



RICO

창 의 융 합 연 구 소

Research Institute for
Creativity and Convergence



숙명여자대학교

1장 Who We Are	연구소 소개	설립 목적	6
		연구소 비전	7
		로고	8
		인사말	9
		연혁 및 향후계획	연혁
		향후계획	11
	조직도 및 구성원	조직도	12
		구성원	13 - 26

2장 What We Do	학술 활동	학술지	28
		크리에이티브 컨버전스 국제학술대회	29
		웨어러블 테크 융복합 세미나	30
		크리에이티브 컨버전스 어워드	31
		교육 활동	인문예술창작
	미디어 활동	융합연구 미디어 활동	34
	연구 활동	A Comparative Analysis between Real and Virtual Stretchable Tight-Fitting Clothing	36
		온택트 환경 빅데이터 기반 온라인 3D 발족정 및 기능성 수제화 주문생산 시스템개발	37
		빅데이터를 활용한 메타버스에 대한 수요자 조사 및 3D 가상 콘텐츠 개발 연구	38
		Evaluation of Modeling Design and Dyeability of DLP 3D Printed Textiles	39
		동원건설산업 베네스트 브랜딩 프로젝트	40
		신세계푸드 노브랜드버거 프로젝트	41
		NO BRAND 프로젝트	42
		바이오 가죽의 내구성 향상 및 재활용 공정 개발	43
	웨어러블 테크 DIY KIT 개발 및 적용	44	

3장 Where We Are	연구 활동	게임 오브젝트 개발 및 프로토타입 3D 비주얼 제작	45
		UX 디자인 워크샵	46
	연구소 지원 및 재정	학술 연구 수주	47
		산학 연구 수주	
	위치	연구소 위치	48
		연구소 오시는 길	

창의융합연구소

서울특별시 용산구 청파로 47길 100 숙명여자대학교 순천관 1014호
 TEL.02)710-9353 Email.info.convergence@sookmyung.ac.kr
 URL. convergence.sookmyung.ac.kr

Who We Are

연구소의 정체성을 확립하고 비전을 꿈꾸다

Chapter 1

- 01. 연구소 소개
- 02. 연혁 및 향후계획
- 03. 조직도 및 구성원

| 창의융합 연구소

Research Institute for
Creativity and Convergence

인공지능, 빅데이터 등으로 대표되는 4차 산업혁명 시대에 비판적·창의적 지식과 공감 능력으로 인류의 상생과 지속가능한 발전에 기여할 수 있는 미래 융합 분야의 연구가 절실합니다. 다양한 학문 및 기술 간의 상승적인 결합을 통해 새로운 가치를 창출하기 위한 방법론으로서의 디자인 융합연구를 기초로 한 테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등 분야를 중점으로 하는 창의융합 연구를 진행하고 발전시키고자 창의융합 연구소를 설립하였습니다.

| 설립 목적

다양한 학문 및 기술 간의 상승적인 결합을 통해 새로운 가치를 창출하기 위한 방법론으로써의 디자인을 중심으로 융합 연구를 대학 내 활성화시키고, 테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등 분야의 창의적 융합 연구의 결과를 대학의 교육에 반영하며, 새로운 융합 분야를 적극적으로 개발하고 발전시키며 궁극적으로 다양성을 지닌 지속 가능한 학내 연구 발전을 도모하고자 합니다.

21세기를 선도하는 창의융합 디자인을 기반으로, 학과 간의 협력 차원을 넘어 융합 연구가 가능한 전문분야의 연구진들이 함께 모여 융합 연구를 진행하고, 학계 간은 물론 산학 간의 협력을 적극적으로 활성화함으로써, 한국을 대표하는 융합 연구소로, 세계적으로 경쟁력 있는 연구 기관으로 도약하고 국제사회의 일원으로서 지속 가능한 미래를 창조하는데 기여하고자 합니다.



* 키워드 : 창의, 융합, 디자인, 테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합, 웨어러블, 데이터, 인공지능, 감성지능, 디지털, 뉴미디어, 창조문화, 콘텐츠, 스토리, 소셜, 공유, 오픈

| 연구소 비전

Vision of Institution

창의융합을 기반으로 창의교육, 문화예술, 젠더융합, 테크놀로지 등의 전문 분야 연구진이 진행하는 다양한 학문과 기술 간의 결합을 통해 창의적 융합 연구를 진행하고 이 연구의 결과를 대학 내 교육에 반영하여 활성화시키며, 세계적으로 경쟁력 있는 창의 융합 연구기관으로 발전하고자 합니다.



| 로고

Logo

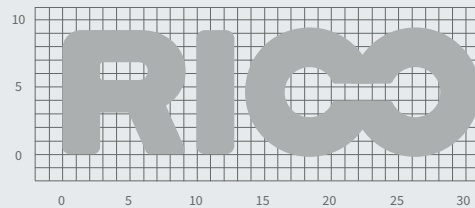
RICC는 창의융합 연구소를 상징하는 대표적인 시각 표현물로서 Research Institute for Creativity and Convergence의 미래 비전을 담아 개발된 기본형 로고입니다. 창의융합 연구소 이름 뜻에 맞게 융합이란 의미를 포함하고자 개발되었으며, 창의의 이미지에 맞게 더욱 생동감 있고, 모던하게 상징화하였습니다. 숙명여자대학교의 Blue 칼라에서 착안하여 One Tone의 주조색을 정해 연구소가 지향하는 다양성과 역동성을 강조함과 동시에 다양한 학문 및 기술 간의 상승적인 결합과 시너지를 강조할 수 있는 형태가 되도록 개발하였습니다.



| 로고 규정

Logo Guide

로고는 세로형을 기본형으로 하며 로고의 사용은 정비례로 확대, 축소하여 사용하도록 합니다. 그리드 시스템은 RICC 로고의 일관된 형태를 유지하기 위한 작도 기준으로 대형 사인 및 벽화 등과 같이 적용 매체의 특성상 컴퓨터 파일의 사용이 불가능할 경우 사용합니다. 변형에 유의하여 제시된 그리드 시스템 비례 규정에 따라 정확하게 작도하여 사용하도록 합니다.



| 인사말

Message

안녕하십니까.

본 연구소는 숙명여자대학교 창학 114주년을 맞이하여 다양한 학문과 기술 간의 상승적인 결합을 통한 새로운 가치 창출을 위한 방법론을 제시하며 디자인 융합연구를 기초로 한 테크놀로지 및 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등을 중점으로 한 창의융합 연구를 진행하고 발전시키고자 2020년 설립되었습니다.

4차 산업혁명 시대를 대표하는 인공지능, 빅데이터 등의 새로운 테크놀로지와 디자인의 사고와 융합을 통해 생성되는 창의적·비판적 지성과 공감 능력을 형성해 인류의 상생과 지속적인 발전에 기여할 수 있는 미래 융합 분야의 연구 진흥에 공헌하고자 합니다.

