

튜 토 리 얼 V

# 멀티미디어 대학/학과의 설치 및 운영 패러다임

▷ 연 사 : 이 강 수 교수(한남대학교)

▷ 사 회 : 이 창 민 교수(동의대)

21세기의 벤처대학

# 멀티미디어 대학/학과의 설립 패러다임

1998. 5

이 강 수

한남대학교 멀티미디어대학

(Tel 042-629-7549, Fax 042-629-7658, gslee@eve.hannam.ac.kr)

## 서론

---

### ▣ 발표 내용

- ▶ 멀티미디어학이란
- ▶ 멀티미디어학에서의 교육 내용
- ▶ 멀티미디어대학의 설립 배경
- ▶ 대학의 특성과 설립 철학
- ▶ 대학의 편제
  - 콘텐츠 전공과 비즈니스 전공
- ▶ 대학에서의 “문제”의 예
- ▶ 대학의 운영 패러다임
- ▶ 대학의 “경쟁력”
- ▶ 결론

# 멀티미디어학이란(1)

## ▣ 멀티미디어 산업

- ▶ 영화 산업 : 1950년대의 “디즈니”, 1990년대 “스필버그”, 98년 “타이타닉호”
- ▶ 게임 산업 : 닌텐도, 세가, “다마고찌”
  - ➔ 고부가가치 산업, 모험 산업, 지식 산업

## ▣ 동향

- ▶ 산업 : 한국멀티미디어협회
- ▶ 정부 : “멀티미디어컨텐츠진흥센터(97년)”
- ▶ 방송사 : 영상사업단
- ▶ 대기업 : 영상기술 및 멀티미디어 사업단
- ▶ 멀티미디어 벤처기업 : 게임, 교육용
- ▶ 학계 : 멀티미디어학회

## ▣ 멀티미디어 분야의 특성

- ▶ 학문적 체계화 부족
- ▶ 통합(integrated)적 학문

신문, 방송, 디자인, 광고, 홍보, 마케팅, 교육, 오락, 게임, 창작, 컴퓨터, 그래픽, 애니메이션, 정보통신, HCI

➔ 배경에 따라 멀티미디어 분야의 관점이 다양

## ▣ 멀티미디어학의 정의

2개 이상의 매체(media)(예, 소리, 영상, 화상, 문자)를 이용하여, 합성 및 프로그래밍(또는 통합, 저작)된 어떤 내용(contents)(예, 게임, 오락, 광고, 뉴스, 교육 등)을 담은 타이틀(title)을, 고전인 매체(예, 라디오, TV) 또는 정보통신매체(인터넷, 초고속정보통신망)를 이용하여, 제삼자에게 어떤 목적(예; 광고, 회의, 판매, 정보제공, 마케팅)을위해 표현(presentation)하기 위한, 철학, 방법론 및 기술.

## 멀티미디어학이란(2)

### ▣ 멀티미디어 기술

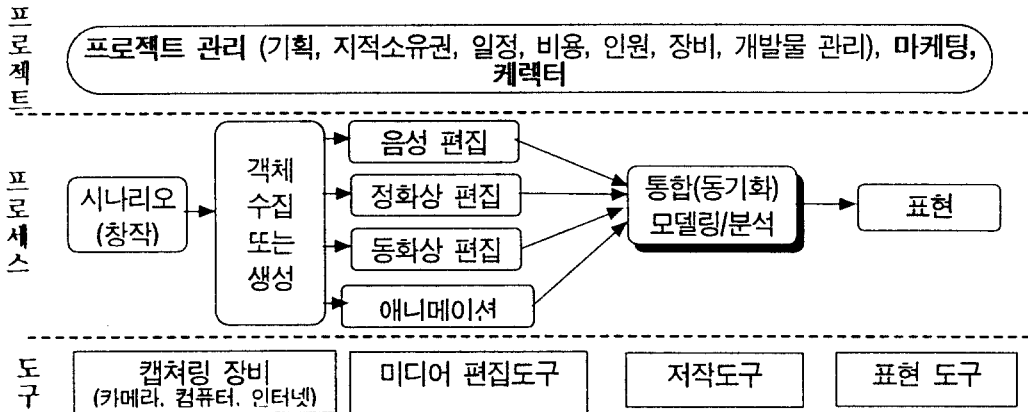
신문, 방송, 디자인, 광고, 홍보, 마케팅, 교육, 오락, 게임, 창작, 컴퓨터, 그래픽, 애니메이션, 정보통신 기술의 집합.

