



융합연구소식지
59호
2020. 11. 26.

Transdisciplinary Research Newsletter

융합연구소식지 | 제 59호 | 2020년 11월 26일 | 충청북도 충주시 충원대로 268 건국대학교 GLOCAL캠퍼스 교수연구동(K3) 지식콘텐츠연구소 209호 | 발행인 노영희 | 발행처 융합연구총괄센터

융합 ISSUE & TREND

□ 2020 융합연구협의체 세미나



융합연구총괄센터는 성결대학교 문화프레임빅데이터 연구소가 주관해 20일부터 22일까지 시리우스호텔에서 융합연구협의체 세미나를 개최하였다. 세미나는 교육부, 한국연구재단, 융합연구총괄센터가 주최하며 2020 일반공동 융합연구 소통팀 10개 사업팀(책임연구자, 공동연구자, 연구원)과 융합연구총괄센터가 참여하였다. 성과교류·성과방안 논의와 해당 성과에 대한 팀별 자유 발표가 이루어졌다. 연구현장에서 실질적으로 필요로 하는 일반공동 융합연구의 방법론 토의, 주제별 융합연구 아젠다 발굴, 팀단위 일반공동 융합연구의 성과발표 등을 통한 성과교류 등이 진행되었다.

□ 2020 융합연구협의체 세미나(소통팀)발표



한국연구재단 융합연구총괄센터가 한국연구재단 일반공동연구 융합연구 지원사업 연구팀을 대상으로 융합연구협의체 팀별 세미나 개최를 통해 융합연구자 간 교류 활성화, 공통의 아젠다 발굴, 대상간 노하우 공유, 시너지 활성화를 목적으로 세미나를 개최하였다. 융합연구총괄센터 유튜브(YouTube) 채널에는 2020 융합연구협의체 세미나 소통팀의 발표가 업로드 되었다. 총 10개의 영상이 업로드 되었고 유튜브(YouTube)를 통하여 세미나를 확인할 수 있다.



<https://www.youtube.com/channel/UCagfSjgTzQVcCQWBLNbx-bw/videos>

융합 YouTube

단국대학교 미래 창의 융합연구소

- VR을 이용한 의사소통역량 함양을 위한 E-edu 시스템 개발



융합연구총괄센터는 유튜브를 통해 개별 연구팀 소개영상을 업로드 하고 있다. 첫 번째로 소개될 영상은 단국대 미래 창의 연구소이다. 단국대학교 미래창의융합연구소는 'VR을 이용한 의사소통역량 함양을 위한 E-edu 시스템 개발'에 대하여 연구하였다. 단국대 미래 창의 융합연구소는 다중시점 3D, VR 기술을 바탕으로 HWD 기기 및 보조 디바이스 활용 가상현실 플랫폼을 구축하고, 구강의 생체공학 특성 및 반영한 음성인식에 대한 표준화 모델 정립을 통해서 최종적으로 올바른 발음을 통한 영어 의사소통 능력을 함양하는 3D 가상현실 기반 E-edu 시스템을 개발하고자 하였다. 단국대 미래 창의 융합연구소를 통해 영어교육학, 생체공학, 전자공학 등 다학제간 연구를 통해 새로운 학문 영역 확장 : 글로벌 역량 향상을 위한 통합적 접근, 4차 산업혁명 시대에 부합하는 교육방법에 대한 방향 제시 및 지역 사회 및 국가의 교육 정책결정에 기여, 영어 의사소통 역량 육성에 소요되는 비용 절감 교육과정에서 교과 및 비교과 교과목 개설과의 연계를 통한 맞춤형 E-edu 시스템 적용 및 확산을 계획하였다. 사업 성과로는 특허, 논문, MOU체결, 세미나 개최, 사업 시제품 등이 있었다. 융합연구총괄센터 유튜브를 통해 자세한 내용을 확인할 수 있다.



<https://www.youtube.com/watch?v=Rtp8PjGYmqc&list=PLoNtUe4p4L1liB1CBNBaiKzU9M5wj9vvr>

융합DB 소개

□ 조현병 환자 간호 시뮬레이션 교육에 관한 융합연구 : 체계적 문헌고찰

본 연구는 조현병 환자 간호 시뮬레이션 교육 중재 연구들에 대한 문헌고찰을 통해 중재의 구체적 내용을 알 아보고 그들의 융합적 효과를 확인하기 위해 시행되었다. 4개의 데이터베이스 검색을 통해 확인된 226편의 문헌 중 선 정기준에 부합하는 11편을 최종 선택하였다. 5편의 질적연구, 5편의 양적연구, 1편의 혼합설계가 포함되었다. 시뮬레이션에 표준화환자, 역할극, 시뮬레이터, 가상현실 기술이 활용되었고 대부분의 연구에서(63.6%) 표준화환자를 활용한 시뮬레이션이 이루어졌다. 효과평가에 연구마다 다른 변수가 측정되었으며 자신감, 지식, 학습자기효능감, 교육만족도, 자 기주도학습이 측정되었다. 향후 조현병환자간호의 고난도와 복잡성을 고려한 결과변수의 선정 및 측정 등을 통해 시뮬레이션 교육의 효과성을 입증할 수 있도록 잘 설계된 연구가 지속 되어야 할 것이다.

자료명	조현병 환자 간호 시뮬레이션 교육에 관한 융합연구 : 체계적 문헌고찰		
저자	김선경, 엄미란, 김외남		
발행년	2019	학술지명	산업융합연구
권호정보	Vol.17, No.2	등록번호	2635-8875

- 원문으로 이동 : <https://www.kci.go.kr/KciArticle.do?ArticleNo=AT1251933>