감사합니다

창의융합 연구소장

| 연혁
History

2022.10	창의융합연구소 명칭 변경
2021.06	연구소 학술지 발간 (창의융합연구, The Journal of Creativity and Convergence)  * 학술지 표지
2021.03	크리에이티브 컨버전스 국제학술대회 개최 (International Conference on Creative Convergence)
2020.06	융합 교양 수업 공연 발표 인문예술창작 2020 공연 개최  * 인문예술창작공연 포스터
2020.03 - 06	융합 교양 수업 운영 숙명여자대학교 핵심교양 인문예술창작
2020.05	웨어러블테크 융복합 연구 세미나 개최 이지선, 김민정, 김혜림, 윤은주, 임호선 발표 참여  * 온라인 세미나
2020.04	창의융합 디자인연구소 홈페이지 개설
2020.03	창의융합 디자인연구소 설립 초대소장 시각영상디자인학과 이지선

| 향후계획
Future plan

구축기

융합 연구 지원 기반 조성

각 분야의 구성원들을 모여서 연구할 수 있도록 semi 융합 연구 랩을 운영하며 융합연구의 기반을 다지기 위한 융합 연구 지원 시스템을 설계 및 구축하고자 융합연구 학술지의 발행과 정례화된 융합 학술 연구 계획이 있습니다.

정착기

융합 연구 네트워크 구축

융합 학술지 정기 발간 및 국제적 수준의 융합 학술 연구 활동 정례화하고 학계 간, 산업계 간의 연계 융합 연구 네트워크를 구축하고자 합니다. 또한, 국제 학술 연구를 진행하여 국제 융합 연구 네트워크를 구축하는데 목표가 있습니다.

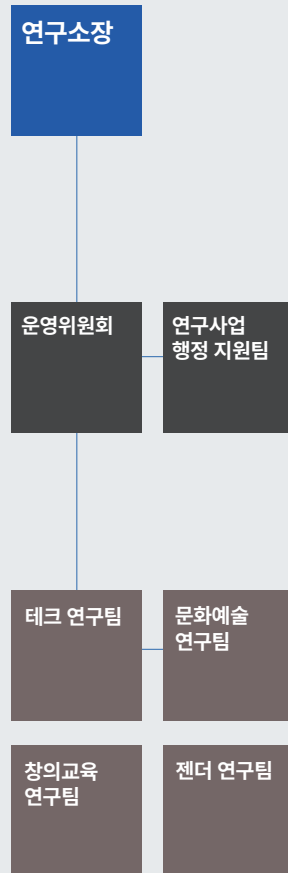
정착기

융합 연구 네트워크 시너지 창출

융합 연구 네트워크를 이용하여 산업계 및 국내외 유관 연구기관과의 협력연구로 시너지 창출을 이루도록 힘쓰며 국제 융합 연구 네트워크를 이용하여 국제적 위상의 연구를 실행하고 이를 공유하고자 합니다.

| 조직도

산학협력단 연구개발혁신팀
창의융합 연구소 규정 준칙



| 강지우 교수

경력 현재 숙명여자대학교 IT공학과 조교수

대표 저서 및 논문

Self-Updatable Database System Based on Human Motion Assessment Framework, IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology, vol. 32, no. 10, pp. 7160-7176, Oct. 2022

Competitive Learning of Facial Fitting and Synthesis using UV Energy, IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics: Systems, vol. 52, no. 5, pp. 2858-2873, May. 2022.

Gradient Flow Evolution for 3D Fusion from a Single Depth Sensor, IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology, vol 32, no. 4, pp. 2211-2225, Apr. 2022.

Single Image 3D Reconstruction: Rethinking Point Cloud Deformation, IEEE Trans. Neural Networks and Learning Systems (TNNLS), 2022.



강지우 교수

| 김기영 교수

경력	현재	숙명여자대학교 시각영상디자인학과 교수
	2015	신세계그룹 브랜드전략실 고문
	2013	SPC그룹 파리바게트 디자인 고문
	2011	국가브랜드 위원회, 정부통합디자인 GI 전문위원
	1995	(주) 제일기획 19기 공채입사

대표 작품	외부 프로젝트 - 영상
	더페이스샵, 우리금융그룹, 한진중공업, 기획예산처, 대한항공, 대신증권, 동양매직, 포스코, 산업은행KDB, 롯데슈푸드, 파리바게트, 엘지파워콤, 오투기 진라면 등 다수 TVCM 연출
	외부 프로젝트 - 그래픽 (BI/패키지 혹은 디자인 리뉴얼)
	파스퇴르 우유, 돼지바, 롯데제과 본젤라또, 롯데 삼강 전제품, 롯데햄 로스팜, 목우촌 주부9단 전제품
디자인 개발	
노브랜드 BI/서체/패키지, 노브랜드 버거 BI, 롯데삼강 프리미엄 아이스크림 라베스트 브랜드, 지마켓 가전브랜드 지플러그 브랜드, 엘지 라퓨마 아웃도어 화장품 Monte 브랜드, 한국도자기 LIHAN, 국립어린이민속박물관 캐릭터, NEFS 브랜드, BBQ치킨/BBQ치킨레몬 브랜드	



김기영 교수

| 김민정 교수

경력	현재	숙명여자대학교 소비자경제학과 부교수
	현재	UXPA(User Experience Professionals' Association) Korea 이사
	현재	한국소비자정책교육학회, 소비문화학회 이사
	1999 - 2001	UCSD Center for Wireless Communications 교환연구원
	1997 - 2015	KTF 및 KT 전략기획부문 부장
	1993 - 1996	KT 통신망연구소 전임연구원

대표 저서 및 논문	Determining the Relationship between Residential Electricity Consumption and Factors: Case of Seoul, Sustainability 2020, 12, 8590; doi:10.3390/su12208590
	Understanding the determinants on household electricity consumption in Korea: OLS regression and quantile regression, The Electricity Journal, 2020, 33, 106802; doi.org/10.1016/j.tej.2020.106802
	텍스트마이닝 방법론을 활용한 웨어러블 관련 키워드의 트렌드 분석, Journal of Digital Convergence, Vol. 18. No. 9, pp. 181-190, 2020;doi.org/10.14400/JDC.2020.18.9.181



김민정 교수

| 김양진 교수

경력	현재	숙명여자대학교 통계학과 교수
	현재	숙명여자대학교 입학부처장
	2018 - 2019	한국 보건 정보 통계학회, 이사
	2015 - 2016	식품 의약품 안전 평가원, 자문의원
	2003 - 2004	Postdoctoral Research Associate, Department of Biostatistics, St. Jude Children's Research Hospital, Memphis, TN.
	2001 - 2002	Research Specialist, USDA-Agricultural Research Service, Biological control of Insects Research Laboratory, Columbia, MO.