### ▣ 관점

- ▶ Teaching(Presentation, Business, PR) by Multimedia : 가상대학, 홍보, 오락, 교육
- ▶ Teaching of Multimedia : 창작, 편집, 저작, 프로젝트관리, 마케팅

## 멀티미디어학에서의 교육 내용(1)

### ▣ 전형적인 멀티미디어 타이틀 저작과정



## 멀티미디어학에서의 교육 내용(2)

### ▣ "무엇"을 표현할 것인가? (컨텐츠, 시나리오)

- ▶ 소설에서의 스토리
- ▶ "컨텐츠"

➔ 문예 창작, 디자인, 음악, 사진학, 심리학, 미학, 게임 아이디어 등 창조기술

### ▣ "어떻게" 표현할 것인가? (presentation 및 저작)

- ▶ 단위 객체의 캡처링 및 편집
- ▶ 단위 객체를 "시나리오"대로 표현(연출), 저작(authoring)
- ▶ 연극의 감독자 또는 오케스트라의 지휘자의 역할

➔ 문서 편집, 홈페이지 설계, 화상 처리, 영상 처리, CAD, 가상현실(도구중심), 프로젝트관리

### ▣ 어떻게 "전달"할 것인가?(communication media)

- ▶ 타이틀을 제삼자에게 전달
- ▶ 초고속 정보통신망 인프라(하부구조) 이용
- ▶ 멀티미디어 정보통신 기술

➔ 컴퓨터 기술, 정보통신 기술, 신문방송 기술, 멀티미디어장치 하드웨어

### ▣ 어떤 "부가가치"를 얻을 것인가?

- ▶ 컨텐츠의 품질
- ▶ 기관의 마케팅, 홍보, 광고 효과
- ▶ 멀티미디어 분야의 "벤처 기업"을 창업

➔ 창업이론, 경영정보, 지적소유권, 국제경영, 마케팅

## 멀티미디어학에서의 교육 내용(3)

### ▣ 멀티미디어학의 교과목 구조

저작경영(비지니스) (기획, 프로젝트관리, 표준화, 지적소유권 등)	컨텐츠						
	통합 (integration)						
	표현 (presentation)						
인프라 과목							
컴퓨터	정보통신	예술	문학	오락	법학	경영	국제통상

#### ① 인프라 과목군 : 배경 지식 습득

- ▶ 컴퓨터, 정보통신, 예술(미술, 음악), 문학, 심리학, 디자인, 오락, 법학, 경영학, 국제통상학 등

#### ② 표현 과목군 : 단위 객체의 획득, 편집, 합성능력

- ▶ 음성(소리, 음악, 음성), 영상(사진, 그래픽, 애니메이션, 비디오), 문서편집 등

#### ③ 통합 과목군 : 시나리오대로 저작하고, 매체의 동기화, 저장, 통신 개념

- ▶ 매체 동기화, 인터페이스, 모델링/분석, 통합 등

#### ④ 컨텐츠 과목군 : 타이틀의 계획, 시나리오작성, 저작 및 관리한다.

- ▶ 엔터테인먼트, 게임, 광고, 디자인, 타이틀저작, 홈페이지, CALS/EC 등

#### ⑤ 저작경영(비지니스) 과목군 : 경영적인 측면에서 멀티미디어의 저작을 관리

- 저작된 제품 또는 캐릭터의 마케팅,  
 기존 업체에서 정보통신 기술과 멀티미디어 기술을 이용한 마케팅(전자상거래 등) 전략.  
 ▶ 경영학, 프로젝트관리, 표준화, 지적소유권, 마케팅 등)

## “멀티미디어대학”의 설립 배경(1)

---

### ▣ 사회 변화

- ▶ 정보화 산업혁명
- ▶ 새로운 “패러다임”에 적응
  - ➔ 구조 조정(restructuring)

### ▣ 대학환경 변화

- ▶ 정보통신 하부구조의 발전
- ▶ 대학의 개방화, 고객(학생)중심, 자원(학생)고갈, 국제화
- ▶ 대학교육의 패러다임 변화
  - ➔ 민첩하게 새로운 패러다임에 적응하는 대학
  - ➔ 교육개혁

### ▣ 한남대학교의 변화

- ▶ 1996년 “경영진단-BPR-SI 프로젝트” 아웃소싱
- ▶ 전략적 특성화 대학
- ▶ 1997년 10월에 교육부로부터 설치인가
- ▶ 하나의 독립 대학을 신설
  - ➔ “벤처 대학”

