

애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 방향 연구

박희현

한서대학교 영상애니메이션학과

A Study on the direction of Media Literacy education based on the development of animation

HeeHyeon Park

Motion Graphic and Animation Department, Hanseo University

요약 본 연구는 애니메이션 제작을 통한 차세대 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발을 목표로 그 방향성을 제시하고자 하였다. 선행 연구를 통한 미디어 리터러시 교육 목표 설정과 애니메이션 제작 과정을 연계하여 총 4단계의 교육 프로그램을 구성하였다. 첫 번째, 미디어 접근역량 강화를 위한 애니메이션 제작 도구 습득 단계. 두 번째, 창의적 제작 역량 강화를 위한 애니메이션 제작 실습 단계. 세 번째, 비판적 이해력 함양을 위한 결과물 발표 및 토론 단계. 네 번째, 사회적 소통 역량 강화를 위한 사회적 공유 단계이다. 교육 프로그램의 실제 적용을 위해 한서대학교 애니메이션 여름 캠프를 위한 교육 모형으로 제작되어 충청도 지역 79명의 중학생에게 교육되었다. 애니메이션 제작을 기반으로 한 교육과정을 통해 학생들의 비판적 분석 능력이 향상되었고 능동적인 참여자로 바뀌는 것을 볼 수 있었다. 향후 다양한 미디어를 활용한 교육 프로그램 개발의 지속적인 연구가 필요할 것이다.

• **주제어** : 미디어 리터러시, 애니메이션, 미디어 리터러시 교육, 미디어 융합

Abstract The purpose of this research was to develop the method of media literacy education program based on animation production for the 21 century student. A total of four stages of educational programs were constructed by linking the media literacy education goals and the animation production process through the previous research. First, Acquisition of animation production tools for enhancing media access capability. Second, Animation production practice stage for strengthening creative production capacity. Third, the development of critical understanding stage for presentation and discussion the results. Forth, social sharing stage to strengthen social communication capacity. For the practical application of the education program, it was produced as an educational model for Hanseo University animation summer camp, and was educated by 79 middle school students in Chungcheong province. Based on this research, students improve an analytical ability and help them become active participants by creating their own animations. In future, it will be needed a continuous research on the development of educational programs using various media

• **Key Words** : Media Literacy, Animation, Media Literacy Education, Media Convergence

*Corresponding Author : 박희현(hpark@hanseo.ac.kr)

Received January 2, 2017

Revised February 9, 2017

Accepted February 20, 2017

Published February 28, 2017

1. 서론

현대사회에서 우리는 수많은 미디어에 노출되어 있다. 이것은 성인에게만 해당하는 것은 아닌, 영유아부터 노년층까지 모든 연령대가 미디어의 홍수 속에서 살고 있는 것이 현실이며, 이런 현상과 더불어 미디어를 적극적으로 읽고 쓸 수 있는 미디어 리터러시의 중요성이 더욱 강조되고 있다. 아울러 '미디어 리터러시 능력이 지식기반 사회에서 필수능력으로 강조되고 있는 창의성과 21세기 핵심역량 증진에 큰 영향을 미친다'는 연구결과[1]에서도 볼 수 있듯이 '미디어 리터러시 능력'과 '창의적 사고능력'의 높은 상관관계가 입증되고 있다. 하지만 우리나라에서는 높은 미디어 이용도에 비해 미디어를 이해하고 메시지를 분석하며 자신의 정보로 습득하고 활용하는 능력은 상대적으로 뒤쳐져 있어서[2] 체계적인 미디어 리터러시 교육이 과거 어느 때보다 필요한 상태다. 본 연구에서는 차세대를 위한 미디어 리터러시 교육의 필요성을 파악하고, 창작이 중심이 되는 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발에 목적을 두어 애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 모형을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 미디어 리터러시(Media Literacy)