대표 저서 및 논문	생존 분석(2015), 자유 아카데미
	R 과 SAS를 이용한 경시적 자료 분석(2020), 자유 아카데미
	통계학 입문(2013): 공저, 자유 아카데미
	Kim, Y-J. (2017) Analysis of interval censored failure time data with competing risk, <i>Journal of Applied Statistics</i> , 44, 2778-2790
	Kim, Y-J. (2019) A concordance test for bivariate interval censored data using a leverage bootstrap. <i>Korean journal of applied statistics</i> , 32, 753-761.
	Kim, T-U. and Kin, Y-J. (2020) Bivariate recurrent event data with zero inflations. <i>Communication Statistics in Application and methods</i> . 27(1), 1-9.
Kim Y-J, (2020) Joint model for recurrent event data with a cured fraction and a terminal event. <i>Biometrical Journal</i> . 62, 24-33.	
Lee, H-E and Kim Y-J, (2020) Analysis of interval censored competing risk data via nonparametric multiple imputation. <i>Statistics in Biopharmaceutical research</i> . In press	



김양진 교수

| 김철연 교수

경력	현재	숙명여자대학교 IT공학과 부교수
	현재	숙명여자대학교 캠퍼스타운사업단 단장
	현재	국가디지털콘텐츠산업진흥(UCI) 운영위원
	전	(주)엔트로스 기술이사
	전	대통령직속 4차산업혁명위원회 혁신위원

대표 저서 및 논문	MIDAS: Model-Independent Training Data Selection Under Cost Constraints. <i>IEEE Access</i> 6: 74462-74474 (2018)
	Supporting set-valued joins in NoSQL using MapReduce. <i>Inf. Syst.</i> 49: 52-64 (2015)
	TEXT: Automatic Template Extraction from Heterogeneous Web Pages. <i>IEEE Trans. Knowl. Data Eng.</i> 23(4): 612-626 (2011)
	XWAVE: Approximate Extended Wavelets for Streaming Data. <i>VLDB 2004</i> : 288-299



김철연 교수

| 박아림 교수

경력	현재	숙명여자대학교 미술대학 회화과 교수
	현재	고구려발해학회 편집이사
	현재	동양미술사학회 부회장
	전	미국 펜실베니아대 석, 박사(한국 및 동양회화사 전공)
	전	동양미술사학회 총무이사
	전	하버드대 방문학자
	전	펜실베니아대 방문학자
	전	한국미술사교육학회 재무이사, 편집위원 역임
	전	한국고대학회 총무이사 역임

대표 저서 및 논문	고구려 고분벽화 자료의 이산 - 근현대 상영총 자료를 중심으로 - (인문과학연구소, 2021)
	섬서 동관세춘묘를 통해 본 수대 벽화묘의 특징 (동양미술사학회, 2021)
	Shoroon Bumbagar (ARTIBUS ASIAE, 2020)
	The Relations between the Sogdians and Gokturks Manifest in the Afrasiab Palatial Murals (The Journal of Northeast Asian History, 2020)



박아림 교수

| 옥경영 교수

경력	숙명여자대학교 소비자경제학과 교수
	한국소비자학회 부회장
	한국소비문화학회 부회장
	한국금융소비자학회 부회장
	한국유통학회 부회장
	한국소비자원 소비자문제연구 편집위원 및 CCM 평가위원
	대통령직속 국민경제자문회의 위원
	금융감독원 금융교육전문가협의회 의원
	표준협회 소비자서비스전문위원회 위원
	근로복지공단 비상임이사

대표 저서 및 논문	핵심 소비자정보관리, 교문사
	(기업과 함께하는) 소비자상담실무, 교문사
	2021한국경제대전망, 21세기복스

Z세대 소비자의 공정성 인식과 ESG 연구: 편의점기업을 중심으로

MZ세대의 소비자책임인식, 소비자교육이 지속가능소비에 미치는 영향 : 기업책임행동의 매개효과를 중심으로

5060세대 소비자의 웨어러블 디바이스 수용 분석 : 기술준비도를 통한 시장세분화를 중심으로

블록체인에 대한 소비자 인지도와 수용, 저항 분석

Who's Leading China's E-commerce Industry? the Antecedents and Consequences of E-WOM Focusing On One Person Media

Exploring Consumer Policy Trends using Text Network Analysis : Focused on the Past Korean Presidents

Trend Analysis by Using Text Mining of Journal Articles Regarding Consumer Policy



옥경영 교수

| 윤은주 교수

경력	현재	숙명여자대학교 아동복지학부 교수
	현재	숙명여자대학교 창의융합연구소 소장
	현재	Int'l Journal of Early Childhood Education 학술 편집장
	현재	한국아동학회 재무이사
	현재	한국내러티브학회 통합이사
	현재	한국통합교육과정학회 상임이사
	현재	초등통합교과 편찬위원회 연구/검토위원
	전	서울시여성가족재단 보육지원센터출제위원
	2014 - 2016	평생진흥교육원 독학사출제위원
	2014 - 2016	어린이 비평 학술 편집장
	전	유치원 임용고시 출제위원
	2004 - 2013	대구가톨릭대학교 전임강사-부교수
	2003 - 2005	대통령 직속 교육혁신위원회 전문위원

대표 저서 및 논문

들뢰즈와 내부작용 유아교육: 이론 실제 구분 넘어서기 (2017), 창지사
 어린이에게 귀 기울이기 (2017), 창지사
 유아교육과 의무교육 (2017), 창지사
 발현적 교육과정 (2015), 창지사
 어린이 연구자 (2015), 양서원
 Katz와 Chard의 프로젝트 접근법 (2013), 아카데미 프레스

프로젝트 학습에서 권력이동을 통한 학습자의 임파워먼트 구축
 (아동학회지, 2017)

유아교사의 신체효능감 따른 신체운동영역 실행 (유아교육학논문집, 2017)

누리과정 교사지도서에 나타난 통일교육 내용분석 (보육지원학회지, 2017)



윤은주 교수

| 이지선 교수

경력	현재	숙명여자대학교 시각영상디자인학과 교수
	현재	카카오임팩트재단 이사
	현재	디자인학회 상임이사
	현재	빅데이터학회 이사
	전	숙명여자대학교 창의융합연구소 소장
	전	메이커교육실천 회장
	전	경희대학교 경영대학원 겸임교수
	전	브레인스토어 코리아 수석 컨설턴트
	전	오픈타이드 코리아 UX 시니어 컨설턴트
	전	야후 코리아 UED 디자이너
	전	삼성전자 SW 전문직

대표 저서 및 논문

Make: Tech DIY - Easy Electronics Projects - Make Media 출판
 반짝반짝 바느질 회로 - 맥그로힐 에듀케이션 출판
 비즈니스 데이터 분석사 : 데이터 시각화 - 한국표준협회 출판
 데이터 분석 전문가 가이드 : 시각화 디자인 - 한국데이터베이스진흥원

