

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

---

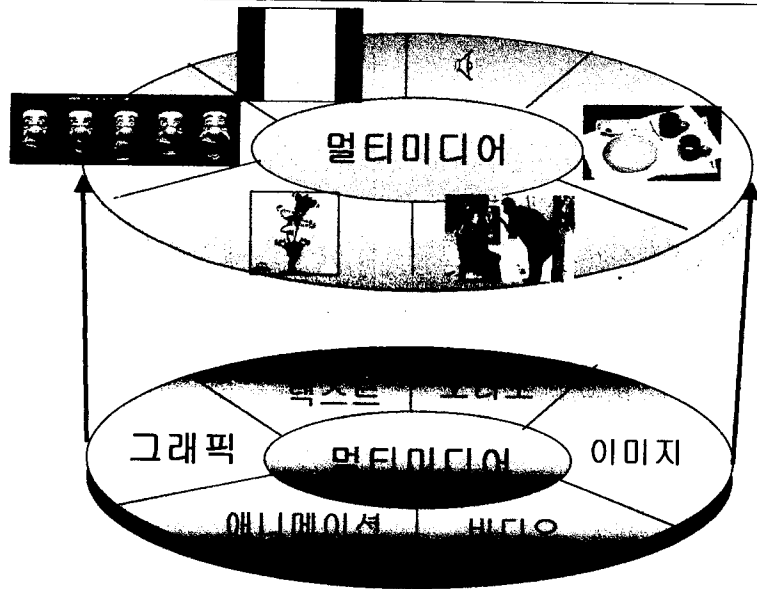
- 멀티미디어 개념
- 멀티미디어 교육
- 국내의 멀티미디어 교육 현황
- 국외의 멀티미디어교육
- 결론

# 멀티미디어(Multimedia)의 개념

Multimedia = multi(다중의)+media(미디어)

종류	정의	구성요소
정적 멀티미디어	정적 멀티미디어는 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스크롤, 스피커	텍스트, 그래픽, 애니메이션, 오디오, 비디오, 이미지
동적 멀티미디어	동적 멀티미디어는 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커	텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커
하이퍼미디어	하이퍼미디어는 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커	하이퍼미디어, 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커
멀티미디어	멀티미디어는 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커	하이퍼미디어, 텍스트, 그래픽, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 하이퍼텍스트, 링크, 스피커

# 멀티미디어의 구성요소



## 멀티미디어의 정의

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

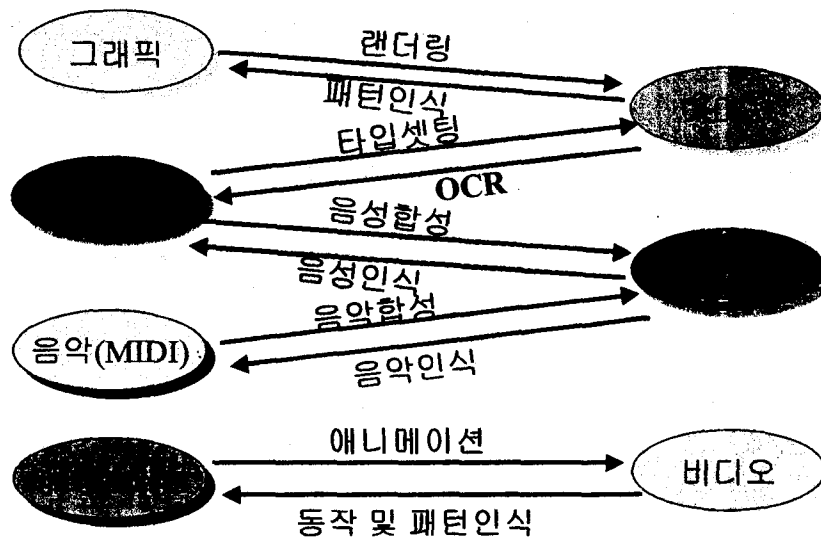
-- Victoria Rosenborg, Director of New Media

