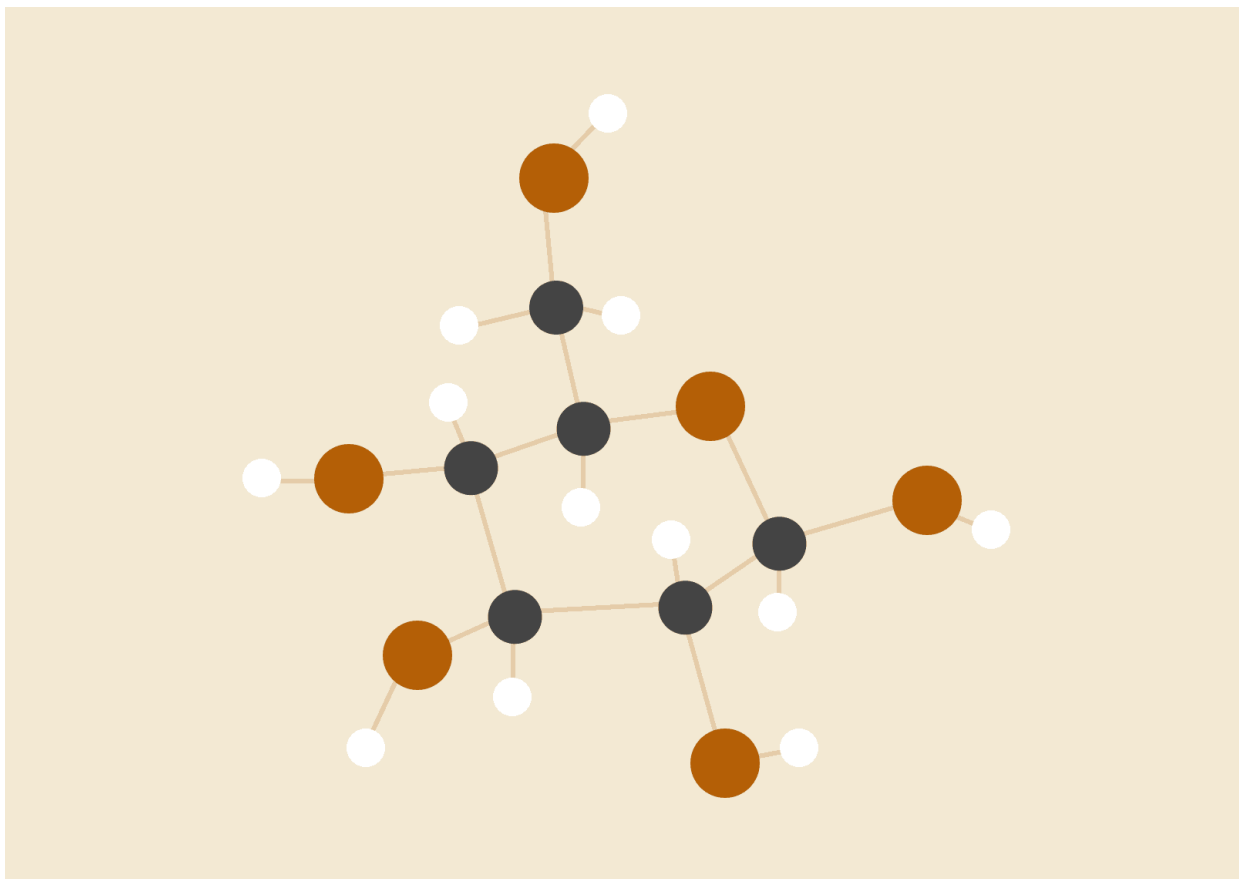


# Web 기획서



표준웹테크놀로지 02분반 6팀

담당교수: 서상현 교수

## 예술공학대학 홍보 웹페이지

김동희 20200823

이도현 20200294

장예진 20211407

최규원 20211512

## Contents 목차

1. Team
2. Homepage topic and contents
3. Homepage menu & navigation
  - a. page design for each menu
  - b. Description of contents to be included in each menu
4. Layout
  - a. Design concept
  - b. How will my homepage be structured?
5. Planning additional elements for differentiated functions

## Team

6팀은 WS2022-02의 핵심을 이루는 구성원들로 이루어진 팀입니다.