디자인사고를 바탕으로 한 협업 창의를 위한 아이디어 공유 오픈 플랫폼

메이커 교육에 디자인 사고 적용 연구

컴퓨터적 사고를 기반으로 한 컴퓨터 교육에 디자인적 사고 적용에 관한 연구

빅데이터를 위한 정보디자인의 시각화 방법 및 표현 연구

융합 교육을 위한 디자인 사고 발상 방법론 연구

디자인 사고를 바탕으로 한 개방형 협업 창의발상 시스템 연구

테크놀로지 분야의 창의적 발상을 위한 디자인 사고 적용

Technology Education in Closing Gender Gap 의 학술대회 발표 논문 다수



이지선 교수

| 차수정 교수

경력	현재	숙명여자대학교 무용과 학과장교수
	현재	순천무용단 예술감독
	현재	국가무형문화재 제 27호 승무 이수자
	현재	춤문화유산콘텐츠발전위원회 위원장
	현재	대한무용학회, 무용역사기록학회, 한국춤협회 부회장
	2022	대한무용협회 대한민국 최고무용가상 Creative Artist상
	2022	한국춤평론가회 한국춤평론가상 작품상
	2022	The State of New Jersey 'Senate and General Assembly Citation' 표창
	2020	국회 올해의 예술대상
	2020	(사)한국예술문화단체 총연합회 예총예술문화상 대상
	2019	문화체육관광부 예술분야 표창장
	2019	한국춤협회.한국무용연구학회 학술대상

대표 작품 및 논문	2022 '필묵으로 펼쳐지는 한국춤' (22.04.10. 국립극장 해오름), '커다란 태산을 등에 짊어지듯...' (22.07.02. 국립국악원 예약당), '淸, The Blue 바다를 열다' (22.10.01.-02. 대학로예술극장 대극장)
	2021 '淸, Blue Blue Deep Deep Blue' (21.06.20. 국립극장 달오름), '한지위의 우리춤' (21.09.08.-09. 국립극장 달오름), 세계유산축전 수원화성 '목적여실墨跡如實, 필묵으로 띄운 만개의 달' (21.10.24. 수원화성 낙남헌)
	한국 창작 춤 「淸, The Blue 바다를 열다」에 나타난 들뢰즈의 사유 연구 : 들뢰즈의 '차이' 개념을 중심으로 / 무용역사기록학회 제 66권 (2022)
	테크놀로지를 활용한 융복합 무용 작품분석 / 한국무용교육학회 제32권 2호 (2021)
	성인발레지도자의 지도유형이 수강생의 무용몰입 및 무용지속의사에 미치는 영향 / 대한무용학회 제78권 4호 (2020)
제4차 산업혁명시대의 창의적 무용예술교육 사례연구 / 대한무용학회 / 대한무용학회 제77권 6호 (2019)	
SNS프로슈머 마케팅을 활용한 무용공연 관객의 관람욕구, 몰입경험 및 행동지속성과 관계 / 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집 제2018집 5호 (2018)	



차수정 교수

What We Do

연구소가 전달하는 가치에 대하여



- 04. 학술 활동
- 05. 교육 활동
- 06. 미디어활동
- 07. 연구 활동
- 08. 연구소 지원 및 재정

| 학술 활동

창의융합 연구소를 주제로 하여 학술대회, 학술행사, 세미나, 학술지 발간 등 국제적 수준의 융합 학술 활동을 실행합니다. 또한 국제적 위상의 학술 활동을 실행하며 발전해 나아가고자 합니다. 학술대회, 학술행사, 세미나, 학술지 발간 등을 통해 공유된 정보들로 하여금 향후 융합 연구의 발전 방향을 제시하며 발전시키고자 합니다.

| 학술지 발간

『창의융합연구』 The Journal of Creativity and Convergence.
본 연구소의 『창의융합연구』 학술지는 21세기를 선도하는 창의융합 디자인을 기반으로 테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등의 디자인 융합 분야의 저변을 확대해 나아가기 위하여 연구하며 정기적으로 발간하는 정기간행물입니다.

* 학술지 표지



| 크리에이티브 컨버전스 국제학술대회

International Conference on Creative Convergence

테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등 분야를 중점으로 연구하는 다양한 창의융합 분야의 전문가들이 연구의 방법, 이론, 발전 방향 등을 논의하며 주요 성과를 공유하고, 향후 방향을 제시하는 교류의 장으로 학술대회를 매년 개최됩니다.

인공지능, 뉴미디어, 데이터 과학 등에 대한 미래의 융합 기술의 변화를 공유하고 이에 따른 융합 연구의 새로운 기회를 찾는데, 그 목표를 두고 있다. 전문가 및 실무자, 학계 학자 등의 다양한 스펙트럼의 참가자들이 함께 하는 학술대회가 될 것입니다.

* 크리에이티브 컨버전스 국제학술대회 포스터



**| 웨어러블 테크
융복합 세미나**

(2020.05.25)

창의융합 연구소 소속 (김민정, 임호선, 김혜림, 윤은주, 이지선)의 교수들이 진행하는 웨어러블 테크 융복합 연구의 1차년도 연구 진행 사항 및 성과에 대한 발표를 진행하였습니다. 웨어러블디바이스 이용 경험의 요인 분석부터 사용자 경험 디자인 연구까지 각 진행 사항에 대해 공유하였습니다.

| 발표 내용

웨어러블디바이스 이용 경험의 영향 요인 분석 (김민정 교수)
로지스틱 회귀분석을 통한 웨어러블디바이스 이용 경험에 따른 요인을 분석하고 추출

메이크코드를 활용한 웨어러블 테크 패션 (임호선 교수)
① 릴리패드, FLORA, e-textile을 기반으로 하는 웨어러블 아이템 개발 ② 메이크코드를 활용한 웨어러블 테크 패션

E-textile 기반의 패브릭 아이템 개발 관련 기본 교육 (김혜림 교수)
① E-textile, 섬유소재 제작 기법을 활용한 LED 패션 액세서리(와펜) DIY KIT 및 매뉴얼 ② 초보자용 DIY KIT 사용자 매뉴얼에 따른 탈부착형 패션 액세서리 아이템에 릴리패드 LED 부착

웨어러블 교육 현황 분석 (윤은주 교수)
① 2015년 이후 활발히 진행 ② 예술 교과와 과학정보 교과의 융합으로 진행 ③ 지금-여기 문제 해결용 만들기 작품 ④ 나의 능력 보완 및 배가시키는 웨어러블

웨어러블 테크를 위한 사용자경험 디자인 연구 (이지선 교수)
① UX 디자인 개념 정리 및 연구 배경 ② UX 디자인 특성에 따른 분석을 위한 사례 연구 ③ 웨어러블테크 UX 디자인 프로세스



* 온라인 세미나 모습

**| 크리에이티브
컨버전스 어워드**

Creative Convergence Awards

크리에이티브 컨버전스 워드를 통해 학생들의 잠재력을 일깨우며 창의융합 연구 교류의 장을 만든다. 또한, 추후 연구팀을 구성하는 등의 확장성, 지속성을 유지하며 발전시키고자 연구 공모전을 개최하고자 합니다.