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

5

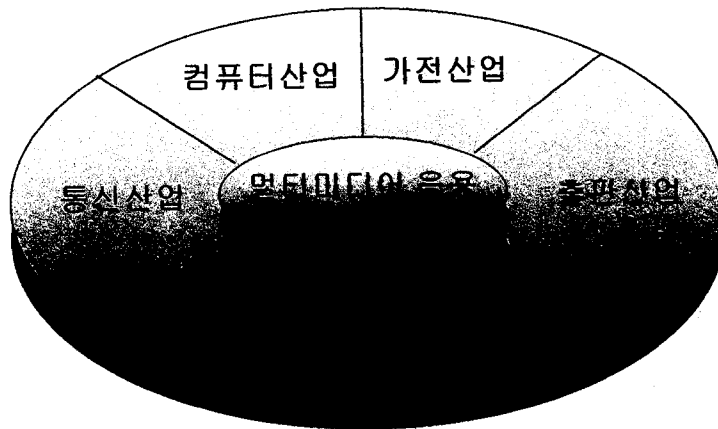
### Structural 미디어와 unstructural 미디어사이의 관계



6



## 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

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

지식산업(콘텐츠)의 메카

10

## 멀티미디어 교육

### Teaching by Multimedia

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

### Teaching of Multimedia

- ◆ 공학계
- ◆ 자연과학계
- ◆ 예능계

11

## 대학에서의 멀티미디어 교육

구분	차례
가톨릭대학교 멀티미디어대학	정착대 멀티미디어대학(가톨릭계열대학부, 정보과학부, 디자인학부, 영상사진공인학부)
에스케이대학교 멀티미디어대학	현문대 멀티미디어대학(멀티미디어학부(멀티미디어 콘텐츠, 정보 멀티미디어 비즈니스 전공))
에스케이대학교 멀티미디어대학	덕성여자대학(간접대, 호영대) 조선대학교(해운대)
연세대학교 멀티미디어대학	경희대학교학부, 고려대학교멀티미디어학부, 덕성여자대학부, 세종대학교학부
멀티미디어 관련 학과(전공)	멀티미디어학과 지주
멀티미디어 연구실(산학실)	멀티미디어, 멀티미디어 처리, 멀티미디어 정보공학, 멀티미디어 네트워크, 멀티미디어 응용, 멀티미디어 그래픽스, 멀티미디어 VLSI, 멀티미디어 ASIC

12





## 미국대학에서의 멀티미디어교육

분류	시례
미술대학	Art Center College of Design(Pasadena, California), Academy of Art College(San Francisco)
공학대학	College of Imaging Arts and Sciences(Rochester Institute of Technology)
멀티미디어 관련 학부	School of Design, School of Multimedia Design, School of Art and Design, School of Film/Video/Animation
멀티미디어 관련 학과	Department of Computer Science(Multimedia)
멀티미디어 관련 실험실	Media Lab.(MIT), Multimedia Lab.(Ohio State Univ)
연구소(실험실)	Multimedia and Communications Lab., Multimedia Systems Lab.

15

### Art Center College of Design (Pasadena)

#### Undegraduate Departments

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

#### Graguate 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                 |

17

미국과 국내대학의 멀티미디어 교육비교

국내대학

- ◆ 학부, 학과 중심
- ◆ 단체 교육 및 단체 학습
- ◆ 이론 중심
- ◆ 교육개혁 차원의 특성화

통합적 교육

미국대학

- ◆ 특화대학, 실험실 중심
- ◆ 개별화된 교육
- ◆ 실습 중심
- ◆ 지식사회에 대비한 평생교육

전문분야 중심의 교육

18

## 멀티미디어 전공자의 진로

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

19

## 결론

### 멀티미디어가 하나의 학문?

- ◆ Art
- ◆ Science
- ◆ Engineering

### 멀티미디어 교육

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

20