

과정1

디지털사이니지 사업 기획·마케팅 교육 및 취업과정 커리큘럼(안)

구분	일정(안)	시간	강의 주제	강의 내용
공통 I	03.29(월)	10:00~13:00	오리엔테이션	강의계획 및 일정 안내, 조편성 등
		14:00~17:00	실감미디어 투어	코엑스 디지털사이니지 및 실감콘텐츠 설명
	03.30(화)	10:00~13:00	산업의 이해	정의, 역사, 특성, 제품군 및 인터랙티브 미디어
		14:00~17:00		업계 현황 및 최신 트렌드
	03.31(수)	10:00~13:00	구조 및 기획	솔루션, 콘텐츠, 장소, 네트워크, U 및 성공사례
		14:00~17:00		크리에이티브 기획 방안
	04.01(목)	10:00~13:00	아이디어 발상법	아이디어 발상론 및 관련 툴 활용법
		14:00~17:00		비주얼 씽킹 특강
	04.02(금)	10:00~13:00	디지털사이니지와 광고	옥외광고법, 설치 허가 및 운영 관련 제반 사항
		14:00~17:00		디지털사이니지 광고 현황기법, 광고측정 효과
공통 II	04.05(월)	10:00~13:00	마케팅, 광고	마케팅 전략의 이해 및 커뮤니케이션 전략
		14:00~17:00		광고와 브랜드 커뮤니케이션의 이해
	04.06(화)	10:00~13:00	환경 조사분석	미디어 환경(공간 및 장소 등) 조사분석 방법
		14:00~17:00		서비스를 위한 사용자 환경 조사 분석
	04.07(수)	10:00~13:00	UI/UX 설계	서비스 컨셉 설정 및 시나리오 작성 방안
		14:00~17:00		시나리오 적정성 검토 및 UI/UX 설계 방안
	04.08(목)	10:00~13:00	실감미디어	실감미디어 기술 동향
		14:00~17:00	비즈니스모델	비즈니스모델 개발 및 사업화
	04.09(금)	10:00~13:00	실감콘텐츠	실감콘텐츠 기획 및 제작 I
		14:00~17:00		실감콘텐츠 기획 및 제작 II
기획	04.12(월)	10:00~13:00	사업 계획	사업 타당성 검토 및 사업계획서 작성 전략
		14:00~17:00		비즈니스모델 개발 및 구체화
	04.13(화)	10:00~13:00		사업 제안서 작성 방안
		14:00~17:00		효과적인 프레젠테이션 방안
04.14(수)	10:00~13:00	상품 기획	고객맞춤형 상품 기획	
	14:00~17:00		시장조사, 매출추정 및 차별화 전략	
마케팅	04.15(목)	10:00~13:00	마케팅 전략	마케팅 동향 및 사례 분석
		14:00~17:00		마케팅 전략수립을 위한 환경 및 역량 분석
	04.16(금)	10:00~13:00		상품별 마케팅 전략 수립
		14:00~17:00		SNS채널을 활용한 마케팅 전략
투자	04.19(월)	10:00~13:00	투자 유치	벤처캐피탈의 이해 및 투자 유치
		14:00~17:00		클라우드 펀딩 개념 및 전략
	04.20(화)	10:00~13:00		기업가치평가, IR투자제안서 및 투자유치 계약서 등
		14:00~17:00		글로벌 투자유치 및 진출전략
특허	04.21(수)	10:00~13:00	특허 전략	국내외 특허 동향
		14:00~17:00		사업화를 위한 특허 전략
회계	04.22(목)	10:00~13:00	회계 방안	사업화를 위한 절세 전략
		14:00~17:00		공공사업 회계정산 방안
조직	04.23(금)	10:00~13:00	협업 방안	목표 달성을 위한 협업의 기술
		14:00~17:00		팀 프로젝트 실습

과정2

디지털사이니지 설치·운영·유지보수 교육 및 취업과정 커리큘럼(안)