1월 신청이 진행된 "크리에이티브 컨버전스 어워드"를 통해 2월 말 제출된 연구 논문을 3월 '크리에이티브 컨버전스 국제학술대회'에서 발표를 하며 First Prize, 2 Finalists, 7 Semi-Finalist를 선정하여 학생들의 활발한 연구활동을 지원할 예정입니다.

| 일정 및 시상내역

일정	내용
1월 31일	제안서 신청
2월 28일	결과물 제출 (연구 논문 10장)
3월말	크리에이티브 컨버전스 국제학술대회 발표

구분	상금	수상 인원
First Prize	₩70만원 트로피와 상장	1팀
2 Finalists	₩30만원 트로피와 상장	2팀
7 Semi-Finalist	₩10만원 상장	7팀

* 크리에이티브 컨버전스 어워드 포스터



| 연구소 교육 활동

창의융합 연구소는 융복합 교과목 개발의 일환으로 인문예술창작 교양교과를 2017년부터 개발하여 운영하고 있습니다.

| 인문예술창작

(2020.06.18)

수업개발 및 운영
영문학부 박소진 교수, 시각영상디자인학과 이자선 교수,
무용과 차수정 교수, 작곡과 홍승기 교수

창의융합 연구소는 숙명여자대학교 교양교육 특성화 교과목 개발의 일환으로 개발된 "인문예술창작" 교양교과목을 2017년부터 개발하여 운영하고 있습니다. "인문예술창작"은 무용예술과 스토리텔링, 음악, 영상 뉴미디어 등의 다양한 인문·예술 분야의 창작 프로세스와 융합하는 과정을 통해 창의성에 대한 구체적인 프로세스를 익히게 됩니다.



인문예술창작 공연
시계 방향으로 'Faction of V', 무대, '자각몽', 무대,
'Guilty/Not Guilty', 무대, '타임머신', 무대

또한, 자신들의 아이디어를 창작물을 제작하고 공연함으로써 이를 통해 융합적 사고와 창조적 사고를 함양시킵니다. 뉴욕대학교의 IMPACT 프로그램의 자문을 받아 프로그램이 개발되었으며 본 프로그램의 개발을 위하여 뉴욕대 스테인하르트 대학과 숙명여자대학교 무용과, 영어영문학부, 작곡과, 시각영상디자인학과와 상호 협력 MOU 체결하였습니다. 향후 뉴욕대학교 IMPACT 프로그램과 창의융합 디자인연구소에 의한 아시아 지역에 특화된 융합교육 프로그램으로 발전시키고자 합니다

| 인문예술창작 가치

실습을 통한 스스로 창작 과정을 정의하기

각 분야별 전공 교수들의 창작 프로세스를 이론 강의를 통하여 개념을 명확히 하고 이에 따른 실습 워크숍을 통하여 다양한 분야의 창작 과정을 스스로 직접 익히고 자신만의 방식으로 창작을 정의하게 합니다.

협업을 통하여 배우기

팀으로 진행되며 서로 다른 전공 간의 커뮤니케이션을 통하여 서로를 배우게 하는 데에 최종 목표를 두고 있습니다. 서로를 배우으로써 자신의 전공의 울타리에서 벗어난 생각을 하게 하며 다양한 분야의 협업 방식을 배웁니다.

실제를 통하여 성찰하기

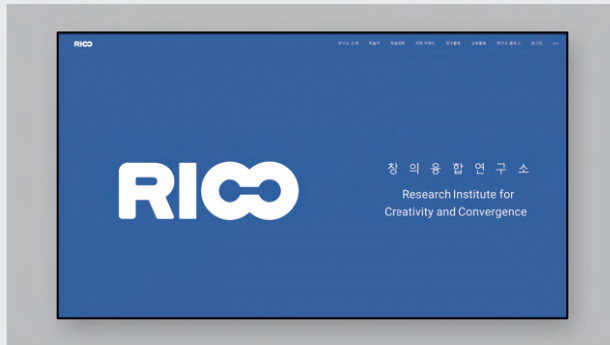
공연이라는 실제 행위를 최종적 결과로 보여줌으로써, 관객에게 무대가 보였을 때의 반응을 통하여 직접적인 창작의 성찰 기회를 갖게 됩니다. 성찰을 통한 교육의 효과는 매우 높으며, 이후 다양한 전공에 적용 가능한 융복합 창작활동의 욕구를 불러일으키는 중요한 요소로 작동하게 됩니다.

* 인문예술창작 공연 포스터



| 융합연구 미디어 활동

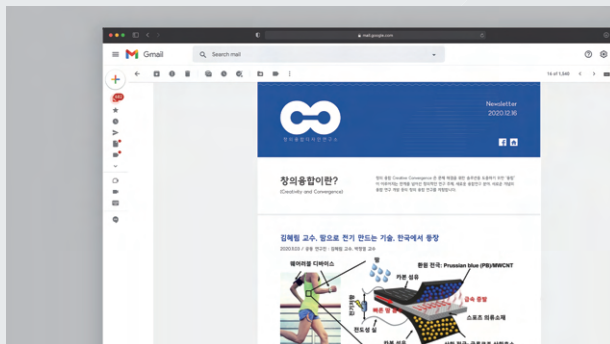
창의융합 연구소에서 테크놀로지, 문화예술, 창의교육, 젠더융합 등의 분야가 활성화될 수 있도록 다양한 미디어 플랫폼을 활용해 융합 분야의 성장에 활발히 기여하고자 합니다. 미디어 이용자 간의 쌍방향 혹은 상호작용 커뮤니케이션이 가능한 장점을 활용해 소통 및 정보 유통을 통해 융합 분야의 향후 발전 방향을 제시, 논의하며 발전시키고자 합니다.