기획자 이도현



개발자 장예진



디자이너 김동희



디자이너 최규원

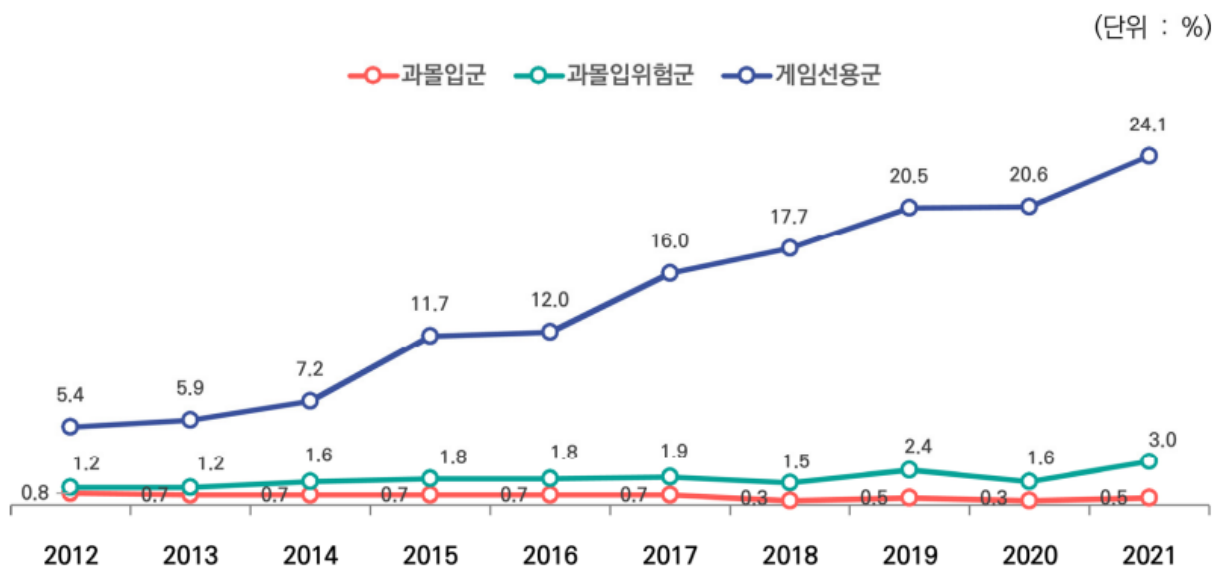


## Homepage topic and contents

팀이 선택한 주제는 예술공학대학 홍보이고, 게임적 요소를 포함한 정보 전달 Homepage를 기획했습니다. 원형관에 있는 예술공학대학을 주제로 한 방탈출 게임을 포함하고, 예술공학대학에 관한 정보를 전달하는 Homepage입니다. 수험생 때, 대학 홈페이지에서 무엇을 배우고 공부하는지 알기 어려웠던 기억이 있었는데 게임과 눈높이 설명을 통해 학생들을 위한 전용 Homepage를 만들어보면 좋지 않을까 해서 기획하게 되었습니다.

원형관을 탈출하는 방탈출 게임을 제작하여 예술공학대학의 강의실과 장소를 설명하여 정보 전달을 쉽게 하였습니다. 또한, 학생들의 눈높이에 맞춘 대학 설명을 통해 이해를 돕고 관심과 흥미를 유발시킬 것입니다.

