

동국대 영상정보통신대학원

# 디지털 영상매체 전문 3개 학과 3월에 개설

동국대는 영상정보통신대학원을 지난 3월에 개설하여 디지털 영상을 매체로 하는 영화영상제작학과, 멀티미디어학과, 네트워크관리학과 등 3개 학과 석사과정 학생을 모집, 강의를 시작했다. 이 대학원은 첨단시설을 갖춘 미디어 아트센터를 비롯하여 첨단미디어 종합실습실, 멀티미디어 실습실, 네트워크 실험실 등을 갖추고 있으며 내년에는 박사과정도 개설한다고 한다.

동국대학교 영상정보통신대학원은 디지털 영상을 매체로 하는 영상·정보통신분야의 전문대학원. 일반·특수대학원이라는 기존의 대학원과는 다른, 새로운 개념의 전문대학원인 미국의 '로스쿨' 처럼 실무전문가 양성을 목적으로 하는 곳이다.

“지금은 문자(TEXT) 위주의 데이터 처리시대가 아니라 사운드, 영상까지 포함하고 이를 바탕으로 예술영역에까지 접목을 시도하는 명실상부한 멀티미디어 정보시대입니다. 우리는 실용실무 위주의 교육 및 연구를 통해, 멀티미디어 정보시대에 필요한 영상·멀티미디어·네트워크 전문가를 양성하는 명문 전문대학원으로서의 자리를 보다 확고히 해 나갈 것”이라는 조형제 교학부장의 말처럼, 영상정보통신대학원에서는 산업현장의 수요를 반영하는 교과과정을 편성, 운영하는 한편 이를 뒷받침해 줄 첨단시설을 갖춘 여러 실습 시설들을 갖추어 놓고 지난 3월 영화영상제작학과, 멀티미디어학과, 네트워크관리학과 3개 학과에 석사과정 학생들을 모집하여 강의를 시작했다.

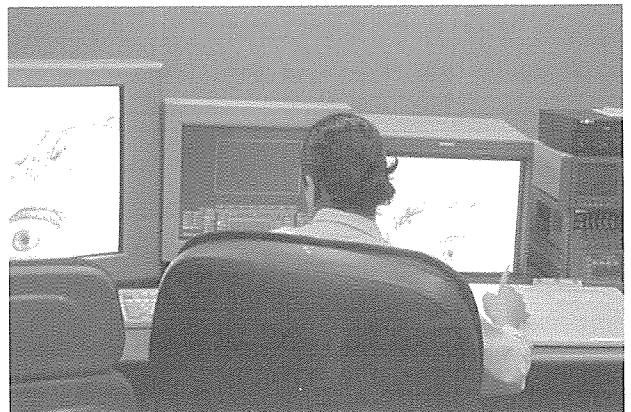
## 첨단시설 갖추고 영상전문인 양성

영화영상제작학과에서는 디지털 영상에 대해 미학적·심리학적으로 이해하고, 시나리오 창작에서부터 배경음악, 연



출, 촬영, 편집, 홍보까지의 전 과정은 물론 로봇이나 특수효과까지, 영화와 텔레비전과 웹방송 등의 제작과정 상에 수반되는 모든 것을 연구한다. 그리고 첨단 디지털 영상 편집시스템, 디지털 애니메이션, 디지털 영상효과 장비를 이용해 체계적인 실

습위주의 교육을 진행한다. “교육 및 연구에 필요한 실험실 습시설 환경의 구축과 더불어 영화영상제작학과는 영화영상분야에서의 동국대학교의 전통과 역사적 장점을 살려 영상 전문가의 산실로 자리잡아 나갈 것입니다” 멀티미디어 산업분야에서 활동할 연구능력과 실무적 능력을 겸비한 멀티미디어 전문가를 양성하는 멀티미디어학과에서는 컴퓨터 그래픽스, 소프트웨어 개발, 데이터베이스 등의 컴퓨터 이론과 디지털 영상과 음향처리 등의 기술, 또한 이를 바탕으로 멀티미디어 콘텐츠 개발과 개발지원기술을 교육, 연구한



미디어아트 센터에서 영상편집 시스템으로 실시간 편집을 하고 있는 장면

다. “지금까지 우리는 멀티미디어분야에서 디자인을 강조해 왔습니다. 그 결과 많은 디자이너들을 배출해 내긴 했지만, 현지 업계에서 필요한 프로그래밍 능력과 디자인 능력을 겸비한 전문가는 부족한 실정입니다. 멀티미디어학과는 전문 프로그래머이면서 웬만한 디자인도 할 수 있는 인재, 다시 말해 전문 디자이너이면서도 웬만한 프로그래밍은 해낼 수 있는 종합능력을 갖춘 인재를 교육하는 곳이지요.”