# 대학의 특성과 설립 철학(1)

---

## ▣ 유연적 대학(Flexible/Agile college)

- ▶ 소규모(120)명으로 운영
- ▶ 급변하는 멀티미디어 분야에 융통성있고 탄력적으로 대처
- ▶ 커리큘럼에 융통성을 부여
- ▶ 이미 기업에서 적용하고 있으며 본 대학에서도 수용

## ▣ 가상적 대학(Virtual College)

- ▶ 대학내에 일정 수의 코아 전임교수
- ▶ 관련 분야는 기존 학과의 지원
- ▶ 종합적 학문 : 철학, 미술, 컴퓨터, 문학, 경영학 등

## ▣ 융합적 대학(Inter-disciplinary college)

- ▶ 학문이 점차 통합
- ▶ 자신의 문제 해결 능력을 키울 수 있는 통합 학문
- ▶ 멀티미디어 제품개발에 필요한 법률, 철학, 디자인, 문학, 마케팅, 엔지니어링, 프로젝트 관리

## ▣ 열린 대학(Open college)

- ▶ 문과, 이과 및 예능계 학생을 동시에 모집(예정)
- ▶ 다양한 재능이있는 사람으로 교육
- ▶ “멀티미디어 학사” 제도

## ▣ 實務重心 대학(Practical college)

- ▶ 실습 및 프로젝트 위주 → 문제해결 능력과 창조력
- ▶ 수학, 물리 등 과목을 삭제(본교 수준을 고려함)
- ▶ 영어회화와 컴퓨터 교육



## 대학의 특성과 설립 철학(2)

---

### ▣ 創造支援 대학(Creative college)

- ▶ 기존의 대학의 틀(즉, 전공중심 및 이론교육 중심)을 과감히 탈피
- ▶ 창조적 활동에 필요한 기술, 실습 중심

## 대학의 편제

---

### ▣ 멀티미디어대학

“멀티미디어학부”

- ▶ 멀티미디어 콘텐츠“전공(60명)
- ▶ “멀티미디어 비즈니스” 전공(60명)

## 콘텐츠 전공과 비즈니스 전공(1)

---

### ▣ 만화영화의 예

- ▶ 콘텐츠 : 만화영화의 “스토리”(이름, 시나리오, 메시지, 알고리즘이라 합니다) 창조
- ▶ 著作 : 연출하기위한 인물(“캐릭터”) 선정
  - 객체편집 : 애니메이션 제작 및 특수효과 처리, 배경음악
  - 저작 : 한 곳에서 스토리대로 연출
- ▶ 프로젝트 관리
  - 자원(시간, 개발자, 도구, 장비, 중간 결과물)의 관리
  - 지적소유권 문제
- ▶ 마케팅

## 컨텐츠 전공과 비즈니스 전공(2)

### ▣ 컨텐츠 전공

- ▶ 컨텐츠 창작
- ▶ 개발도구(예, 영상편집기, 화상편집기 등)를 이용해 타이틀을 저작하는 전체 공정
- ▶ 컨텐츠의 분야 : 게임, 웹디자인, 영화, 만화영화, 광고 등
  - 문학, 예술적 재능, 창작과 아이디어 개발 능력
  - 도구 활용 기술

### ▣ 비즈니스 전공

- ▶ 멀티미디어 타이틀을 개발 (창작, 저작)
- ▶ 비즈니스에 응용(예, 멀티미디어를 이용한 광고)
- ▶ 자신이 개발한 타이틀 자체 마케팅하는 능력(예, 멀티미디어 타이틀 자체의 광고)
- ▶ 창업 기술

## 대학에서의 “문제”의 예(1)

### ▣ 문제

1. 닐 암스트롱의 달착륙“화면”을 구해 1분짜리 MPEG파일로 편집하시오(제한기간 1일)
2. 히로히토 일본천황이 연합군에게 항복하는 “목소리”를 1분짜리로 음성파일로 편집하시오  
(제한기간 1일)
3. 타이타닉호가 침몰하는 “사진”을 JPG 파일로 편집하시오(제한 기간 1일)
4. 국산 아바타(즉, 사이버 인간)인 “아담”이 목욕하는 장면을 2분간 저작하시오(제한기간 1주일)
5. 한남대학교의 과거, 현재 및 미래에대한 20분짜리 “홍보”타이틀을 저작하시오(제한기간 1개월)
6. 에스키모가 냉장고를 살수있도록 선전하는 30초짜리 “PR”타이틀을 저작하시오(제한기간 15일)
7. 한국, 미국 및 일본 대표가 인터넷을 통해, 1점에 10\$짜리 “웹 고스톱” 게임을 할수있는 타이틀

## 대학에서의 “문제”의 예(2)

---

을 저작하시오(제한기간 30일)

8. 120만원을 가지고 250만원대의 PC를 조립할 수 있는 방법을 발견하시오(제한기간 20일).