타겟층을 대입을 준비중인 고등학생으로 하였고, 많은 학생들이 예술공학대학에 대한 정보를 접하도록 하는 것을 목표로 합니다. 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 <2021 게임 과몰입 종합 실태조사> 보고서에 따르면 고등학생의 약 75.1%가 게임 이용자라고 합니다. 또, 아래 표를 통해 2012년부터 2021년까지 게임을 선호하는 학생들의 비율이 증가하고 있는 것을 알 수 있습니다. 이러한 이유로 게임을 통해 Homepage의 주 사용자의 접속을 유도하고, 관심을 유발시키고자 하였습니다.



[그림 11] 연도별 게임행동 유형 추이

## Homepage menu & navigation

Homepage의 메뉴는 다음과 같이 구성됩니다.

### 1. 원형관 방탈출 게임

- 원형관 6층에서 시작하여 7층을 지나 옥상에서 노을을 감상하는 것을 목표로 한다.



- 각 층에서 장소를 클릭을 통해 장소를 돌아다니며 힌트를 얻어 비밀번호를 찾으면 다음 층으로 이동할 수 있다. 시설물들을 소개함과 동시에 진학하게 되면 배울 수 있는 것, 즐길 수 있는 것을 재미있게 소개할 수 있을 것으로 예상된다.

### 2. 메인 페이지

#### a. 학과소개

##### i. 교육목표

- 소프트웨어를 기반으로 콘텐츠와 미디어를 설계할 수 있는 실용적 예술공학인 양성
- 인문학적 상상력, 예술적 감수성, 공학적 적용 능력을 융합할 수 있는 실험적 예술공학인 양성
- 창의적 문제 해결 능력과 협업 능력을 갖춘 개방적 예술공학인 양성

##### ii. 졸업 후 진로 (CTD: Creative Technical Director)

- CTD for Content SW: 디지털영상처리전문가, 응용소프트웨어개발자, 컴퓨터공학기술자, 테크놀로지 디렉터
- CTD for game & interactive content: 이머시브 미디어 전문가, 게임그래픽디자이너, 게임개발자
- CTD for VFX and animation: 영화 및 애니메이션 프로듀서, 크리에이터, 컨셉 아티스트, 스토리보드 아티스트, 아트 디렉터, 레벨 디자이너
- CTD for Computer Generative Advertising: 디지털 사이니지 및 테마파크 분야의 미디어 전문가, 인터랙티브 공연 프로듀서, 아트 디렉터

b. 교수소개 - 프로필 사진 + 이름 (클릭 후 별도 페이지 생성)

c. 커리큘럼 (클릭 후 별도 페이지 생성)

- 게임 개발 트랙 (공학 위주)
- 영상특수효과 트랙 (공학+예술)
- 디지털 아트 트랙 (예술 위주)

#### 유연학기제 + 집중이수제

\* 기존 16주, 2학기 편제를 8주, 4학기 편제로 바꾸어 학기 당 이수해야 하는 과목수는 줄이되 집중 이수 형태로 진행

구분		8주 수업	중간시험	기말시험	e-출석부
1학기	Term 1 (8주)	1주차~8주차	4주차 실시	8주차 실시	주차별 출석부 사용
	Term 1 (8주)	9주차~16주차	12주차 실시	16주차 실시	
2학기	Term 1 (8주)	1주차~8주차	4주차 실시	8주차 실시	
	Term 1 (8주)	9주차~16주차	12주차 실시	16주차 실시	

예술공학부 커리큘럼										
유연학기		유연학기		유연학기						
1-1 Term1	1-1 Term2	1-2 Term3	1-2 Term4	2-1 Term1	2-1 Term2	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
		콘텐츠 수학		데이터 수학					인한입	인한입
기초 프로그래밍	심화 프로그래밍	개체지향 프로그래밍	오픈소스 프로그래밍	데이터표현 및 알고리즘		사운드 테크놀로지	영상처리및비전	피지컬컴퓨팅과 제어	지능형 영상비전	디지털엔터테인먼트 테크놀로지
	예술공학개론	비주얼 컴퓨팅		라이팅 테크놀로지		컴퓨터그래픽스	게임엔진2	인공지능과 마신러닝	이머시브 미디어 기술	
				표준 웹 테크놀로지		데이터저장 및 응용기술	사각홀과 프로덕션	고급 시각효과 기술		
						게임엔진 1				
전공선택			전공선택	전공선택		전공선택	전공선택	전공필수	전공선택	
컴퓨터응용 디자인			응용예술공학	인터랙티브 UX 디자인		디지털이미징과 데이터시각화	크리에이티브 테크놀로지	컴퓨터 디자인 프로젝트	상업형 프로젝트	

