

강의계획서

과정명	4차 산업혁명 경영학-가상현실, 불가능이 없는 새로운 세상!		
강의이미지		내용전문가 소개	[김선민] - 서강대학교 컴퓨터학 학사 - (주)드림스퀘어 교육사업팀 프로
학습시간	17시간	1일 수강 제한	1일 8차시만 수강 가능
과정개요	가상현실 및 증강현실 등 주요 기술 및 용어에 대해 학습하여 가상현실과 증강현실이 가져올 미래의 모습을 예측할 수 있다.		
학습목표	1. 혼합현실과 모의현실의 개념 및 차이에 대해서 이해한다. 2. 가상현실의 적용에 대해서 이해한다. 3. 주요 VR, AR기기 업체의 사례에 대해서 이해한다.		
학습대상	1. 가상현실을 새로운 사업모델로 고려중인 기업의 임직원 2. 4차 산업혁명의 흐름에 대해 알고자 하는 모든 임직원 3. 가상현실의 주요개념 및 사례에 대해 알고자 하는 모든 임직원		

평가기준

평가항목	진도율	중간평가	최종평가	과제	총점
평가비율	80%이상	30%	70%	-	100
응시조건	-	강의 8강 이후	진도율 80% 이상	-	-
수료조건	80%이상	중간평가+최종평가점수 합산		-	60점이상

중간평가 문항수

문항	배점	총점
5문제	20점	100점

최종평가 문항수

객관식	객관식배점	단답형	단답형배점	서술형	서술형배점	총점
20개	4점	-	-	1점	20점	100점

학습내용

차시	내용	총 페이지 수
1차시	가상현실의 개요 (1)-가상현실(VR)과 증강현실(AR)의 개념	8 페이지
2차시	가상현실의 개요 (2)-혼합현실(MR)과 모의현실(SR)의 개념	7 페이지
3차시	가상현실의 개요 (3)-가상현실과 증강현실의 산업에 대한 접근	7 페이지
4차시	가상현실의 기술 (1)-가상현실과 증강현실의 역사	7 페이지
5차시	가상현실의 기술 (2)-가상현실과 증강현실의 현재와 미래	7 페이지
6차시	가상현실의 기술 (3)-360 영상	7 페이지
7차시	가상현실의 적용사례(1)-개요	7 페이지
8차시	가상현실의 적용사례(2)-게임	7 페이지
9차시	가상현실의 적용사례(3)-여행, 테마파크 등	7 페이지
10차시	가상현실의 적용사례(4)-의료	7 페이지
11차시	가상현실의 적용사례(5)-SNS, 성인산업	7 페이지
12차시	가상현실의 적용사례(6)-미술 및 전시	7 페이지
13차시	가상현실의 적용사례(7)-전장사업, 정비 및 디지털 쇼룸	7 페이지
14차시	가상현실의 리더들(1)-오쿨러스, 소니, HTC	7 페이지
15차시	가상현실의 리더들(2)-유니티, 에픽게임즈	7 페이지
16차시	가상현실의 리더들(3)-마이크로소프트, 인텔	7 페이지