* 연구소 홈페이지
www.convergence.sookmyung.ac.kr



* 연구소 페이스북 페이지
https://www.facebook.com/창의융합-104258864750472



* 연구소 뉴스레터 이미지

| 연구소 연구 활동

다양한 학문 및 기술 간의 상승적인 결합을 통해 새로운 가치를 창출하기 위한 방법론으로서의 창의적 융합 연구의 결과를 대학의 교육에 반영하며, 새로운 융합 분야를 적극적으로 개발하고 발전시키며 궁극적으로 다양성을 지닌 지속 가능한 학내 연구 발전을 도모하고자 합니다.

| A Comparative Analysis between Real and Virtual Stretchable Tight-Fitting Clothing

2022.12

논문 책임자 임호선 교수

논문 요약 2In order to expand the utilization range of 3D virtual clothing systems in the field of tight clothing, this study attempted to provide more in-depth research data to confirm the utility of CLO software in the field of tight-fitting clothing by comparing and evaluating the appearance similarity of 3D virtual clothing. In this study, the target outfit is selected as a basic short-sleeved top (Garment 1 without lining and subsidiary material), basic short-sleeved top with lining (Garment 2), chest cap (Garment 3), and chest cap (Garment 3-1) to determine the similarity among factorsthat may affect the appearance similarity of 3D virtual clothing. The costume pattern was digitized into YUKACAD, the real fitting body wasimplemented in CLO through the 3D scan, and a 3D virtual image was produced. Then, Garments 1 to 3 were photographed and analyzed by evaluating the similarity between real and 3D virtual images on a 5-point scale to 10 experts. The results of thisstudy are as follows. First, on evaluating the similarity between the real and 3D virtual images of Garments 1, 2, 3, and 3-1, the garments were seen that the implementation of lining insertion wassimilar and well-executed. There was no significant difference in the evaluation score of all garments to affect the usefulness of the CLO, although the difference between the evaluation scores of all garments was not significant, it was noted that the score of Garment 3 wasthe lowest, followed byGarment 3-1.

* 논문 표지



| 온택트 환경 빅데이터 기반 온라인 3D 발측정 및 기능성 수제화 주문생산 시스템개발

2022.08.01 - 2023.07.31

연구 책임자 임호선 교수

연구 내용 고객이 직접 3차원 스캐닝앱으로 족부를 측정하고, 빅데이터를 활용하여 최적화 핏(Fit) 보정 알고리즘이 고객에게 맞는 사이즈를 도출, 수제화를 온라인으로 주문받아 생산하는 시스템 기술의 완성도를 검증하는 연구이다.

본 연구과제를 통해 실제 제작된 시제품 수제화가 각 검증단의 착화감 및 착용감에 대한 만족도를 평가하여 기술성숙도(TRL) 실용화 단계 및 사업화 단계를 검증한다.

| 빅데이터를 활용한 메타버스에 대한 수요자 조사 및 3D 가상 콘텐츠 개발 연구

2022.07.01 - 2024.06.30

연구 책임자 임호선 교수

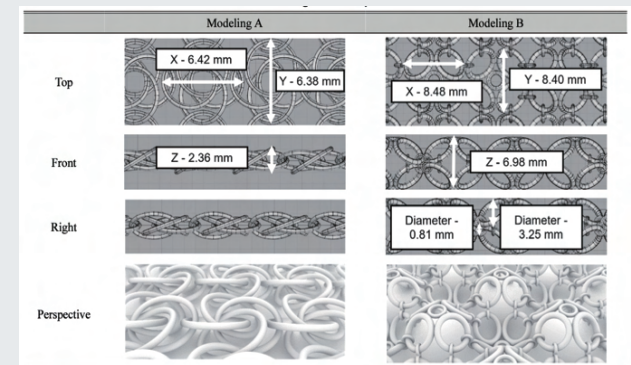
연구 내용 2022년부터 2024년까지 2년간 임호선 책임 연구자가 진행하는 “빅데이터를 활용한 메타버스에 대한 수요자 조사 및 3D 가상 콘텐츠 개발 연구”는 빅데이터 분석을 활용하여 메타버스 및 3D 가상디지털 콘텐츠에 대한 인식과 사용자 성향 분석을 통해 메타버스 패션 산업의 방향성을 제안하고 메타버스에서 활용될 수 있는 사용자 맞춤형 3D 가상디지털 콘텐츠를 개발하는 연구이다.

| Evaluation of Modeling Design and Dyeability of DLP 3D Printed Textiles

2022.06.30

논문 책임자 김혜림 교수

논문 요약 3D printing has been considered a key technology, leading the fourth industrial revolution. However, 3D printed textile still has a lot of limitations to overcome before it can be adopted as a clothing material in terms of design, flexibility and dyeability. This study aims to provide modeling design for imparting the flexibility and post-dyeing process for 3D printed textiles. The modeling types were designed to test the flexibility of 3D printed textiles. The post-dyeing process was evaluated through dye absorption depending on the resin and modeling types, respectively. The results were as follows: two types of modeling (Modeling A and B) were designed with a ring structure to test the flexibility of the 3D printed textiles. The 3D printed textiles with ring-based structure Modeling A had flexibility regardless of the hardness of resin types. In the dyeability test, softening resin (S-Resin) and hardening resin (H-Resin) were found to have good dyeability with acid dye and direct dye, respectively. The condition of S-Resin with acid dye and H-Resin with direct dye was controlled by dye absorption rate.



* 3D 프린팅 텍스타일 모델링

| 동원건설산업 베네스트 브랜딩 프로젝트

2020.05 - 2020.09

연구 책임자 김기영 교수

연구 내용 2020년 김기영 책임 연구자가 진행하는 동원건설산업 베네스트브랜딩은 올드한 베네스트의 이미지를 폰트부터 칼라까지 전면 리뉴얼하는 프로젝트이다. 음악의 오선지를 모티브로 주거공간의 삶의 행복을 모던하고 심플하게 구체화시켰다. 공사현장부터 완성된 아파트까지 모든 곳에 시각디자인의 영역을 확대해나갔다.

* 베네스트 예시 이미지



| 신세계푸드 노브랜드버거 프로젝트

2019 - 2021

연구 책임자 김기영 교수

연구 내용 2019년부터 김기영 책임 연구자가 진행하는 노브랜드 버거는 메뉴 개발에서 버거 브랜딩, 공간디자인까지 토탈 프로듀스 한 프로젝트이다. 특히 그래픽은 숙명여자대학교 제자들로 구성된 브랜드 호텔 디자인팀이 진행하였습니다.



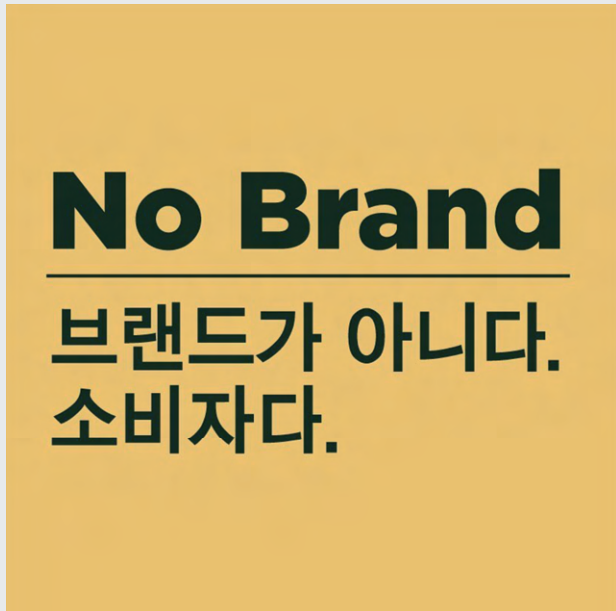
* 노브랜드 버거 로고

| NO BRAND 프로젝트

2015 - 2021

연구 책임자 김기영 교수

연구 내용 2015년부터 김기영 책임 연구자가 진행하는 '브랜드가 아니다, 소비자다.'라는 슬로건의 노브랜드 프로젝트는 PL 시장의 1조 매출을 올리면서 국민 브랜드로 자리매김했다. 13여 개의 모든 제품의 패키지도디자인과 슈퍼마켓의 공간을 프로듀스했습니다.



