

SEMINAR ON SOFTWARE CONVERGENCE STUDIES

소프트웨어융합학과 학부생 세미나

PROGRAM

-

유니티로 VR과 AR 게임 만들기
PYTHON FOR BEGINNERS
인간과 사물의 대화, INTERACTIVE DESIGN
모바일 어플리케이션 개발 방법 및 최근 동향

WHO

-

경희대학교 학생은 누구나(선착순 80명)

LOCATION

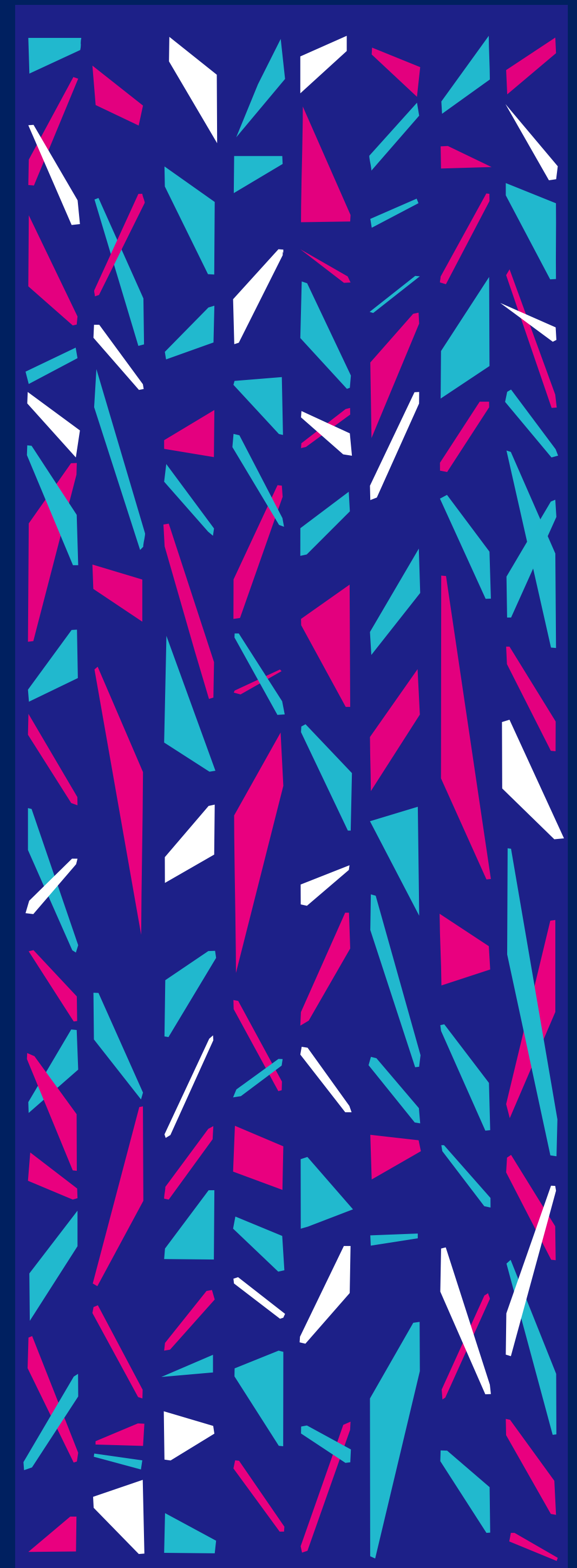
-

경희대학교 예술디자인대학 102호

PARTICIPATION METHOD

-

2018102095@khu.ac.kr 로 이름 및 소속학과 전달
기간: 05. 13. 월요일 - 05. 24. 금요일



2019. 05. 27. 월요일
14:00 - 18:30

PROGRAM INTRODUCTION

AN INVITATION

-

안녕하십니까.

경희대학교 소프트웨어융합학과 학생회장 김명철입니다.

세상은 4차 산업혁명에 '기술(technology)'과 '인문(liberal arts)'의 융합을 테마로 지식의 경계를 허물고 차이를 포용하는 관점의 교차를 통해 급변하고 있습니다.

즉, '혁신'은 각자의 분야에서 한 우물만을 파는 것이 아니라 다양한 분야의 사람들과의 '융합'을 통해 이루어지고 있습니다.

이에 저희는 이 프로젝트를 통해 경희대 국제캠퍼스 내의 타학과 학생간의 자연스러운 교류를 만들고 교내 학과간 벽을 넘는 분위기를 고취하고자 합니다.

이번 행사를 계기로 소프트웨어에 대한 중요한 토픽들을 알아가는 것은 물론 서로 다른 전공의 사람들과의 새로운 '프로젝트'로써 이어지길 기대합니다.

그럼 이만 인사드리며, 여러분의 적극적인 관심과 참여 부탁드립니다.

감사합니다.

DETAILED PROGRAM

-

유니티로 VR과 AR 게임 만들기 (이한수 / dalae37@naver.com)

비 전문가도 쉽게 사용할 수 있는 게임엔진인 유니티를 알아보고, VR 및 AR 게임을 개발 할 때 도움이 될 만한 내용의 설명과 실습을 실시합니다. 실습을 원하는 학생은 자신이 만든 3D모델, 유니티 엔진(2018.2 버전)이 설치된 노트북, 안드로이드(MarshMello 이상) 스마트폰을 지참하면 함께 실습이 가능합니다.

프로그래밍 입문자를 위한 파이썬. Python for Beginners (전윤민 / cordelia273@naver.com)

파이썬이 왜 세계적으로 화제가 되고 있는지 그 특징과 장점을 소개하고, 파이썬으로 할 수 있는 것, 파이썬을 사용해야 하는 상황 등을 설명합니다, 파이썬으로 할 수 있는 것들 중 데이터 분석과 머신러닝 분야에 대한 데모를 진행합니다. (워드 클라우드, MNIST 손글씨 분석)

인간과 사물의 대화, INTERACTIVE DESIGN (문희준 / wilko97@naver.com) (조수현 / momomo321@naver.com)

아두이노와 라즈베리파이를 이용한 interactive한 디자인을 예제들을 중심으로 설명합니다. 이를 통해서, 아두이노를 이용한 LED아트 소개 및 시연을 수행하고, Physical Computing을 다루는 디자이너의 이점을 설명합니다.

모바일 어플리케이션 개발 방법 및 최근 동향 (차수환 / suhwan@khu.ac.kr)

모바일 어플리케이션을 개발하는 다양한 방법에 대해서 설명합니다. 사용 가능한 도구들의 장단점을 소개하고 최근 회사들에서 어떻게 앱을 개발하는지 동향에 대해 소개 합니다. 또한 Front-end 개발자가 쉽게 앱을 개발하고 배포할 수 있는 방법을 소개합니다.