구분	일정(안)	시간	강의 주제	강의 내용
공통 I	03.29(월)	10:00~13:00	오리엔테이션	강의계획 및 일정 안내, 조편성 등
		14:00~17:00	실감미디어 투어	코엑스 디지털사이니지 및 실감콘텐츠 설명
	03.30(화)	10:00~13:00	산업의 이해	정의, 역사, 특성, 제품군 및 인터랙티브 미디어
		14:00~17:00		업계 현황 및 최신 트렌드
	03.31(수)	10:00~13:00	구조 및 기획	솔루션, 콘텐츠, 장소, 네트워크, U 및 성공사례
		14:00~17:00		크리에이티브 기획 방안
	04.01(목)	10:00~13:00	아이디어 발상법	아이디어 발상론 및 관련 툴 활용법
		14:00~17:00		비주얼 씽킹 특강
	04.02(금)	10:00~13:00	디지털사이니지와 광고	옥외광고법, 설치 허가 및 운영 관련 제반 사항
		14:00~17:00		디지털사이니지 광고 현황기법, 광고측정 효과
공통 II	04.05(월)	10:00~13:00	마케팅, 광고	마케팅 전략의 이해 및 커뮤니케이션 전략
		14:00~17:00		광고와 브랜드 커뮤니케이션의 이해
	04.06(화)	10:00~13:00	환경 조사분석	미디어 환경(공간 및 장소 등) 조사분석 방법
		14:00~17:00		서비스를 위한 사용자 환경 조사 분석
	04.07(수)	10:00~13:00	UI/UX 설계	서비스 컨셉 설정 및 시나리오 작성 방안
		14:00~17:00		시나리오 적정성 검토 및 UI/UX 설계 방안
	04.08(목)	10:00~13:00	실감미디어	실감미디어 기술 동향
		14:00~17:00	비즈니스모델	비즈니스모델 개발 및 사업화
	04.09(금)	10:00~13:00	실감콘텐츠	실감콘텐츠 기획 및 제작 I
		14:00~17:00		실감콘텐츠 기획 및 제작 II
HW/ SW/ Network / 콘텐츠	04.12(월)	10:00~13:00	구축설치 유형	장소공간별 구축설치 유형 및 유지보수 방안
		14:00~17:00	H/W 및 Network	디스플레이 및 센서 유형, System Integration 등
	04.13(화)	10:00~13:00	콘텐츠 연계	콘텐츠와 H/W미디어 연계 방안
		14:00~17:00	콘텐츠 최적화	영상소리 콘텐츠 최적화 방안
04.14(수)	10:00~13:00	CMS	기업별 CMS 종류 및 특징	
	14:00~17:00			
현장 실습	04.15(목)	10:00~13:00	현장 실습 I	코엑스 실내외 디지털사이니지
		14:00~17:00		
	04.16(금)	10:00~13:00	현장 실습 II	인천 아간경관 명소화 사업 현장
		14:00~17:00		
	04.19(월)	10:00~13:00	현장 실습 III	기업 방문 I (시스메이트)
		14:00~17:00		
	04.20(화)	10:00~13:00	현장 실습 IV	기업 방문 II (사운드 그래프)
14:00~17:00				
04.21(수)	10:00~13:00	현장 실습 V	강남역청담동 디지털사이니지	
	14:00~17:00			
04.22(목)	10:00~13:00	현장 실습 VI	동대문 디지털사이니지(DDP, 쇼핑몰)	
	14:00~17:00			
리뷰	04.23(금)	10:00~13:00	현장실습 리뷰 및 총평	현장실습 리뷰 및 총평
		14:00~17:00		