* 노브랜드 슬로건

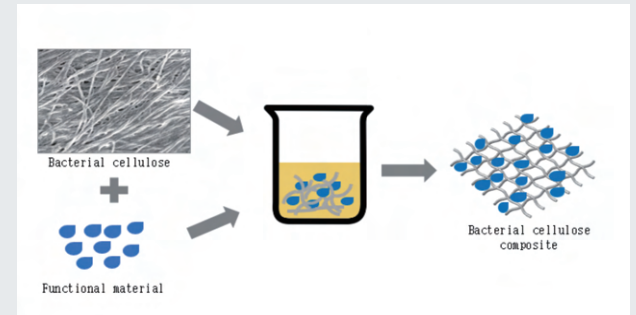
| 지속가능 패션을 위한
바이오 가죽의 내구성 향상 및 재활용 공정 개발

2019.03 - 2022.02

연구 책임자 김혜림 교수

연구 내용 2019년부터 2022년까지 3년간 김혜림 책임 연구자가 진행하는 “지속가능 패션을 위한 바이오 가죽의 내구성 향상 및 재활용 공정 개발” 연구는 초산균에 의해 생산되는 순수 셀룰로오스를 사용하여, 기존의 천연 가죽을 대체할 수 있는, 친환경 바이오 가죽 제조 및 가죽의 내구성을 향상시키는 가공 공정 및 바이오 가죽의 사용 후 재활용 공정을 제안하는 연구입니다.

- 연구 세부 내용
- 박테리아 셀룰로오스 생산
 - 바이오 가죽 제조
 - 바이오 가죽의 내구성 향상 가공 공정
 - 바이오 가죽 시제품 제작
 - 바이오 가죽 재활용 공정



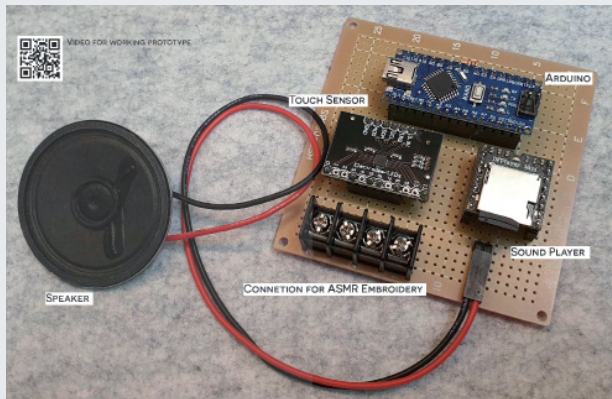
* 박테리아 셀룰로오스 바이오 가죽의 가공 공정

| 웨어러블 테크 DIY KIT 개발 및 적용

2019.03 - 2022.02

연구 책임자	이지선 교수 공동연구원: 김민정, 김혜림, 윤은주, 임호선
연구 내용	2019년부터 2022년까지 3년간 진행되는 이지선 책임 연구자와 김민정, 김혜림, 윤은주, 임호선 공동연구원이 진행하는 웨어러블 테크 패션 제품들을 실질적인 소비자/사용자 중심의 서비스 애플리케이션으로 개발 가능한 테크 KIT 개발 및 적용 연구로 해당 산업 분야를 발전시키며, 다양한 패션 아이템의 기능과 의류 디자인을 선택하고 조립할 수 있는 웨어러블 테크 DIY KIT 및 관련 의류 소재 개발을 연구합니다. 또한, 웨어러블 테크 분야 소비자/사용자 조사를 통해 니즈를 발견하고 이를 서비스로 개발하기 위한 UX 디자인 프로세스를 적용한 교육 과정을 적용하고자 연구합니다.

다음년차 연구 계획	2차년도 연구계획은 "웨어러블 테크 기초 KIT 활용 연구 & UX 디자인 기반 융합교육 과정 도출"로 계획하고 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> • 웨어러블 패션 아이템 초, 중급자용 DIY KIT 및 매뉴얼 개발 • 웨어러블 테크 관련 트렌드 분석 • 웨어러블 테크 KIT 사용자 조사 (교육과정 적용 시 UX 조사) • 웨어러블 테크 UX 디자인 워크시트 개발 • 웨어러블 테크 교육과정 개발 연구 • 2차년도 공동 논문 집필 진행 및 워크숍, 콘퍼런스를 개최 예정
------------	--



| 게임 오브젝트 개발 및 프로토타입 3D 비주얼 제작

2020. 09 - 2021. 05

연구 책임자	이지선 교수
연구 내용	2020년부터 2021년까지 진행되는 이지선 책임 연구자가 진행하는 주식회사 네오스트림 인터랙티브 사의 새로운 게임 프로젝트 리틀 데빌 인사이드에 출시될 게임 배경의 디자인과 3D 모델링 및 소니 플레이스테이션 5의 게임 유저인터페이스를 디자인 제작하는 연구입니다.
분야	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 배경(장소 기반) 관련 오브젝트 리서치 및 제안 • 게임오브젝트 기획 및 디자인 • 게임오브젝트 콘셉트 원화 • 게임오브젝트 프로토타입 3D 모델링 • 소니 플레이스테이션 5 게임 UI 기획 • 소니 플레이스테이션 5 게임 UI 디자인



* 리틀 데빌 인사이드 디자인

| UX 디자인 워크샵

2020.06.05

연구 책임자	이지선 교수
연구 내용	<p>강의 내용을 바탕으로 워크숍 형식의 프로그램을 제작하며 숙명여자대학교 재학생을 대상으로 실제 워크숍을 진행하면서 그 과정을 촬영합니다. 강의 영상을 편집하여 주최 측 피드백 확인 후 영상을 업로드하며, 강의를 보았는지 확인할 수 있도록 간단하게 풀 수 있는 퀴즈를 제작합니다.</p> <p>강의 영상의 주제는 총 6가지로 UX 디자인이란?, 영감, 아이디어, 아이디어 선택, 퍼소나&시나리오, 프로토타이핑 테스트를 주제로 진행합니다.</p> <p>온라인으로 진행되는 K-Hackathon에서 디자인 질문에 실시간으로 답변 응답을 진행할 수 있도록 멘토단 활동을 활성화합니다.</p>
진행 과정	<ul style="list-style-type: none"> ① 강의 내용을 바탕으로 워크숍 형식으로 프로그램 제작 ② 숙명여자대학교 재학생을 대상으로 워크숍을 진행하면서 과정을 촬영 ③ 강의 영상 편집 ④ 주최 측 피드백 확인 후 영상 업로드 ⑤ 강의를 보았는지 확인할 수 있도록 간단하게 풀 수 있는 퀴즈 제작