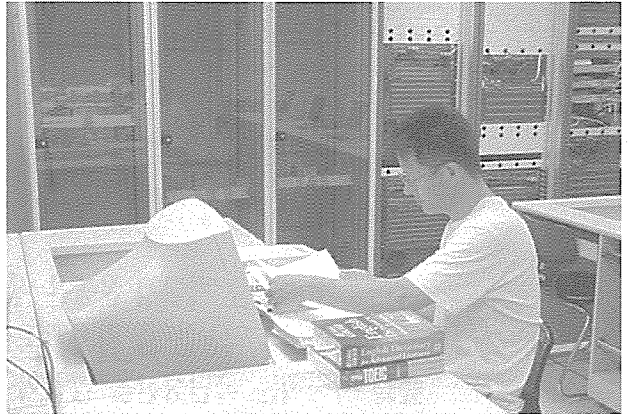
조형제 교학부장이 국내 최고 수준의 교육을 실시하고 있다고 자랑하는 네트워크관리학과는 컴퓨터 네트워크, 통신 하드웨어 그리고 소프트웨어의 기본지식 뿐만 아니라 각종 통신 프로토콜과 네트워크 보안기술을 교육, 연구한다. 한편 Computer Associate사의 지원하에 네트워크 보안 및 관리용 소프트웨어인 Computer Associate Program을 도입하여 UNI CENTER TNG를 정규 교과목으로 채택함으로써, 산업현장에서 요구하는 실무자질을 갖춘 네트워크 전문가를 양성하고 있다. 이러한 영상정보통신대학원의 교과 과정은 디지털 영상 교육 및 연구를 위한 고가의 첨단시설을 갖춘 ‘미디어아트센터’를 비롯한 여러 실습시설들을 통해 보다 효율적으로 교육되고 효과적으로 연구된다.

### 6개월 실무전문과정, 박사과정도 개설 계획

“멀티미디어·문화예술분야의 창업보육센터와 연계하여 설립된 미디어아트센터는 영상정보통신 전문대학원 전용시설입니다. 이 곳은 영상정보통신분야의 산학협동 매개체로서 현장과 연계된 실무중심의 교육에서 중요한 역할을 담당해 나갈 것입니다” 미디어아트센터는 2D 그래픽, 3D 그래픽, 필름 등 산업체 수준의 최첨단 시설을 갖추고 있다.

이 외에 ‘첨단미디어종합실습실’과 ‘멀티미디어실습실’, ‘네트워크실습실’이 있으며, 광학카메라 방식의 사람의 움직임을 포착할 수 있는 모션 캡처기와 가상현실게임 제작을 위한 VTREE 등 일반 컴퓨터 게임에서부터 가상현실 게임까지 제작할 수 있는 최첨단 장비들이 구비되어 있는 작업실 개념의 실험실인 ‘컴퓨터게임 실험실’과 간이 녹음실, 음향 조정실을 갖추고 있는 ‘컴퓨터음향 실험실’이 있다.

“우선 고가의 첨단시설이 완비된 미디어아트센터를 본격적으로 운영하여, 이 센터를 통한 디지털영상분야에 대한 산학협력체제를 구축해 나가는 일이 앞으로의 과제입니다.” 그러나 디지털영상분야의 미디어아트센터 뿐 아니라 컴퓨



네트워크 실험실

터게임연구센터와 네트워크센터를 신설하여 각 분야별 산학협력체제를 구축해 나가는 것이 장기적인 계획. “게임분야의 전문 프로그래머 및 전문 디자이너를 양성할 컴퓨터게임연구센터에서는 게임 및 애니메이션분야에 대한 산학협력체제를, 네트워크센터를 통해서서는 네트워크관리분야의 교육에 대한 산학협력체제를 구축하고자 합니다.” 또한 영상정보통신대학원에서는 석사과정 뿐 아니라 박사과정의 교육 및 연구에 필요한 실험실습시설 환경을 구축해 나갈 계획이며, 내년에는 박사과정을 인가받아 운영할 예정이다.

영상정보통신대학원에서는 이미 정규 교과과정 이외에 다양한 프로그램을 운영, 계획하고 있다. 영화영상제작학과와 경우에는 오는 9월부터 각 6개월 과정의 디지털애니메이션 과정과 디지털영화제작과정을 모집, 운영할 계획이며 멀티미디어학과에서는 내년 3월에 6개월 과정의 컴퓨터게임 아카데미를 운영할 방침이다. 네트워크관리학과는 지난 3월부터 ‘CISCO Networking Regional Academy’를 운영하고 있다. 이는 CISCO 네트워크 실무 전문가를 양성하는 프로그램으로, CISCO사와 협약을 체결하여 CISCO Networking Regional Academy로 지정받았다.

“실용실무교육을 통해 경쟁력을 갖추는 것이 필요한 시대입니다. 전문대학원은 이러한 면에서 현장에 투입되기 전에 집중적인 실용실무교육을 받을 수 있는 곳이지요. 이는 이미 산업현장에 종사하고 있는 실무자들에게도 마찬가지입니다. 최신 이론 및 실무를 현장에 반영할 수 있는 재교육 기회가 주어져야 할 것이며 전문대학원이 그 한가지 방법이 될 수 있습니다.” ㉔

장미라<본지 객원기자>