충전
 - 문화상품권 결제
- 사용/상환
 - 문화상품권 사용
 - 문화상품권 상환
 - 문화상품권 잔액
 - 문화상품권 내역
 - 문화상품권 문의
- 무로충전소
 - 입장권
 - 게시물
- 설정
 - FAQ
 - 이메일 알림
 - 문화상품권 찾기
 - 상환내역
 - 공지사항
 - 고객센터 문의

LOG-IN

1. 카메라를 이용한 핀번호 스캔 기능을 제공하여 앱서비스의 이용을 통해 손쉽게 게시를 충전하고 사용할 수 있도록 한다.
2. 충전하는 사용자에 고지 정보 제공 기능을 통해 사용자의 정보를 앱서비스의 이용에서 가장 잘 관리할 수 있도록 한다.

CHARGE

1. 카메라를 이용한 핀번호 스캔 기능을 제공하여 앱서비스의 이용을 통해 손쉽게 게시를 충전하고 사용할 수 있도록 한다.
2. 충전하는 사용자에 고지 정보 제공 기능을 통해 사용자의 정보를 앱서비스의 이용에서 가장 잘 관리할 수 있도록 한다.

USE

1. 카메라를 이용한 핀번호 스캔 기능을 제공하여 앱서비스의 이용을 통해 손쉽게 게시를 충전하고 사용할 수 있도록 한다.
2. 충전하는 사용자에 고지 정보 제공 기능을 통해 사용자의 정보를 앱서비스의 이용에서 가장 잘 관리할 수 있도록 한다.

PAINPOINT

광고가 너무 많고 스크롤하기 귀찮다.
충화면에 메뉴가 너무 많아서 산만하다. 게다가 아이콘이 통일성도 없고 크기가 똑같아서 보기 불편하다.
충전 방식이 그룹으로 묶이지 않고 나열되어 있어 정리를 하면 좋겠다. 지류충전버튼이 실명바 같아 안 예쁘다.
문화상품권을 여러 장 충전하는 경우가 많은데 일일이 입력하면 오류도 많이 나고 너무 귀찮다.
충전 후 게임 사이트에 바로 들어가기가 귀찮다. 바로 연결됐으면 좋겠다.

STRATEGY

광고를 없앤다.
아이콘을 통일시키고 가장 중요한 '충전'과 '사용 및 상환'을 중간에 크게 배치한다. 충화면에 있을 필요가 없다고 판단된 메뉴는 상단에 위치한 메뉴바를 눌러 보이지 않게 한다.
충전 방식을 지류 문화상품권과 모바일 상품권을 이용하여 충전하는 '상품권 핀번호 충전'과 그 외 결제 수단을 통해 충전하는 '결제 충전'으로 분류한다.
신용카드를 카메라로 인식해서 카드 번호와 유효기간을 입력하는 방식을 적용하여 핀번호를 카메라로 스캔할 수 있는 기능을 도입한다. 한번에 최대 5장까지 인식 가능하다.
충전으로 화면에 옮겨주는 사용자와 최근 사용자들 앞에서 사용자가 바로 원하는 사용자로 이동할 수 있게 한다. 충화면 및 메뉴에서 '나의 사용자 관리'를 통해 옮겨주는 사용자를 추가할 수 있게 한다.

아래 충전할 때 앱서비스 로그인 했는데 여기서 또 해야 되니까 정말 불편하다.

앱서비스 로그인 했는데 여기서 또 해야 되니까 정말 불편하다.

