

비대면 온라인 공예 교육 프로그램의 필요성과 사례 연구

장지수¹, 정진현^{2*}

¹동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정, ²동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

A Study on the Necessity and Cases of Non-Face-to-Face Online Craft Education Programs

Ji-Su Jang¹, Jean-Hun Chung^{2*}

¹Doctor's course, Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image and Contents, Dongguk University

²Professor, Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image and Contents, Dongguk University

요 약 본 논문은 비대면 온라인 공예 교육 프로그램의 필요성과 사례를 연구하여, 앞으로 개발될 다양한 온라인 교육 매체의 방향성을 제시하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 현재 국내에서 운영하는 온라인 클래스 플랫폼 중, 공예 교육 프로그램이 포함된 네 곳을 선정하여 비교 분석하였다. 클래스101, 하비풀, 커넥츠-취미클래스, 에어클래스가 그 사례이다. 연구 결과, 콘텐츠의 접근에 대한 편의성과 클래스 구성의 다양성이라는 공통적인 특징이자 장점을 볼 수 있었다. 하지만 대부분의 온라인 클래스 플랫폼에서 실시간 질의 및 응답 시스템이 체계적으로 이뤄지지 못하고 있다는 한계점이 있었다. 특히 코로나19로 인한 언택트 시대를 맞아 점차 온라인 클래스 플랫폼의 사용자가 증가하고 있는 만큼, 대면의 가장 중요한 특성인 상호작용이 온라인 플랫폼에서도 잘 이루어지도록 지속적인 연구와 개발이 필요할 것이다.

주제어 : 비대면 교육, 공예 교육 프로그램, 온라인 플랫폼, 언택트 시대, 디지털 콘텐츠

Abstract The purpose of this thesis is to suggest the direction of various online education media to be developed in the future by studying the necessity and cases of non-face-to-face online craft education programs. To this end, among the online class platforms currently operated in Korea, four places that contain craft education programs were selected and analyzed for comparison. Class101, Hobbyful, Conects-Hobby Class, and Air Klass are examples. As a result of the study, the common features and advantages of the convenience of accessing contents and the diversity of class composition were found. However, there was a limitation in that the real-time inquiry and response system was not systematically implemented in most online class platforms. In particular, as the number of users of the online class platform is gradually increasing in the untact era caused by Covid-19, continuous research and development will be required to ensure that interaction, the most important characteristic of face-to-face, can also be performed well on online platforms.

Key Words : Non-Face-to-Face Education, Craft Education Programs, Online Platforms, Untact Era, Digital Contents

*Corresponding Author : Jean-Hun Chung(evengates@gmail.com)

Received June 10, 2021

Revised June 25, 2021

Accepted September 20, 2021

Published September 28, 2021

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

코로나19(Covid-19)로 인하여 '사회적 거리두기'라는 캠페인과 더불어 일상생활에 많은 변화가 발생하면서, 본격적인 언택트(Untact) 시대가 예상보다 일찍 시작되었다. 여기서 '언택트'란, '접촉하지 않는다.'라는 의미이며, 코로나19 발생 이전부터 진행되고 있던 개념이기도 하다[1].

사회적 거리두기 단계 격상에 따라 대기업 및 IT업체 등에서 재택근무를 하는 직장인이 늘었다[2], 학교나 학원 등의 교육기관에서 공부하던 학생들은 교육방송 혹은 온라인 시스템을 이용하여 교육을 받게 되었고, 이 같은 현실에 맞춰 비대면 온라인 교육 및 에듀테크(EduTech)에 대한 관심도 높아지고 있다[3].

외출하거나 여러 사람과의 교류가 어려운 시기를 맞아 취미생활에 관심을 두기 시작하는 사람들도 점차 늘고 있는데, 이는 길어진 여가를 효율적으로 보내고 코로나19로 인한 심리적 스트레스를 극복하기 위함이다. 특히 취미생활로서의 공예는 전공자가 아닌 일반인도 부담 없이 재료를 구매하여 만들어보는 등 쉽게 다가갈 수 있다는 장점이 있다. 최근에는 다양한 경로의 온라인 강의가 늘어나면서 접근성이 좋아지고 있으며, 2020년에는 집에서 취미생활을 즐긴다는 의미의 '홈하비(Home Hobby)'라는 용어가 생기기도 했다[4].