미디어 리터러시란 문자언어를 읽고 쓰는 능력을 정의하던 '리터러시(Literacy)'가 '미디어(Media)'라는 용어와 합성되어 만들어진 개념이다. 이 용어는 언어에 대한 개념의 변화를 반영하는 것으로, 리터러시를 문자를 읽고 쓰는 차원을 넘어서 우리가 우리의 문화와 어떻게 의사소통하는가의 더 넓은 견지에서 정의하는 것이다[3]. 미디어 리터러시는 단순히 미디어의 기술적 측면을 알고 미디어 내용을 이해하는 해독능력만을 의미하는 것이 아니라, 미디어가 창출하는 인간 환경에 대한 적응 및 대처 능력을 포함하는 개념으로 의사소통 능력으로 정의된다[4]. 초기의 미디어 리터러시는 다양한 미디어를 선별하고 수용하는 능력으로 단순하게 규정되었던 것에 반해, 최근에는 미디어를 적극적으로 수용하고 이해하며, 해석하고 활용하는 것으로 점차 확대되고 있다[5]. 최근 소셜 미디어의 발전으로 인해 이러한 현상은 더욱 주목받고 있는데 이것은 기존의 미디어와는 다르게 사회적 관계 형성으로 확대되면서 미디어 리터러시가 이 시대를 살아가기 위한 기본적인 표현능력과 소통능력이 되고 있음을

볼 수 있다.

2.2 애니메이션(Animation)

애니메이션의 어원은 라틴어 애니마(anima) 즉, '영혼'과 '살아나게 하다'라는 의미의 애니마투스(animatus)에서 비롯되었다[6]. 즉 생명이 없는 특정한 사물이나 이미지를 '살아 움직이는 것처럼' 인위적인 운동성을 부여하는 총체적인 활동을 지시한다고 볼 수 있다[7]. 애니메이션은 이미 영화와 TV라는 미디어를 넘어서, 스마트폰이나 태블릿 PC 등의 모바일 환경은 물론 게임 등의 가상적 시각 경험, 미디어 파사드 등과 같은 도시의 경관에 이르기까지 광범위하게 연결되어[8], 우리 사회 문화 전반에 밀접히 연결되어 있다. 또한, 애니메이션은 여러 미디어가 다양하게 사용되고 있는데, 캐릭터, 배경, 영상 등의 시각적 요소 및 대사, 배경음악, 음향효과 등의 청각적 요소들을 예로 들 수 있다. 이러한 복합 미디어 형태의 애니메이션은 오늘날 기술의 발전으로 더욱 다양하게 확장되면서 활용 영역도 확대되고 있다.

3. 애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발

3.1 프로그램 개발의 의의

애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발은 창작을 중심으로 한 교육 프로그램 개발이라는 것에 그 의의를 둘 수 있다. 과거의 미디어 리터러시 프로그램은 수용력과 비평력에만 초점을 두었지만, 디지털 미디어가 발달한 최근에는 비평과 분석에 초점을 둔 교육보다 창작이 중심이 되는 미디어 리터러시 교육 프로그램이 개발될 필요성이 높아지고 있기 때문이다[9]. 애니메이션 분야는 앞서 살펴본 것과 같이 여러 가지 미디어 요소를 포함하고 있는 장르이며 기술의 발전에 따라 그 활용 영역이 점차 증가하고 있으므로 애니메이션 창작을 통한 미디어 리터러시 교육 프로그램 연구 개발은 더욱 의미가 있다.

3.2 프로그램 개발 목표

미디어 리터러시 교육은 미디어를 둘러싼 환경의 변화에 따라서 국가별로 다양한 특징을 가지며 발전되어 왔다. 하지만 궁극적 목표와 지향점은 모두 비슷하게 발전되었다. 영국 미디어 규제 기관인 오피컴(Office of