d. 진행중인 프로젝트

e. 시설물 안내 (클릭 후 별도 페이지 생성)

f. FAQ (클릭 후 별도 페이지 생성)

- 자주 하는 질문과 학교 생활 전반에 걸친 질문을 정리
- 그 외 궁금한 질문도 자유롭게 추가

### 3. 교수 프로필 페이지

a. 하동환 교수 (학장)

이메일 : dhhar@cau.ac.kr

B.A. (학사): Brooks Institute / Scientific Photography

M.A. (석사): Ohio University / Visual Communication

Ph.D. (박사): 한양대학교 / 교육공학

연구 분야: Special Imaging Technique, Medical Imaging, Forensic Imaging, 3D, Ultra High Speed Imaging, Image Quality Assessment, Motion Analysis, Imaging Hardware development, etc.



b. 이보아 교수

이메일: boateresa@cau.ac.kr

B.A. (학사): 성균관대학교 / 문헌정보학

M.A. (석사): 성균관대학교 / 미술학 ;

New York University / 예술경영학



Ph.D. (박사): Florida State University / 예술경영학

연구 분야: Media design & development (Digital media & Virtual Reality), Digital storytelling, Media acceptance, analysis, Museum management & marketing, etc.

c. 서상현 교수

이메일: sanghyun@cau.ac.kr

B.A. (학사): 중앙대학교 / 컴퓨터공학

M.A. (석사): 중앙대학교 / 컴퓨터그래픽스

Ph.D. (박사): 중앙대학교 / 컴퓨터그래픽스 및 가상환경

연구 분야: Computer Graphics, Game Technology, Non-Photorealistic Rendering and Animation, Augmented Reality, Virtual Reality, Immersive Media Technology, etc.

Homepage : <http://grlab.cau.ac.kr>



d. 유태경 교수

이메일: yootaekyung@cau.ac.kr

B.A. (학사): 중앙대학교 / 기계설계학

M.A. (석사): 중앙대학교 / 컴퓨터 특수효과 영상

박사: 중앙대학교 / 예술공학

연구 분야: Visual Effects, Digital Human, Virtual Reality, Augment Reality, Immersive Media, Digital Storytelling, Technical Directing, Computer Graphics, etc.





e. 이대원 교수

이메일: [dwlee@cau.ac.kr](mailto:dwlee@cau.ac.kr)

B.S. (학사): 중앙대학교 / 컴퓨터공학

Ph.D. (박사): KAIST / 시스템생물학

연구 분야: AI, Deep Learning, Multimedia Forensics, Systems Biology, Network Science, Gamification, etc.

Homepage : <http://cislab.cau.ac.kr>



f. 김윤지 교수

이메일: [yoonjikim@cau.ac.kr](mailto:yoonjikim@cau.ac.kr)

B.A. (학사): 이화여자대학교 / 컴퓨터학

M.A. (석사): KAIST / 문화기술대학원

Ph.D. (박사): KAIST / 산업디자인학

연구 분야: Human Computer/AI Interaction, User Experience, Adaptive Interface, Digital Fabrication, Extended Reality, Conversational Agent

Homepage : <http://www.yoonji-kim.com>



g. 정재필 교수

이메일: [jafeel@cau.ac.kr](mailto:jafeel@cau.ac.kr)

