

# 창의융합연구

Journal of Creativity and Convergence

Vol. 5, No. 1

June 2025

창의융합연구소

Research Institute for Creativity and Convergence



## 차 례

- 1 보육교사 경험이 있는 MZ세대 영아 어머니들의 양육이야기  
안효진
- 21 워킹맘을 위한 UX 디자인 전략 연구:  
AR 운동게임 앱을 중심으로  
유채이·이지선·김유리·최윤선
- 37 증강현실, 게임, 생성형 AI를 활용한 문화예술교육 사례 분석  
강여원
- 53 코퍼스에 기반한 시 텍스트 분석:  
조지 허버트의 『성전』과 헨리 본의 『불꽃튀는 부싷돌』  
박한나



## Contents

- 1    **Parenting Stories of MZ Generation Infant Mothers with Childcare Teaching Experience**  
HYOJIN AHN
- 21   **Study on UX Design Strategies for Working Mothers:  
Focusing on AR-Based Exercise Game App**  
CHAEYI YOO·JISUN LEE·YURI KIM·YUNSEON CHOI
- 37   **Technology-Integrated Arts and Cultural Education:  
Case Studies Using Augmented Reality, Games, and Artificial Intelligence**  
YEOWON KANG
- 53   **Corpus-based Analysis of Poetry Text:  
Comparison of George Herbert's *The Temple* and Henry Vaughan's *Silex Scintillans***  
HANNAH PARK