Communication, 2004)에 의해서 정의된 내용에 의하면 미디어에 접근(Access)하고, 미디어를 이해(Understand)하며, 창의적인 제작(Create)을 할 수 있는 능력을 미디어 리터러시로 정의하고[10] 개인 이용자의 창작능력을 중요한 개념으로 다루었다. 또한, 선행 연구에 의한 미국, 영국, 캐나다, 호주, 독일의 미디어 리터러시 프로그램 조사 결과, ‘지식 습득’, ‘비평과 분석 능력’, ‘제작 능력’ 함양을 지향하고 있음이 분석되었다[11]. 그러나 최근 디지털 미디어의 급속한 발전으로 인해 미디어 환경이 변화하면서 미디어 리터러시에 포함되는 역량의 범위가 확장되는 것을 볼 수 있는데, 유럽연합 집행위원회 (EC, Europe Commissions)에서는 디지털 환경에서 요구되는 미디어 리터러시를 ‘미디어에 접근하는 능력’, ‘미디어를 이해하고 미디어 콘텐츠에 비판적으로 접근할 수 있는 능력’, ‘다양한 미디어 맥락 안에서 의사소통할 수 있는 능력’으로 규정함으로써 소통 역량으로서의 미디어 리터러시를 강조하고 있다[12]. 앞에서 정리된 미디어 리터러시 교육의 목표를 종합하여 미디어 리터러시 교육 목표를 다음과 같이 4가지로 설정하였다.

- 1) 미디어 접근력 함양
- 2) 창의적 제작능력 함양
- 3) 비판적 이해력 함양
- 4) 사회적 소통능력 함양

3.3 미디어 리터러시 교육 목표와 애니메이션 제작 학습의 연계성 연구

애니메이션 제작과정을 통한 미디어 리터러시 교육과정 개발을 위하여 앞서 살펴본 미디어 리터러시 교육 목표와 애니메이션 제작 학습의 연계성을 다음과 같이 연구하였다.

3.3.1 미디어 접근력

디지털 미디어가 발전하고 다양한 기기가 등장하면서 미디어에 접근할 수 있는 능력이 중요한 역량으로 평가 받고 있는 만큼[13], 다양한 디지털 미디어 기기와 콘텐츠에 접근할 수 있는 역량을 기르고 미디어 환경 안에서 적극적으로 활동할 수 있는 것은 미디어 리터러시 교육 목표의 중요한 부분이 된다. 애니메이션은 선사시대부터 현대 디지털 시대에 이르기까지 이어져 온 오래된 우리 사회의 문화인만큼 여러 형태의 애니메이션이 존재하지만, 최신 디지털 기기를 기반으로 하는 애니메이션 제작 방식을 습득하고 자신의 아이디어를 애니메이션으로 제

작하는 과정을 통해 다양한 미디어 환경에 친숙해질 수 있으며 자연스럽게 미디어 접근역량을 키울 수 있다. 또한, 애니메이션 제작을 위한 컴퓨터 소프트웨어들은 영상, 영화, 디지털 이미지, 미디어 작품 제작을 위해 광범위하게 사용되고 있는 만큼 여러 분야의 미디어 접근력이 향상할 것으로 기대한다.

3.3.2 창의적 제작능력

창의적 제작 능력이란 다양한 미디어 기기 및 디지털 장비를 이해하고 제작 프로그램을 습득하며 자기 생각과 아이디어를 창의적으로 표현할 수 있는 역량을 의미한다. 애니메이션 제작과정은 기획부터 완성까지 크게 3부분으로 나누어 생각할 수 있는데, ‘제작’을 의미하는 프로덕션 (Production)을 기준으로 그 전 과정을 프리 프로덕션 (Pre-Production), 후 과정을 포스트 프로덕션 (Post-Production)이라고 한다[12]. 프리 프로덕션 과정에서는 주제 및 스토리 설정, 아이디어 스케치 및 스토리보드 제작이 진행되며, 대중에게 전달하고자 하는 메시지를 수립하고 주제에 맞는 캐릭터와 배경 등, 시각적인 부분들도 함께 기획된다. 프로덕션 과정에는 캐릭터 제작, 디자인 및 원화, 애니메이션, 렌더링 과정 등이 포함되며, 편집, 음향, 특수효과 등이 포스트 프로덕션 과정에 해당한다[13]. 이와 같은 3단계 제작 과정을 학습하고 경험하며 기획력, 창의력, 제작능력의 향상을 기대할 수 있다. 특히 디지털 애니메이션 제작을 위해서는 컴퓨터 사용 능력은 물론 디지털 페인팅, 디지털 애니메이션 제작을 위한 소프트웨어 습득이 필수적이며, 전통 방식의 애니메이션에서도 편집 및 후반 작업에서 디지털 장비 및 다양한 미디어 사용이 필요 된다. 영국의 학자 버킹엄 (Buckingham, D.)은 효과적인 미디어 교육 수업은 ‘활동과 성찰’, ‘이론과 제작’, ‘몰입과 거리를 둔 분석’을 오가며 이루어져야 한다고 강조하며 ‘제작’의 요소를 더욱 강조하였는데[16,17,18], 애니메이션 제작을 위해 습득해야 하는 이론과 디지털 장비 및 프로그램은 미디어 리터러시의 창의적 제작 능력 함양과 연결된다.