B.A. (학사): 중앙대학교 / 시각디자인

M.A. (석사): 중앙대학교 / 영상예술학

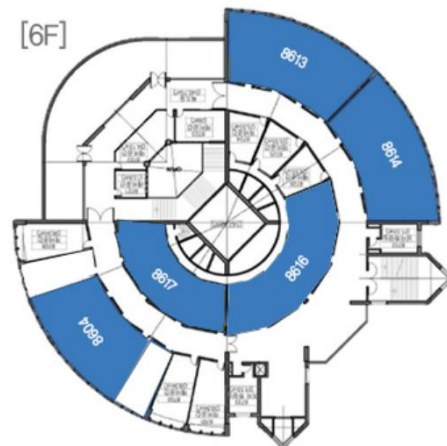
연구 분야: 3D Animation, Visual Communication Design, Virtual Reality, Augment Reality, Digital Human, Digital Storytelling, Computer Graphics, etc.



#### 4. 시설물 안내

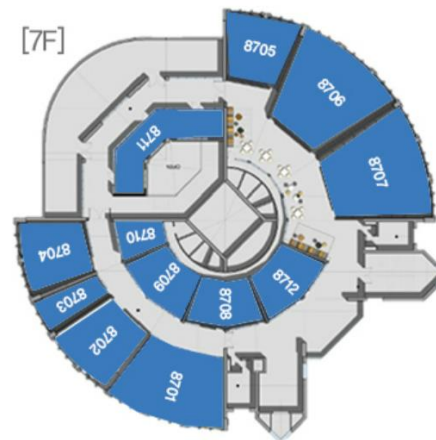
a. 6층

- i. 과사무실
- ii. 프로젝트 안내
- iii. Creative LAB 1
- iv. Creative LAB 2
- v. New Media Library
- vi. Lecture & LAB 1
- vii. Lecture & LAB 2
- viii. middle lounge



b. 7층

- i. studio LAB
- ii. Lecture & LAB 3
- iii. A.I server
- iv. lounge 2
- v. Human Scanner
- vi. Printing lab



## Layout

Design concept는 공상과학 인터페이스를 픽셀화하여 접목하는 것으로 예술과 공학의 분위기를 잘 살려 낼 수 있을 것으로 기대됩니다. 홈페이지 구성이 html 게임에서부터 시작하기 때문에 게임이라는 큰 컨셉을 연결시키는 느낌으로 Homepage에서 사용자가 공상과학 게임의 모드(또는 설정)를 다루는 것을 연상하는 형태로 디자인했습니다. 사용자는 이 과정에서 기존 Homepage와의 차별성을 느끼고 흥미를 가지게 될 것으로 기대됩니다. 이는 홍보용 Homepage의 목적성과 결부되기에 성공적인 Homepage를 구축할 수 있을 것으로 생각합니다.



디자인 키워드: 파란색, 형광, 디지털, 인공적인, 픽셀

Homepage의 레이아웃은 다음과 같이 구성됩니다. (참고 이미지)

