

Session 2

멀티미디어 개념과 국내의 멀티미디어 교육 현황

동아대 박경환 교수

COMPAQ

DigiCom system

멀티미디어 개념과 국내외 멀티미디어 교육현황

21세기 멀티미디어교육 워크샵

1999. 9. 10

박 경 환
동아대학교 전기전자컴퓨터공학부
Multimedia Lab.

발표 순서

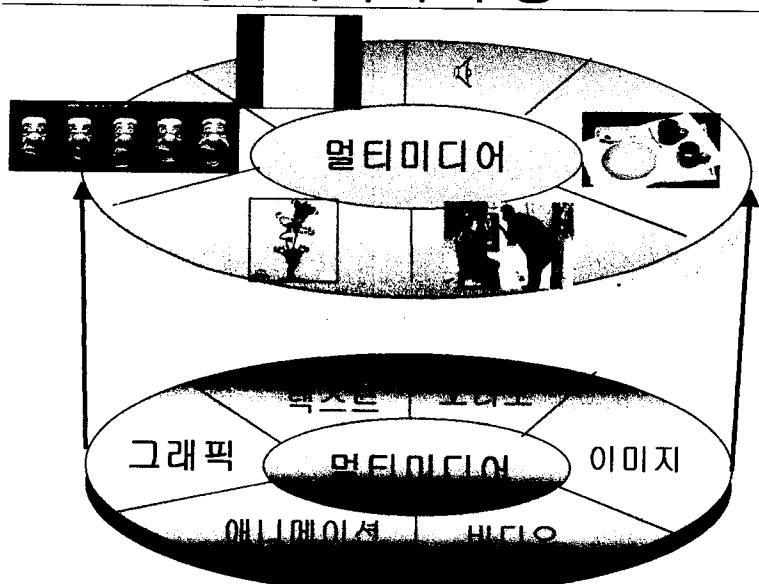
- 멀티미디어 개념
- 멀티미디어 교육
- 국내의 멀티미디어 교육 현황
- 국외의 멀티미디어 교육
- 결론

멀티미디어(Multimedia)의 개념

Multimedia = multi(다중의)+media(미디어)

3

멀티미디어의 구성요소



4

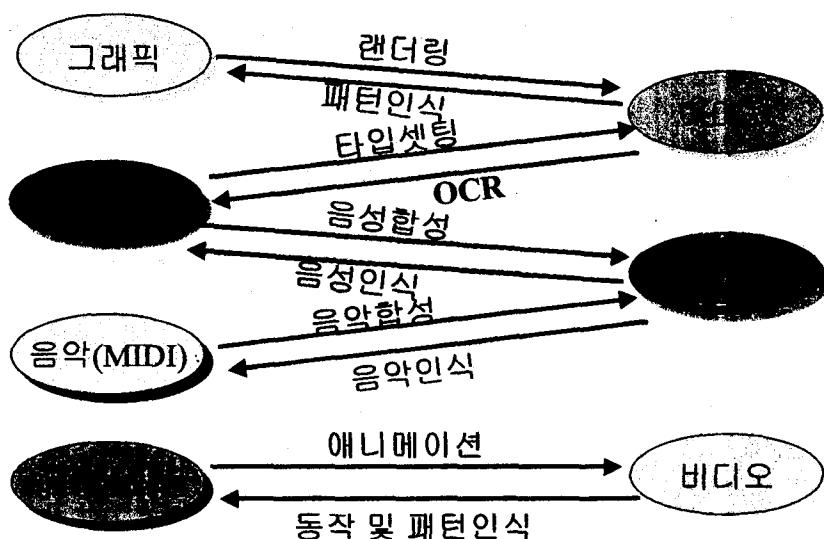
멀티미디어의 정의

Multimedia is the incorporation of sound, animation, still images, hypertext or video used in conjunction with computing technology.