### ▣ 문제 해결을위한 공통 특성

▶ 책임감, 활동력, 창조력, 교섭력, 편집능력, 마케팅 마인드, 합성기술

### ▣ 문제 해결능력 배양

▶ 강의나 책만으로는 얻어질 수 없다

▶ 학생 스스로가 노력

▶ 도서관, 인터넷, 방송국 자료실, 독서, 전시장, 여행, 전자상가 등을 Search

▶ 필요시 Re-saearch

## 대학의 운영 패러다임(1)

---

### ▣ 멀티미디어분야는 비용이 많이 든다?

▶ 방송지향의 교육

- 고가(수십억정도)의 외제 방송 장비설치

- 수년 이내에 새모델로 교체

- 대학에서는 불가능

- “몇자리 없는” 방송기술직에 진출

### ▣ 멀티미디어분야의 교육의 시설에대한 관점의 예

▶ 사진교육 : 저가의 보급형 카메라를 이용

▶ 자동차의 운전교육

## 대학의 운영 패러다임(2)

- 수억원짜리 버스
- 수천만원짜리 자동기어를 가진 고급자동차
- 수백만원짜리 수동 소형차(또는 중고차)

▶ “소설가”가 양성 교육

- 자신의 소설을 창작
- 소설을 워드프로세서를 이용해 편집
- 최종적인 출판은 읍셋 인쇄기를 갖춘 외부의 전문인쇄소에 의뢰

### ▣ 멀티미디어 장비의 특성

▶ 수준과 가격의 차이가 큼

- 무료 : Windows95에서 무료로 제공하는 MIDI 및 매체 제작 기능
- 수억 : 3차원 가상현실 시스템

▶ 대학에서는 PC급에 일반적인 편집이나 저작도구 사용

▶ 고가의 장비 : “소프트웨어지원센터”, “연구소”, “멀티미디어컨텐츠 지원센터”의 공동장비 사용

### ▣ 고가장비 사용시의 문제

▶ 패키지화 및 자동화

취업후 몇 년간은 일을 할 수 있지만, 새 모델이 나올 때 어려움을 느낄 것

▶ 컴퓨터 교육에서도 적용

- “4GL”패키지를 이용하여 도구 사용만 교육
- “절차적 프로그래밍”에 대한 교육

### ▣ 추천 사항

- ▶ 저작도구의 개발, 멀티미디어 하부구조(예, 초고속정보통신망, 압축기술, 장치기술 등)의 교육과 실습
- 많은 교육 비용, 외제 장비의 구매자화

## 대학의 운영 패러다임(3)

---

▶ “컨텐츠” 분야

- 학생들에게 평생 사용할 수 있는 기술(즉, 창작과 마케팅 능력등) 제공. 적은 교육 비용

## 대학의 “경쟁력”

---

▣ 초창기 졸업생의 장점

- ▶ 국내외적으로 초창기에 해당하는 대학
- ▶ 교수로 진출할 가능성이 높음

▣ 재택근무(SOHO), 벤처기업

- ▶ 초고속정보통신망을 통한 재택 사업
- ▶ 방송국에 타이틀 납품

▣ 기존학과 활용

- ▶ 컴퓨터공학과, 정보통신공학과, 응용미술학과, 문과대학, 경영정보학과, 법과대학

▣ 교부가가치 지식산업

## 결론

---

### ■ 벤처 대학

- ▶ 각 학문을 연결할 수 있는 總合的(interdisciplinary) 大學
- ▶ 대학교내 대학

### ■ 문제해결 중심의 학부 교육

- ▶ 창의력 배양, 횡적 교과목 운영

### ■ 멀티미디어 대학/학과의 커리큘럼 표준화

### ■ "멀티미디어 학사" 제도

### ■ 경쟁력있고 경제적인 대학운영 방향

- ▶ 정보기술의 대미 무역역조 심화 극복
- ▶ 최소의 비용으로 최대의 교육 효과