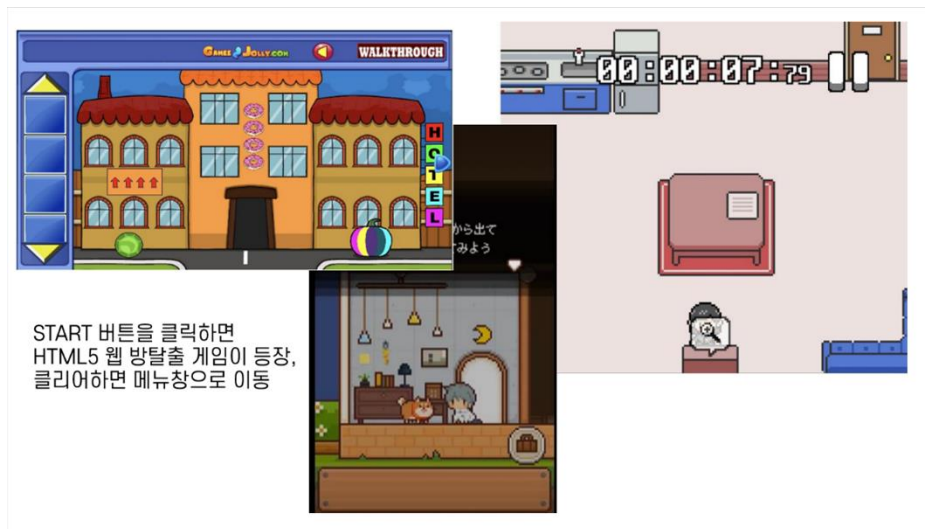
1. 원형관 그림 페이지



2. 시작 페이지 -> 서버로부터 받아오는 정보를 적게하여 페이지 로딩 시간 감소



### 3. 방탈출 게임 (skip을 통한 생략 가능)



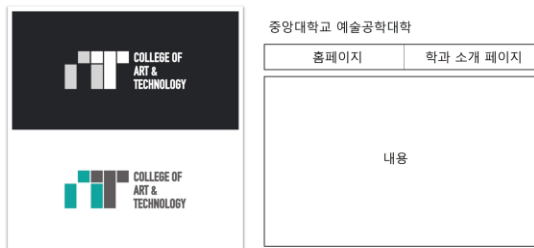
### 4. 예술공학대학 메인 페이지

### 5. 교수 개인 프로필 페이지

### 6. 시설물 소개 페이지

### 7. FAQ 페이지

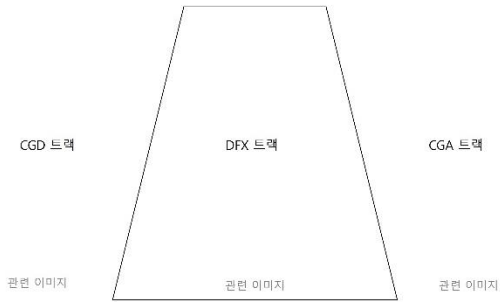
중앙대학교 예술공학대학    학과 소개    교수소개    커리큘럼    진행 프로젝트    시설물    FAQ



### 교수진



## 커리큘럼



## 진행 프로젝트



## 6F



## FAQ

Q. 과 총인원은 어느 정도인가요? (접고 펼치는 방식)	
A. 약 430명 정도입니다.	▲
Q.	▼
Q.	▼
Q.	▼
Q.	▼
Q.	▼
Q.	▼

## 더 궁금한 점을 물어봐 주세요!

글쓰기

Q.

Q.

Q.

Q.

Q.

Q.

Q.

중앙대학교 예술공학대학    학과 소개    교수소개    커리큘럼    진행 프로젝트    시설물    FAQ

### 트랙

설명

고과목  
과목 클릭 → 강의계획서로 이동

더 알아보기 -> 커리큘럼 홈페이지

돌아가기

관련 이미지

중앙대학교 예술공학대학    학과 소개    교수소개    커리큘럼    진행 프로젝트    시설물    FAQ

제목:

질문:

돌아가기      작성완료

## Planning additional elements for differentiated functions

차별화된 기능을 위한 추가적인 요소는 게임을 통한 상호작용입니다. 기존의 단순 정보만을 전달하는 웹페이지와 달리 진로를 고민하는 학생들을 대상으로 하기 때문에 필요한 정보를 전달함과 동시에 재미적인 요소를 추가하고자 하였습니다. 다수의 학생들이 재밌게 정보를 얻고, 관심을 가질 수 있을 것으로 예상됩니다.

또한, 방탈출 게임 페이지로 넘어가기 전 사이 페이지를 추가하여 로딩시간을 줄이고 skip을 할 수 있도록하여 사용자들이 기다리는 시간을 줄였습니다. 메인페이지에서 게임과 같은 인터페이스를 사용하여 예술공학의 분위기를 살리고, 관심을 끌 것으로 예상됩니다.

이러한 차별적인 요소들로 대입준비중인 학생들을 대상으로 중앙대학교 예술공학대학 홍보라는 목적을 이룰 수 있을 것으로 예상됩니다.