3.3.3 비판적 이해력

비판적 이해력이란 다양한 미디어와 콘텐츠의 의미와 목적, 맥락을 이해하고 감상할 수 있으며, 비판적으로 수용하고 능동적으로 사용할 수 있는 능력을 의미한다. 비판적 이해력을 통해 미디어의 요소(영상, 음향, 대사 등)를 감상하며 내재된 의미를 이해하고 판단할 수 있다. 비

판적 이해력 함양을 위해선 두 가지 방법을 제시할 수 있는데, 첫째는 창작자 입장에서 주체 및 기획 의도에 맞는 애니메이션 제작 실습이고, 둘째는 애니메이션 결과물 발표와 토론 과정을 통한 관람자적 입장에서의 이해력 함양이다. 자신의 기획 의도에 맞게 대중이 이해하고 있는지, 다른 창작자의 기획의도를 찾아내고 내재된 의미를 분석할 수 있는지를 스스로 체험하고 습득하는 과정을 통해 비판적 이해력 증진을 기대할 수 있다.

3.3.4 사회적 소통 능력

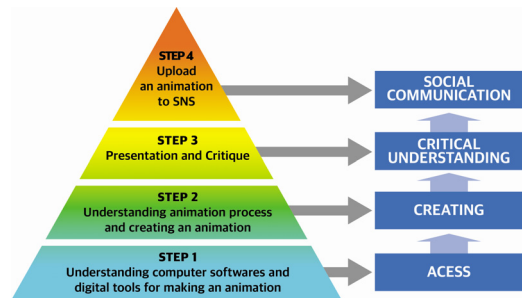
사회적 소통 능력이란 미디어가 생활의 큰 비중을 차지하는 오늘날의 환경에서 사회 구성원으로서 적극적으로 정보를 수집하고 자기표현을 할 수 있는 역량을 의미한다[19]. 오늘날 사용되고 있는 다양한 미디어를 활용하여 적극적으로 정보를 수집하고 자신의 의견을 피력하며 자신이 속한 집단의 구성원으로서 소통할 수 있는 사회적 소통 능력은 인터넷, 컴퓨터, SNS 등의 디지털 미디어가 급속히 발전되면서 더욱 강조되고 있다[20]. 미디어를 통한 사회적 소통 능력 및 참여 역량은 앞서 언급한 미디어 접근역량 및 비판적 이해역량, 창의적 제작 능력이 기본이 되어야 하는 만큼 미디어 리터러시 교육이 목표하는 궁극적인 역량이라고 할 수 있다[21]. 애니메이션은 고대부터 원시시대의 동굴 벽화에서부터 오늘날 디지털 미디어 시대에 이르기까지 인류의 문명 전체에 걸쳐 나타나는 시각적 문화로서[22] 당시의 사회 문화를 엿볼 수 있는 중요한 통로가 된다. 이것은 오늘날 유튜브(YouTube), 비메오(Vimeo) 등의 인터넷 채널, 페이스북(Facebook), 인스타그램(Instagram) 등의 SNS를 통해 쉽게 공유하고 대중과 소통할 수 있게 되면서 그 영향력 또한 증대되고 있다.