아이콘 통일과 홈 화면 정리

로딩 화면, 로그인 화면, 홈 화면, 메뉴바 화면

충전 화면 개선과 핀번호 스캔

충전 방식 선택 화면, 핀번호 스캔 화면, 스캔 결과 화면

나의 사용자 관리와 연동계정

나의 사용자 관리, 사용자 분류와 검색 (자동완성), 옮겨주는 사용자 등록

2. 전공 수업 소개 | 콘텐츠 아키텍처링


HIPHOP PLAYA OPEN MIC

편연선, 권지수, 김선우, 박하영, 함홍지, 황지혜

국내 최대 힙합 커뮤니티 힙합플레이어의 카테고리인 '오픈마이크'는 유저들의 창작을 공유 공간이다. "백그라운드음"은 오픈마이크 내에 "메이커스 워크룸"이라는 새로운 서비스를 선보이고자 한다. 메이커스 워크룸은 작업에 필요한 일련의 과정들을 하나의 시퀀스로 묶어 아마추어 창작자들에게 편리한 작업 환경을 제공한다. 이를 통해 "메이커스 워크룸"은 아마추어 창작자들의 활동을 지원하고, 더 나아가 힙합 프로그램의 등장으로 주목했던 언더 그라운드들의 활성화에 기여할 것이다.

PERSONA

"레퍼는 많고 기회는 적으니까요."



이름 이주섭 레퍼인 Jur.B
성별 남자 직업 레퍼
나이 21세 거주지 홍대

이주섭은 올해로 힙합플레이어를 사용한 지 5년이 되었고, 고등학교 2학년 때부터 직접 랩을 썼다. 이후, 힙합플레이어에 작업을 업로드 한 후 긍정적인 피드백을 받고 차트에도 진입하는 등 커뮤니티 내에서 힙합 루키로 떠올랐다. 그러나 경쟁적인 여건으로 인해 충분한 작업환경을 가지지 못하여 창작에 어려움을 겪는다. 원하는 비트를 구하기 위해 사이트를 돌아다니다 시간을 많이 낭비하고, 충분한 기술을 가지지 못해 믹싱과 앨범아트 작업에 있어서 만족할 만한 결과물을 얻지 못하고 있다. 이주섭은 별도의 장비 없이도 만족할 만한 퀄리티의 작업물을 제작할 수 있길 바란다.

GOAL

"창작에 대한 진입 장벽을 낮추어 아마추어들의 창작 의욕을 고취하고자 함"

- 열 상의 비트를 한 곳에 모으고 장르별로 분류하여 원하는 비트를 쉽게 사용할 수 있도록 함
- 별도의 기술력 없이 쉽고 빠르게 녹음하고 믹싱할 수 있도록 함
- 앨범아트 창작물을 제공하여 완성도 높은 창작물을 제작할 수 있게 함
- 실력 있으나 주목받지 못하는 신예들에게 등용의 문을 제공한다

STRATEGY

For whom: 경제적 부담 10대 20대 힙합 아마추어

What: 손쉽게 작업물을 만들 수 있는 서비스

RESEARCH

DESK RESEARCH: 비트 SW/하드웨어, 장비 분석, 사례조사

VOC: 인터뷰, 디앤, 포커싱, 인터뷰를 위한 네 가지 방법

INTERVIEW: 설문조사 대상자 중 영향력 있는 사람

SURVEY: 힙합플레이어 등 플랫폼을 통해 용도로 설문 조사

USER JOURNEY MAP

Activity	비트서치 및 다운	랩 녹음	랩 수정	비트와 믹싱	업로드 결정	앨범아트 료의 or 제작	사운드 클라우드 or 유튜브 업로드	사이트 접속 및 로그인	곡 설명 작성	작업을 업로드
	원하는 스타일을 서치하고 다운받을 수 있는지 알아봄	녹음한 랩 들어본 뒤 수정하기	컴퓨터 프로그램들 통해 믹싱	믹싱의 번거로움 및 전문 프로그램을 다루는 데에 있어 기술적 제약 발생	원하는 앨범아트의 스타일을 골라본 뒤 앨범아트 제작 문의	원하는 경우 원하는 스타일을 아트워크가 힘들고 금전적 지출이 있으며, 디자인을 만들 때 어려움 겪음		힙합플레이어 사이트에 접속, 로그인 후 오픈마이크 게시판을 접속		
Opportunity	비트를 한 곳에 모아 볼 수 있다면 작업이 더욱 편리할 것		손쉽게 믹싱할 수 있는 기술이 있다면 개인의 믹싱기술 격차가 줄어들 것		본인이 직접 원하는 앨범아트를 제작하는 제작 툴 필요			곡에 대한 정보를 보다 쉽게 작성하기 위해 사서를 제공하는 것이 필요		자체적 음악 업로드 및 스트리밍 서비스가 필요