-- Victoria Rosenborg, Director of New Media
Multimedia is an interdisciplinary, application-oriented technology that capitalizes on the multisensory nature of humans and the ability of computers to store, manipulate and convey nonnumerical information such as video, graphics, and audio in addition to numerical and textual information

-- Daniel Minoli, Bellcore

Structural 미디어와 unstructural 미디어사이의 관계



멀티미디어의 분야(1)

Yahoo Korea의 검색어 ‘멀티미디어’

- ◆ 비즈니스와 경제:회사:컴퓨터:멀티미디어 → 멀티미디어 컴퓨팅
- ◆ 비즈니스와 경제:회사:컴퓨터:하드웨어:주변기기:멀티미디어 → 멀티미디어 기기
- ◆ 엔터테인먼트:만화,애니메이션:애니메이션:멀티미디어 → 만화,애니메이션
- ◆ 엔터테인먼트:영화:멀티미디어 → 영화
- ◆ 컴퓨터와 인터넷:소프트웨어:멀티미디어 → 멀티미디어 소프트웨어
- ◆ 컴퓨터와 인터넷:소프트웨어:제품소개:타이틀:멀티미디어 → CD-ROM 타이틀

비즈니스와 경제:회사:컴퓨터:멀티미디어

애니메이션	관련 기업	저작 서비스
소프트웨어	책, 잡지	비디오
키오스크	화상회의	멀티미디어 ASIC
가상현실	주변기기	

7

멀티미디어의 분야(2)

한국멀티미디어학회 1999년도 춘계 학술 발표 대회 발표분야

멀티미디어 시스템	멀티미디어 DB
멀티미디어 정보검색	멀티미디어 통신
분산 멀티미디어	에이전트 기술
멀티미디어 정보보호	멀티미디어 입력/표현/압축
영상 및 음성 처리	애니메이션/게임/가상현실/그래픽스
하이퍼미디어 기술	멀티미디어 편집/저작 도구
멀티미디어 응용	인터넷 응용
인간과 컴퓨터 상호작용	멀티미디어 문서 처리
자리정보 시스템	멀티미디어와 사회
Edutainment 개발	가상 교육/원격 교육
전자 도서관	멀티미디어 컨텐츠 디자인
기타	

8

멀티미디어 관련 산업분야



9

Silicon Valley vs. Silicon Alley

Silicon Valley

- ◆ 컴퓨터, 통신장비, S/W
- ◆ 산타클라라 카운티(산호세)
- ◆ 한국, 일본, 대만과 교류용이
- ◆ 스탠퍼드, UC 버클리

정보통신산업의 메카

Silicon Alley

- ◆ 컨텐츠, 전자출판, 전자상거래
- ◆ 뉴욕 맨해튼
- ◆ 예술의고향인 유럽과 교류용이
- ◆ 파슨스, 비주얼아트, 컬럼비아

지식산업(컨텐츠)의 메카

10

멀티미디어 교육

Teaching by Multimedia

- ◆ 멀티미디어 컨텐츠의 활용: 멀티미디어 타이틀
- ◆ 멀티미디어 기기의 활용: 멀티미디어 교실

Teaching of Multimedia

- ◆ 공학계
- ◆ 자연과학계
- ◆ 예능계

11

대학에서의 멀티미디어 교육

과목	내용
자연계인의 멀티미디어 디자인 대상	경상대 멀티미디어 대학(컴퓨터 캐리어 학부, 정보 과학부, 디자인부, 영상부, 영상 콘텐츠 학부)
아시아 대학 디자인 대상	한동대 멀티미디어 대학(멀티미디어 학부)(멀티미디어 디자인, 멀티미디어 미디어 스쿨)
한국교대 디자인 대상	디자인대학(강원대, 동양대) 포항인문대학(제2교대)
한국교대 디자인 대상	한국교대 멀티미디어 학부, 한동대 멀티미디어 학부, 디자인학부, 예술 디자인학부
한국교대 디자인 대상	멀티미디어 학과(서울)
한국교대 디자인 대상	멀티미디어, 멀티미디어 시리, 멀티미디어 청보공학, 멀티 미디어 대트워크, 멀티미디어 3D, 멀티미디어 그레픽스, 멀 티미디어 VLSI, 멀티미디어 ASIC