3.4 프로그램 구성과 개발 방향

애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 과정은 미디어 리터러시 교육 목표와 애니메이션 제작과정의 연계성에 근거하여 총 4단계로 구성하였다.

첫 번째 단계는 애니메이션 제작에 필요한 다양한 제작 도구를 습득하며 디지털 기기 및 프로그램에 익숙해지는 과정으로서 미디어 접근역량 강화를 목적으로 한다. 두 번째 단계는 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션으로 이루어진 애니메이션 제작 3단계에 맞게 기획부터 후반 작업까지 직접 주도하여 결과물을 제작하는 과

정으로 창의적 제작능력 함양을 목적으로 한다. 세 번째 단계는 두 번째 단계에서 제작한 애니메이션 결과물을 다른 수업 대상자들과 함께 공유, 발표하고 토론하는 과정으로서 기획과 진행, 작업 의도 등을 설명하고 다른 사람들의 의견과 질문을 듣고 답변하는 과정을 통한 비판적 이해력 함양을 목적으로 한다. 이 과정에서 학생들은 결과물을 발표하는 제작자임과 동시에 다른 결과물들을 보고 평가하는 비평가가 된다. 네 번째 단계는 앞선 3 단계를 통해 제작 수정한 최종 결과물을 인터넷이나 개인 SNS를 통해 대중들에게 공개하고, 사회적으로 소통하는 방법을 습득하며 사회 구성원으로서의 역할과 책임감을 배우는 과정이다. 이 과정은 미디어 리터러시 교육 목표 중 궁극적 목표라고 할 수 있는 사회적 소통 역량 및 참여 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다.



[Fig. 1] Media Literacy Educational Model and Goals

4. 교육 모형 설계 및 적용

4.1 교육 대상

애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육, 4단계 프로그램 구성 방향에 근거하여 2016년도 한서대학교 애니메이션 여름 캠프 프로그램을 기획했다. 이 캠프는 한서대학교 영상애니메이션학과가 매년 주최하는 중학생 대상 교육 프로그램으로서 2016년에는 8월 5일과 6일 이틀간 개최되었으며 총 79명이 참가하였다.

4.2 교육과정 구성 내용

캠프 프로그램은 앞서 도출한 4단계 교육 과정에 근거하여 <Table 1>과 같이 구성하였으며, 총 16시간의 단기간 과정이라는 점과 중학생 대상의 교육 과정이라는 점을 제한점으로 두어 세부 내용을 기획했다.

<Table 1> Media Literacy Educational Model

Step	Details	Goal and Expectation
STEP 1 Understanding computer softwares and digital tools	Understanding process of creating 2D/ 3D images with Photoshop, Maya, After Effects program.	Accessing Media
STEP 2 Animation Production	Creating animated emoticons with own emotions.	Creating Media contents
STEP 3 Presentation and Critique	Students are having Presentation with their own creations. And discussing and critiques.	Understanding Media and contents
STEP 4 Publishing and Communication	Upload an animation to YouTube, Face Book and SNS	Social Communication with Media

1단계 교육과정에서는 다양한 애니메이션의 종류를 설명하고 제작 방법과 도구들을 교육하였다. 교육 내용으로는 종이에 그린 그림을 스캔 과정을 통해 컴퓨터에 입력하고 입력된 그림을 드로잉 애니메이션으로 제작하는 과정, 포토샵(Photoshop) 프로그램을 이용한 디지털 캐릭터 제작 및 GIF 애니메이션 제작 과정, 3D 프로그램 마야(Maya)를 통한 3D 환경과 모델링, 애니메이션 이해, 애프터 이펙트(After Effects)를 이용한 모션그래픽 제작 과정 등이다. 비교적 긴 시간의 교육 기간이 필요한 3D 제작 프로그램이나 모션그래픽 제작 과정은 미리 구성된 예제 파일을 활용하였다.