TOUCH POINT

KEY SCREEN

STEP 01. BEAT LIBRARY

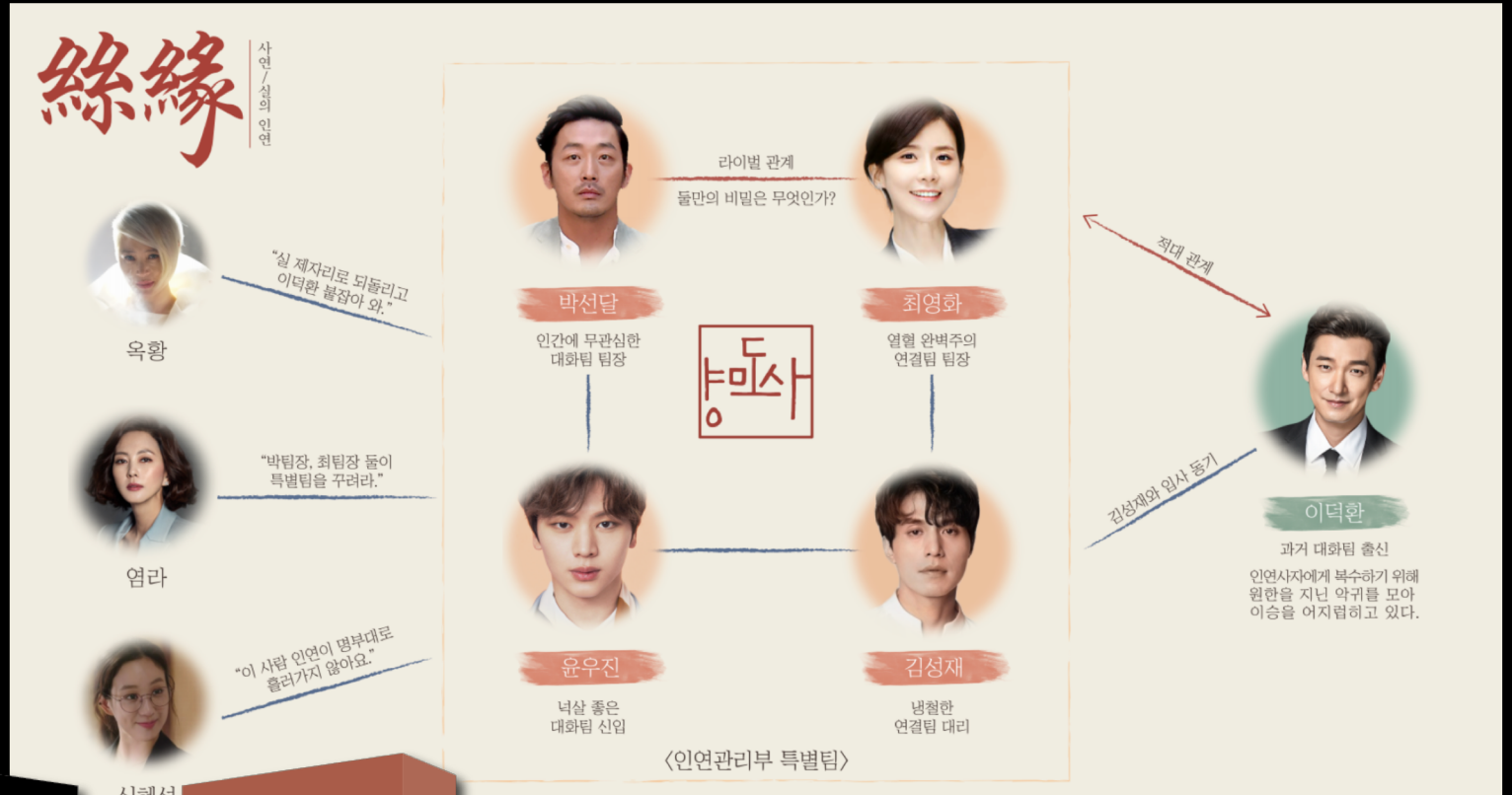
STEP 02. MIXING

STEP 03. ALBUM ART

STEP 04. UPLOAD