**과정3**

**실감콘텐츠 기획·제작 교육 및 취업과정 커리큘럼(안)**

구분	일정(안)	시간	강의 주제	강의 내용
공통 I	03.29(월)	10:00~13:00	오리엔테이션	강의계획 및 일정 안내, 조편성 등
		14:00~17:00	실감미디어 투어	코엑스 디지털사이니지 및 실감콘텐츠 설명
	03.30(화)	10:00~13:00	산업의 이해	정의, 역사, 특성, 제품군 및 인터랙티브 미디어
		14:00~17:00		업계 현황 및 최신 트렌드
	03.31(수)	10:00~13:00	구조 및 기획	솔루션, 콘텐츠, 장소, 네트워크, U 및 성공사례
		14:00~17:00		크리에이티브 기획 방안
	04.01(목)	10:00~13:00	아이디어 발상법	아이디어 발상론 및 관련 툴 활용법
		14:00~17:00		비주얼 씽킹 특강
	04.02(금)	10:00~13:00	디지털사이니지와 광고	옥외광고법, 설치 허가 및 운영 관련 제반 사항
		14:00~17:00		디지털사이니지 광고 현황기법, 광고측정 효과
공통 II	04.05(월)	10:00~13:00	마케팅, 광고	마케팅 전략의 이해 및 커뮤니케이션 전략
		14:00~17:00		광고와 브랜드 커뮤니케이션의 이해
	04.06(화)	10:00~13:00	환경 조사분석	미디어 환경(공간 및 장소 등) 조사분석 방법
		14:00~17:00		서비스를 위한 사용자 환경 조사 분석
	04.07(수)	10:00~13:00	UI/UX 설계	서비스 컨셉 설정 및 시나리오 작성 방안
		14:00~17:00		시나리오 적정성 검토 및 UI/UX 설계 방안
	04.08(목)	10:00~13:00	실감미디어	실감미디어 기술 동향
		14:00~17:00	비즈니스모델	비즈니스모델 개발 및 사업화
	04.09(금)	10:00~13:00	실감콘텐츠	실감콘텐츠 기획 및 제작 I
		14:00~17:00		실감콘텐츠 기획 및 제작 II
디자인	04.12(월)	10:00~13:00	디자인	국내외 디자인 트렌드
		14:00~17:00		디지털사이니지 유형별 디자인
UX	04.13(화)	10:00~13:00	User Experience	활용 유형 및 유형별 사용자 체험 시나리오
UI		14:00~17:00	User Interface	체험 유형 및 센서 유형별 인터페이스 디자인
GUI	04.14(수)	10:00~13:00	Graphic User Interface	체험센서 유형 및 모두의 디자인을 위한 GUI 방안
		14:00~17:00		GUI와 H/W, S/W의 최적화 방안
콘텐츠	04.15(목)	10:00~13:00	영상 콘텐츠	영상 콘텐츠 일반
		14:00~17:00		AR, VR, MR, XR등의 특화 영상 콘텐츠
	04.16(금)	10:00~13:00	소리 콘텐츠	소리 콘텐츠 일반
		14:00~17:00		AR, VR, MR, XR등의 특화 소리 콘텐츠
	04.19(월)	10:00~13:00	콘텐츠 최적화	영상소리 콘텐츠 심화,
		14:00~17:00		영상소리 콘텐츠 최적화 방안
	04.20(화)	10:00~13:00	콘텐츠 연계	콘텐츠와 H/W미디어 연계 방안
		14:00~17:00		
미디어 아트	04.21(수)	10:00~13:00	미디어아트	미디어아트 구축 사례 및 기획제작 방안
		14:00~17:00		미디어아트 전시회 관람(아소카 스페이스)
그래픽	04.22(목)	10:00~13:00	그래픽 툴	그래픽툴 트렌드 및 제작 사례
		14:00~17:00		2D 그래픽툴별 특징 및 실습
	04.23(금)	10:00~13:00		3D 그래픽툴별 특징 및 실습 I
		14:00~17:00		3D 그래픽툴별 특징 및 실습 II

**과정4**

**콘텐츠 관리 프로그래밍 교육 및 취업과정 커리큘럼(안)**

구분	일정(안)	시간	강의 주제	강의 내용
공통 I	03.29(월)	10:00~13:00	오리엔테이션	강의계획 및 일정 안내, 조편성 등
		14:00~17:00	실감미디어 투어	코엑스 디지털사이니지 및 실감콘텐츠 설명
	03.30(화)	10:00~13:00	산업의 이해	정의, 역사, 특성, 제품군 및 인터랙티브 미디어
		14:00~17:00		업계 현황 및 최신 트렌드
	03.31(수)	10:00~13:00	구조 및 기획	솔루션, 콘텐츠, 장소, 네트워크, U 및 성공사례
		14:00~17:00		크리에이티브 기획 방안
	04.01(목)	10:00~13:00	아이디어 발상법	아이디어 발상론 및 관련 툴 활용법
		14:00~17:00		비주얼 씽킹 특강
	04.02(금)	10:00~13:00	디지털사이니지와 광고	옥외광고법, 설치 허가 및 운영 관련 제반 사항
		14:00~17:00		디지털사이니지 광고 현황기법, 광고측정 효과
FrontEnd	04.05(월)	10:00~13:00	환경 설정	개발 환경 설정 및 테스트
		14:00~17:00	HTML / CSS 기본	웹 표준과 접근성, 기본문법 이론 및 실습
	04.06(화)	10:00~13:00		태그, 속성, 박스 모델 이론 및 실습
		14:00~17:00		CSS 속성 및 레이아웃, 부트스트랩 등 이론 및 실습
	04.07(수)	10:00~13:00	HTML / CSS 심화	
		14:00~17:00		반응형 웹, 시맨틱 태그 이론 및 실습
	04.08(목)	10:00~13:00	JS 기본	변수, 데이터 타입, 연산자, 제어문, 함수, npm 이론 및 실습
		14:00~17:00		JS 심화
	04.09(금)	10:00~13:00	DOM API, Event, AJAX, REST API 이론 및 실습	
		14:00~17:00		
04.12(월)	10:00~13:00	Golang 기초	입출력, 제어구조, 함수, 포인터, 패키지, 구조체 이론 및 실습	
	14:00~17:00		Golang 기초	메서드, 인터페이스, 에러처리, Go루틴, Go채널
04.13(화)	10:00~13:00	Golang 심화		파일 입출력, HTTP, JSON, XML, 웹 서버 이론 및 실습
	14:00~17:00		DB	
04.14(수)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크		Gofiber 이론 및 실습
	14:00~17:00			
04.15(목)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.16(금)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.19(월)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.20(화)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.21(수)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.22(목)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			
04.23(금)	10:00~13:00	Fiber 프레임워크	Gofiber 이론 및 실습	
	14:00~17:00			