2단계 교육과정에서는 각 학생이 기획부터 후반 작업까지 주도하여 애니메이션을 제작하는 과정으로서 ‘캐릭터 이모티콘 애니메이션’을 주제로 지정하였다. 주제 설정은 학생들이 제한된 수업시간 4시간 안에 완성할 수 있어야 한다는 점과 중학생들에게 친근한 미디어 종류이며 본인의 감정과 아이디어를 쉽게 적용할 수 있어야 한다는 점을 고려하였다. 세부 과정은 <Table 2>의 총 7단계로 진행되었다.

<Table 2> Animated Emoticon Production Course

Pre Production	1) Setting Emotions
	2) Character and Background Setting
	3) Storyboard
Production	4) Creating Character and Background images
	5) Animating Characters
Post Production	6) Editing and Finishing
	7) Testing and File Setting

3단계 교육 과정은 2단계에서 제작한 이모티콘 애니메이션 결과물을 발표하고 토론하는 과정이다. 표현하고자 기획한 아이디어를 설명하고 결과물에서 잘 표현되었는지를 다른 학생들과의 토론을 통해 검증한 후 수렴된 내용은 최종 결과물에 반영하도록 했다. 모든 참가자는 창작자인 동시에 비평가의 시선으로 자신의 의견을 피력하며 토론에 적극적으로 참여하는 것을 볼 수 있었고, 이러한 과정을 통해 다른 사람의 작업은 물론 본인의 작업에 대한 이해와 객관적 평가가 가능해지는 것을 확인할 수 있었다.

4단계 교육과정에서는 앞선 3단계의 토론 과정을 통해 수정된 최종 결과물을 유튜브 등의 공개 채널이나 페이스북, 트위터 등의 SNS를 통해 공유하는 과정을 실행하고 실제 사례를 통한 사회적 책임감을 인지하였다. 학생들은 자신의 결과물을 자신의 SNS를 통해 대중에게 공개하고 서로 확인하며 디지털 미디어가 사회적으로 자신의 감정이나 생각을 적극적으로 소통할 수 있는 창구가 될 수 있다는 것을 경험하였다.

4.3 교육 결과

애니메이션 캠프에 참가한 학생들의 수업 태도를 살펴본 결과, 총 4단계의 교육 과정은 서로 유기적으로 연결되어 학생들의 미디어에 대한 관심과 흥미를 높이고 활발한 제작참여를 유도하며 적극적인 발표와 토론을 가능하게 만드는 것을 확인할 수 있었다. 1단계, 다양한 애니메이션 제작 도구 습득을 통해 학생들은 미디어에 대한 흥미와 자신감 향상은 물론 2단계 애니메이션 제작 과정에도 높은 관심을 보였다. 또한, 기획부터 완성까지 총 7단계에 걸친 체계적인 애니메이션 제작 과정은 결과물에 대한 만족도 향상과 함께 3단계 발표와 토론과정을 더욱 활기차게 유도했다. 끝으로 4단계 과정에서 최종 결과물을 자신의 SNS에 공유하며 대중과 소통함으로써 미디어 리터러시 교육의 궁극적 목표로 볼 수 있는 사회적 소통 역량 강화를 기대할 수 있었다.

5. 결론

본 연구는 차세대의 미디어 리터러시 능력 함양을 위한 교육 프로그램 개발을 목표로 애니메이션 제작과정을 통한 미디어 리터러시 교육 프로그램 가능성을 제시하였다. 미디어 리터러시 교육 목표와 애니메이션 제작과정

을 연계한 연구 결과 1) 미디어 접근역량 강화를 위한 애니메이션 제작 도구 습득 단계, 2) 창의적 제작 역량 강화를 위한 애니메이션 제작 실습 단계, 3) 비판적 이해력 함양을 위한 결과물 발표 및 토론 단계, 4) 사회적 소통역량 강화를 위한 사회적 공유 단계, 총 4단계의 교육 프로그램 구성 방향을 제시하고 2016년 8월 한서 만화 애니메이션 캠프 프로그램을 위한 교육 모델로 개발하여 총 79명의 충청도 지역 중학생들에게 교육되었다. 그 결과, 다양한 디지털 미디어 제작 도구에 대한 흥미가 높아졌으며, 애니메이션 제작에 대한 관심도가 증가하였고, 체계적인 제작 과정 학습을 통해 결과물의 만족도가 상승하고, 이것은 결과물 발표와 그룹 토론에 적극적으로 참여할 수 있는 계기가 되며 비판적 분석 능력의 향상과 사회적 소통 능력 증진을 기대할 수 있었다. 이는 창작 기반의 미디어 리터러시 교육 프로그램의 긍정적인 성과로 볼 수 있으며 향후 보다 다양한 매체와 미디어를 활용한 창작 기반의 미디어 리터러시 교육 프로그램 연구 개발이 가능할 것으로 생각된다.