+ADDITIONAL FUNCTION

2. 전공 수업 소개 | 트랜스미디어 스토리텔링

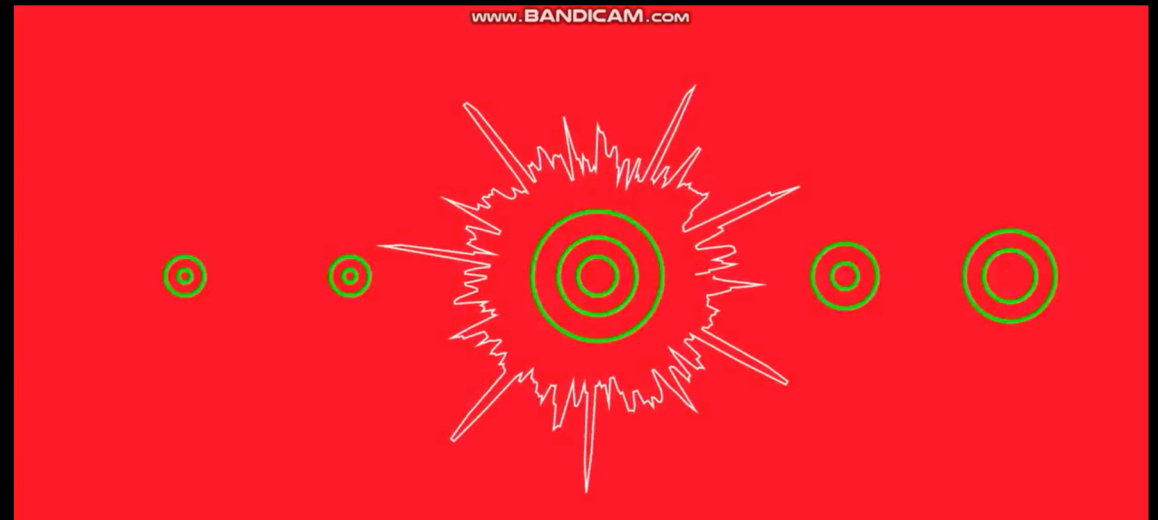
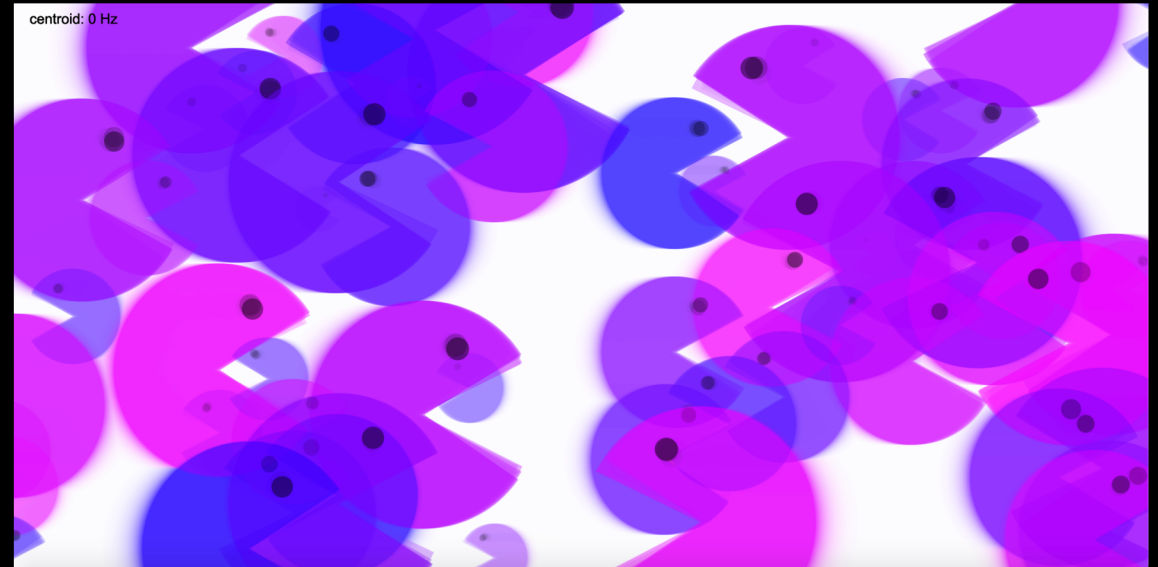