* 실제 과정 이미지

| 연구소 지원 및 재정

학술연구수주

현재까지 운영되어온 기존 연구센터 학술연구수주를 가속화하기 위한 한국연구재단의 융합과제에 제안을 2020년 1월부터 semi 융합 연구 랩을 조직하여 진행할 예정입니다. 현재 진행 중인 융합과제를 다년 차로 진행함과 동시에 파생되는 관련 학술 연구 지원을 신규로 진행할 예정입니다. (다년 차 연구 수주- 참고, 융합과제 “웨어러블 테크 DIY KIT 개발 및 적용”의 3년 과제 진행 중) 융합 관련 국제 연구 진행을 위해 한국연구재단 국제공동연구 과제 지원과 융합 분야 우수 연구진을 조직화하여 각 전문 분야의 학술연구를 가속화할 수 있는 학술지 발행 및 연구 제반 시스템을 구축하고 이를 기반으로 지난 2년여에 걸쳐 쌓아왔던 연구센터 학술연구수주 실적을 연구소에서 보다 향상시키도록 할 계획입니다. (학술지 발행 홍보를 통한 새로운 연구과제 수주 계획)

산학연구수주

연구소 소속 구성원의 원활한 산학연구지원, 수주 및 지원을 돕기 위한 행정을 돕기 위한 융합 연구 지원 시스템 구축하여 현재의 산학연구수주를 증진시킬 계획입니다. (연구 수주 행정 지원 체계 마련) 시도 단위 교육청을 비롯한 공공기관 및 기업과 협약하여 융역과제 수주 및 공동연구 진행할 예정입니다. (협약을 통한 연구 수준 기반 마련)

| 연구소 위치

서울특별시 용산구 청파로47길 100 숙명여자대학교 순천관 1014호
창의융합 연구소 TEL. 02)710-9353
Email. info.convergence@sookmyung.ac.kr
URL. convergence.sookmyung.ac.kr

#1014, 100, Cheongpa-ro 47-gil, Yongsan-gu, Seoul, Republic of Korea
Research Institute for Creativity and Convergence
TEL. 02)710-9353 Email.info.convergence@sookmyung.ac.kr
URL. convergence.sookmyung.ac.kr



| 오시는 길

▶지하철 4호선

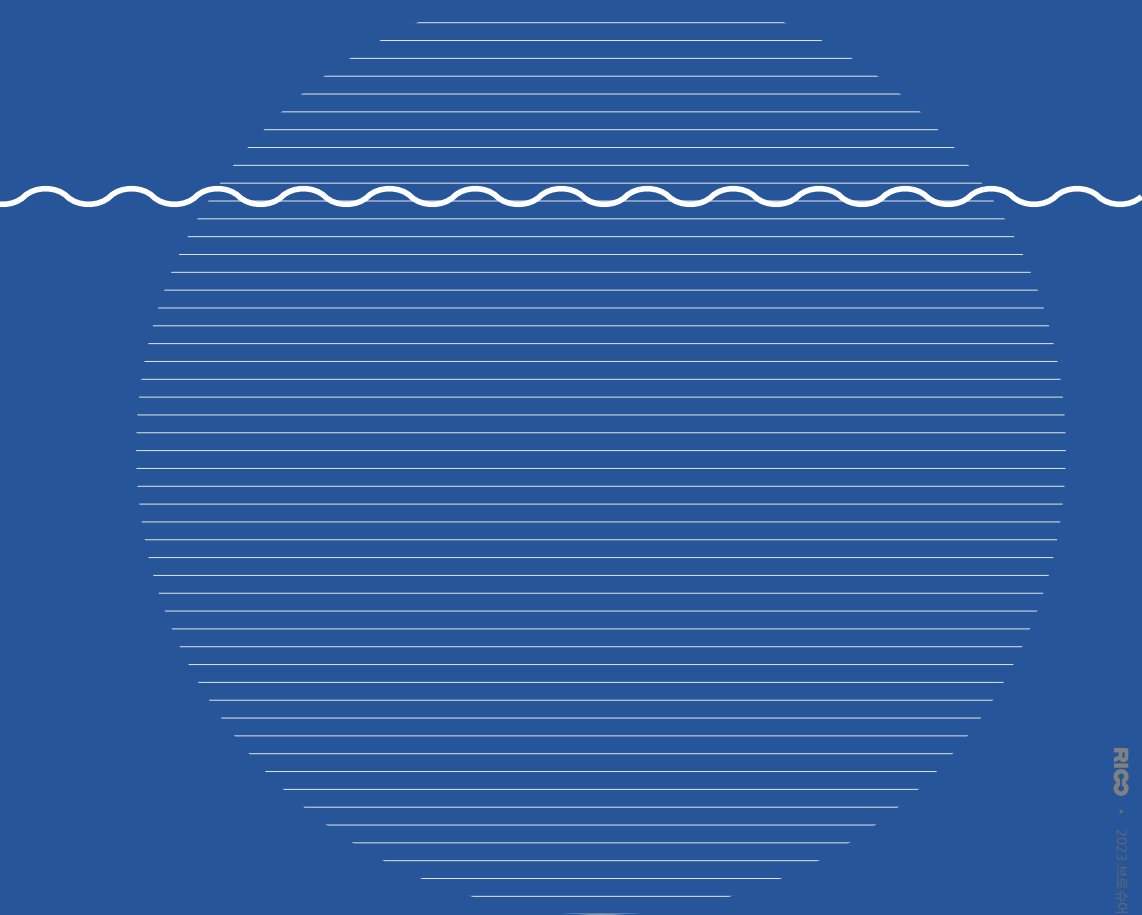
숙대입구역에서 하차 후 10번 출구로 나와서 효창공원 방향으로 15분 정도 도보 혹은 간선버스 400번, 마을버스 용산 04번을 탑승하여 숙대(정·후문)에 하차

▶지하철 1호선

남영역에서 효창공원 방향으로 15~20분 정도 도보 혹은 마을버스 용산 04번을 탑승 후 숙대(정·후문)에 하차

▶지하철 6호선

효창공원앞역에서 하차 후 2번 출구로 나와서 효창공원 방향으로 15~20분 정도 도보 혹은 간선버스 400번, 지선버스 2016번을 탑승 후 숙대(정·후문)에 하차



RICO · 2023 보고서

RICO
창의융합연구소

서울특별시 용산구 청파로47길 100 숙명여자대학교 순천관 1014호
창의융합 연구소 Email. info.convergence@sookmyung.ac.kr
URL. convergence.sookmyung.ac.kr