ACKNOWLEDGMENTS

본 논문은 한서대학교의 지원을 받아 수행된 것임

REFERENCES

- [1] <http://www.upkorea.net/news/articleView.html?idxo=42467>
- [2] Seung-Soo Shin, Jung-In Kim, Jeong-Jin Youn, "Vulnerability Analysis of the Creativity and Personality Education based on Digital Convergence Curation System", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 4, pp. 225-234, 2015.
- [3] Craggs, C. E. Media education in the primary school, New Fetter Lane, London Routledge, 1992
- [4] Eun Jin Kang, "Development and Effects of Media Literacy Program for Young Children" Korean Journal of Child Studies Vol. 25, No. 6, pp.69-87, 2004
- [5] Young-Ae Jung, "A Study on the Education Model for Information Literacy Improvement of Multi-cultural Family Children", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 2, No. 1, pp. 15-20, 2011
- [6] In Jae Lee, "The History of Computer Graphics", Communication Books pp.38, 2013
- [7][8] Yoo Shin Park, "Animation Education as VCAE in the Digital Age" Catoon & Animation Studies, 2014. 06, pp.47-51, 2014
- [9] Eun Jin Kang, "Development and Effects of Media Literacy Program for Young Children" Korean Journal of Child Studies Vol. 25, No. 6, p.72, 2004
- [10] Yang Eun Kim, Media Literacy Communication Books, p.127, 2009
- [11] Yang Eun Kim, Media Literacy Communication Books, p.254, 2009
- [12][13] Amie Kim, Understanding of Media Literacy Education, Communication Books, pp.82-83, 2015
- [14] <http://gwyn.tistory.com/2>
- [15] <https://cgi.tutsplus.com/articles/step-by-step-how-to-make-an-animated-movie--cg-3257>
- [16] Buckingham, D., Media Education: Literacy, learning and Contemporary culture. Cambridge, UK, 2003
- [17] Amie Kim, Understanding of Media Literacy Education, Communication Books, p.105, 2015
- [18] Yang Eun Kim, Media Literacy Communication Books, p.245, 2009
- [19] Amie Kim, Understanding of Media Literacy Education, Communication Books, p.86, 2015
- [20] Hee-Sun Woo, Mi-Ryeong Yeom, Doo-Yong Jung, "An Analysis on the UCC Media for STEAM Integrated Education", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7 No. 1, pp. 43-48, 2016.
- [21] Amie Kim, Understanding of Media Literacy Education, Communication Books, p.87, 2015
- [22] Yoo Shin Park, "Animation Education as VCAE in the Digital Age" Catoon & Animation Studies, 2014. 06, p.47, 2014

저자소개

박 희 현(HeeHyeon Park)

[정회원]



- 2002년 5월 : 뉴욕 Pratt Institute
커뮤니케이션디자인 학과 (미술학
석사)
 - 1998년 5월 : 뉴욕 Pratt Institute,
컴퓨터그래픽스학과 (미술학학사)
 - 2005년 3월 ~ 2010년 8월 : 제너럴
일렉트릭(GE, US) 수석디자이너
 - 2010년 8월 ~ 2012년 5월 : SAGE College, NY 겸임
교수
 - 2015년 3월 ~ 현재 : 한서대학교 영상애니메이션학
과 교수
- <관심분야> : 모션그래픽, 애니메이션, 미디어 리터러
시, 미디어 융합