챗봇 여니

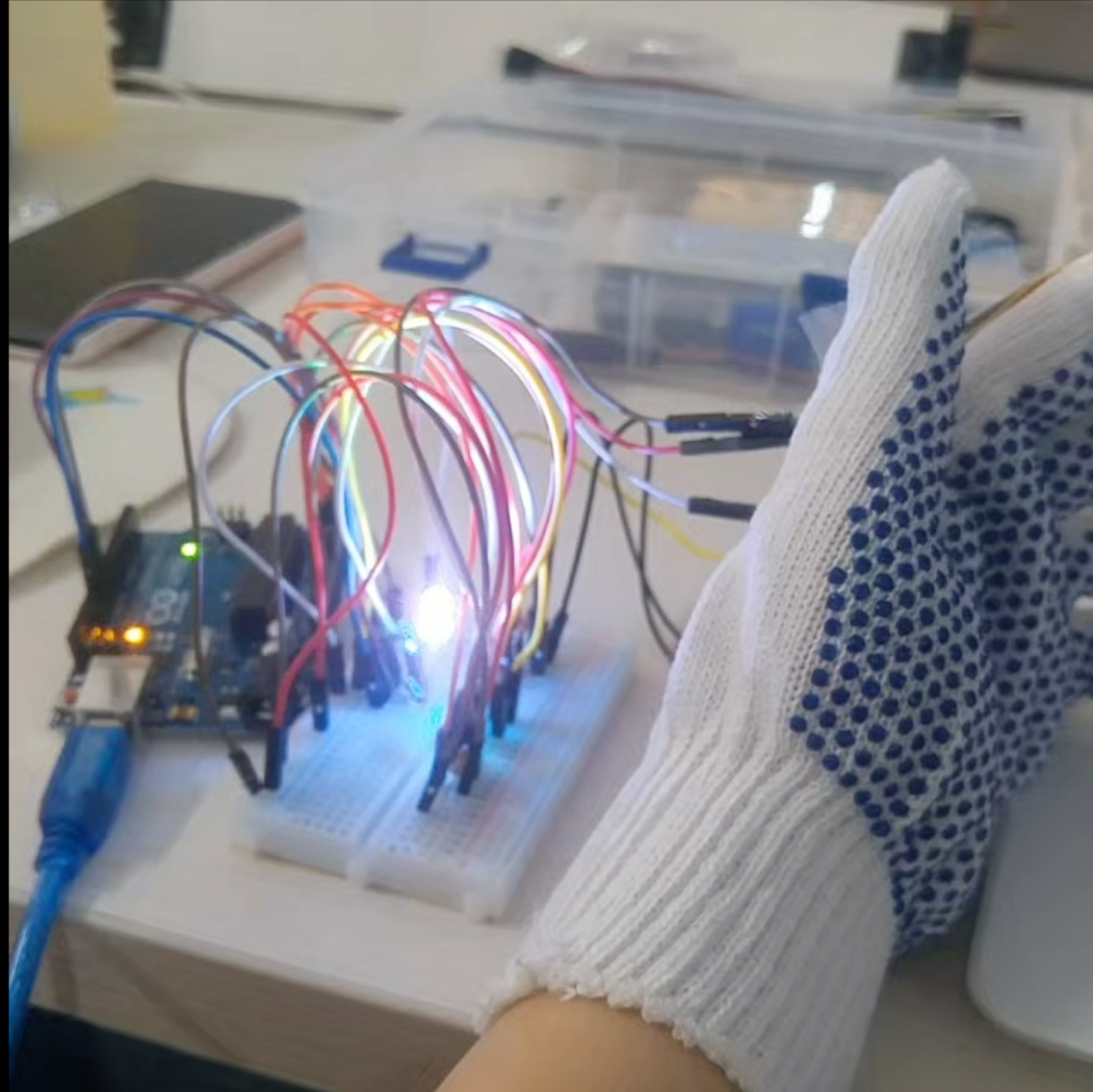
네의 운명이 궁금해?
궁금하다면 나에게 말을 걸어줘
내가 바람타고 휘리릭 너에게 날아갈게

