

# 창의융합연구

**Journal of Creativity and Convergence**

**Vol. 2, No. 2**

**December 2022**

**창의융합연구소**

**Research Institute for Creativity and Convergence**



## 차 례

- 1 비전 · 그래픽스 인공지능 기술을 활용하여 무엇을 연구할 수 있는가?  
강지우
- 25 비선형 내러티브 게임에서의 사용자 몰입도 향상 디자인 연구: 문제 및 해결방안을 중심으로  
송하연 · 엄예진
- 39 온라인 음악 서비스에서 소비자의 전환의도에 영향을 미치는 요인 연구  
이주하 · 김민정
- 57 KJ 방법론과 고객 여정 지도를 활용한 E-Learning 플랫폼 사용자 만족도 향상  
MINGRUN WANG · NAZLINA SHAARI · YAN HE
- 71 FDM 방식을 활용한 3D 프린팅 텍스타일 디자인 및 스커트 제작  
심연제 · 김현진 · 최원병 · 김혜림
- 85 「淸, The Blue 바다를 열다」의 코러스 활용에 나타난 컨버전스적 특성 연구:  
들뢰즈의 예술적 사유를 중심으로  
이서현

# Contents

- 1 What Can Be Researched Using Vision/Graphics Artificial Intelligence Technology?  
JIWOO KANG
  
- 25 User Immersion Improvement Design in Nonlinear Narrative Games Problems and Solutions  
HAYOUN SONG · YEJIN UM
  
- 39 A Study on the Factors Influencing Consumers' Switching Intentions for Online Music Services  
JUHA LEE · MIN-JEONG KIM
  
- 57 Improving User Satisfaction with the E-Learning Platform Using KJ Method and Customer Journey Map in China  
MINGRUN WANG · NAZLINA SHAARI · YAN HE
  
- 71 3D Printing Textile Design and Skirt Manufacturing Process Using FDM 3D Printing Technology  
YEONJE SHIM · HYUNJIN KIM · WONNYEONG CHOI · HYE RIM KIM
  
- 85 Convergence Characteristics of the Chorus of “淸, Open the Blue Sea” Focusing on Deleuze’s Artistic Thinking  
SEO HYEON LEE