12

대학의 멀티미디어 관련 학과

분야	이과(영문과·영문·영교)
멀티미디어 디자인	멀티미디어 디자인, 멀티미디어 프로그래밍, 멀티미디어 프로토콜, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 시스템, 멀티미디어 웹 등
멀티미디어 디자인 디자인	멀티미디어 디자인, 멀티미디어 프로그래밍, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 시스템, 멀티미디어 웹 등
컴퓨터 애니 (애니메이션)	컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어 애니메이션, 멀티미디어 디자인
디자인	디자인, 디자인 이론, 디자인 원리, 디자인 원칙 등
영문	영문 영문학, 영문학 이론, 영문학 원리, 영문학 원칙, 영문학 이론, 영문학 원리, 영문학 원칙 등
영교	영어 영어학, 영어학 이론, 영어학 원리, 영어학 원칙 등

13

전문대학의 멀티미디어 관련 학과

분야	이과(영문과·영문·영교)
멀티미디어 디자인	멀티미디어 디자인, 멀티미디어 프로그래밍, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 프로토콜, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 시스템, 멀티미디어 웹 등
멀티미디어 디자인 디자인	멀티미디어 디자인, 멀티미디어 프로그래밍, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 시스템, 멀티미디어 웹 등
컴퓨터 애니 (애니메이션)	컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어 애니메이션, 멀티미디어 디자인, 멀티미디어 디자인
디자인	디자인, 디자인 이론, 디자인 원리, 디자인 원칙 등
영문	영어 영어학, 영어학 이론, 영어학 원리, 영어학 원칙 등
영교	영어 영어학, 영어학 이론, 영어학 원리, 영어학 원칙 등
영문	영문 영문학, 영문학 이론, 영문학 원리, 영문학 원칙 등

14

미국대학에서의 멀티미디어교육

교과부	설명
미술대학	Art Center College of Design(Pasadena, California), Academy of Art College(San Francisco)
영상대학	College of Imaging Arts and Sciences(Rochester Institute of Technology)
디자인대학	School of Design, School of Multimedia Design, School of Art and Design, School of Film/Video/Animation
컴퓨터대학	Department of Computer Science(Multimedia)
미디어대학	Media Lab.(MIT), Multimedia Lab.(Ohio State Univ), Multimedia and Communications Lab., Multimedia Systems Lab.

15

Art Center College of Design (Pasadena)

Undergraduate Departments

Adverting	Environmental Design
Fine Art	Graphic Design
Illustration	Photography
Product Design	Transportation Design

Graduate Departments

Theory and Criticism	Film
Fine Art	New Media
Industrial Design	

16

PROGRAM IN MEDIA ARTS AND SCIENCES (MIT Media Lab)

Media Arts and Sciences

- the study, invention, and creative use of enabling technologies for understanding and expression by people and machines
- three levels of study at MIT: a doctoral program, a master of science program, and an undergraduate program

Research Areas

News in the Future	Spatial Imaging
Synthetic Characters	Computers Seeing Action
Object-Based Media	Gesture and Narrative Language
Interactive Cinema	Sociable Media
Physics and Media	Personal Information Architecture
Tangible Media	MicroMedia
Media and Networks	Speech Interfaces

미국과 국내대학의 멀티미디어 교육비교

국내대학

- ◆ 학부, 학과중심
 - ◆ 단체 교육 및 단체 학습
 - ◆ 이론 중심
 - ◆ 교육개혁 차원의 특성화
- ◆ 특화대학, 실험실 중심
 - ◆ 개별화된 교육
 - ◆ 실습 중심
 - ◆ 지식사회에 대비한 평생교육

통합적 교육

미국대학

전문분야 중심의 교육

멀티미디어 전공자의 진로

- 컴퓨터 및 통신산업
 - 소프트웨어 개발, 컴퓨터 게임 개발, 정보검색, 홈페이지 개발, 정보통신, 정부 및 기업의 전산요원
- 가전산업
 - 멀티미디어 기기 개발, 칩 디자인, CAD/CAM
- 출판산업
 - CD-ROM 타이틀 개발, 전자출판
- 영상산업
 - 영화제작사, 방송사, 프로덕션, 광고회사, 홍보실

19

결 론

멀티미디어가 하나의 학문?

- ◆ Art
- ◆ Science
- ◆ Engineering

멀티미디어 교육

- ◆ 교육영역 해결
- ◆ 교과과정 (Curriculum)의 확립
- ◆ 인력수급 계획의 확립

20