2. 전공 수업 소개 | Contents Prototyping

```
sketch.js
19 background(0, 0, 0, 100);
20
21 mic = new p5.AudioIn();
22 mic.start();
23
24 fft = new p5.FFT();
25 fft.setInput(mic);
26
27 for (var i=0; i < number; i++) {
28   var size = random(minSize, maxSize);
29   var d = Math.sign(random(-1, 1))*map(size, minSize, maxSize, 1, 5);
30   var alpha = map(size, minSize, maxSize, 5, 50);
31   pacman[i] = new PacMan(width/2, height/number*i, d/2, size, color(random(0, 60), 100, 100, alpha));
32 }
33
34
35
36 // draw
37 function draw() {
38   background(0, 0, 0, 100, 16);
39   var spectrum = fft.analyze();
40   var centroid = fft.getCentroid();
41   var hue = map(centroid, 0, 8192, 240, 0);
42
43   for (var i=0; i<number; i++) {
44     pacman[i].move();
45     pacman[i].setHue(hue);
46     pacman[i].display();
47   }
48
49   textSize(18);   textFont("Arial"); fill(0, 0, 0, 100);
50   text("centroid: " + round(centroid) + " Hz", 20, 26);
51 }
52
53
54 // object defined as a function
55 function PacMan(x, y, d, size, c) {
56   // properties (as variables)
57   this.x = x;
58   this.y = y;
59   this.d = d;   this.acc = 0;
60   this.size = size;
61   this.c = c;
62   this.hue = hue(this.c);
63
64   // methods (as functions)
65   this.move = function() {
66     this.x += this.d + this.acc;
67     if ((this.x > width + this.size/2) || (this.x < -this.size/2)) { this.d *= -1; }
68   }
69 }
```



2. 전공 수업 소개 | 메이커스 워크샵



3. 학과 졸업 후 진로

[대표분야]

게임기획자 | 게임시나리오 작가 | 드라마작가 | 콘텐츠 기획자 | IT 서비스 기획자 |
IT 프로젝트 매니저 | UI/UX 디자이너 | 프로그램 디자이너 | 광고 및 홍보 전문가

[대표기업]

삼성전자 | LG전자 | SK텔레콤 | 네이버 | 넥슨 | 엔씨소프트 | 다음카카오 |
NHN엔터테인먼트 | 네오위즈게임즈 | 케이티앤지 | 스마일게이트 | 넷마블 |
SK C&C | SK플래닛 | 신세계아이앤씨 | 삼성SDS | SK커뮤니케이션즈 | NH홈쇼핑 |
시공미디어 | 한국과학기술기획평가원 | 방송통신위원회 | 데이터베이스진흥원

4. 학과 홈페이지

cc.ewha.ac.kr

감사합니다