본 논문에서는 언택트 시대를 맞아 비대면 온라인 공예 교육 프로그램의 필요성과 사례를 연구하여, 앞으로 개발될 다양한 온라인 교육 매체의 방향성을 제시하는 것에 목적을 둔다.

1.2 연구 범위 및 방법

코로나19의 등장으로 전 세계에 걸쳐 갑작스럽게 팬데믹(Pandemic)이 닥치면서 많은 분야에서 큰 변화를 보인다. 특히 교육 분야는 대부분 발 빠르게 온라인화되어가고 있다. 취미생활로 즐기던 생활공예의 경우에는 보통 강사와 수강생의 대면 교육이 이루어졌으나, 시간과 공간의 제약이라는 불편함 해소를 위해 온라인 플랫폼이 하나둘씩 생겨나면서 하나의 트렌드로 나타났다. 하지만 이제는 단순히 새로운 매개체의 등장에 대한 흥미에만 그치는 것이 아니라, 이러한 시스템의 필요성이 더욱 커지고 있음에 초점을 맞출 필요성이 있다.

본 연구에서는 가장 먼저 공예 교육과 온라인 플랫폼의 이론적 배경을 이해하기 위하여 학술논문과 학위논문,

최신 트렌드 보고서, 인터넷 자료를 통해 개념 및 현황, 특성 및 역량에 대해 알아보았다. 이후에는 현재 운영되고 있는 온라인 클래스 플랫폼을 선정하여 비교 분석하였다. 그리고 각각의 장단점과 특성, 공통점과 차이점을 토대로 연구 결과를 도출하였다.

2. 공예 교육

2.1 공예 교육의 현황

공예는 인류가 손을 사용한 역사와 함께 시작되어 문화 형성의 기틀이 되었으며, 시대가 변함에 따라 기술의 발달과 더불어 여러 산업과 융합하며 더욱 범위가 확장되고 있다. 2015년 공예문화산업 진흥법 제2조에서는 공예에 대해 '문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업(부분적으로 기계적 공정이 가미된 것 포함.)으로 물품을 만드는 일 또는 그 능력'이라고 정의한다. 공예가 내포하는 문화·예술·산업적 개념은 공예의 가치를 지속해서 확대할 것으로 보인다.

공예 교육에 대한 기준은 2005년 문화예술교육지원법이 제정되면서 일반적으로 미술 교과에 포함된다. 공예 교육은 국가의 문화 역량 강화, 산업의 발전 등 국가적 차원뿐 아니라 문화예술교육 지원법의 기본 원칙인 '문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다.'라는 점에서 알 수 있듯이, 개인의 삶의 질 향상에도 큰 영향을 미친다. 공예 교육은 제공 주체에 따라 공공 교육과 민간 교육으로 나누어 볼 수 있다. 먼저 공공 교육은 생애주기별 맞춤형 문화예술교육의 지원을 받아 학교와 사회문화예술교육 등 문화예술교육의 목적으로 운영된다. 그리고 민간 교육의 경우 최근 취미 공예에 대한 일반인의 수요가 늘어나면서 공예 관련 업체의 8.5%가 공예 관련 교육 사업을 함께 진행하고 있다[5].

2.2 공예 교육의 목적

공예는 우리 생활을 이끌고 실용적인 가치와 미적인 가치를 함께 지니며, 그 시대 문화를 이끌어 가는 역할을 한다. 이에 공예 문화의 활성화, 공예 문화의 대중화라는 취지 아래 다각적인 노력이 시도되고 있다. 예전과 비교해 국가나 지자체 등에서 공예가들의 창작 활동을 지원하거나 전시 공간을 제공해주는 기회도 많아졌으며, 각종

공모전이나 행사를 통해 개발된 참신한 아이디어와 공예품과 대중이 만날 수 있는 공간을 제공함으로써 공예에 대한 인식도 많이 변화하였다[6].

특히 현대 사회에서는 인간의 기본 욕구가 충족되기 어려웠던 과거와 달리, 살아가는 데 있어 좀 더 높은 가치를 원하고자 한다. 일본의 공예연구가인 '이테카와 나오키'는 '인간 부흥의 공예'라는 저서에서 "공예는 이제 아무것도 만들어내지 못하는 오늘날의 인간에게, 본래부터 지닌 인간성의 한 측면인 '만들고', '창조하는' 기쁨을 고양하는 역할을 갖고 있다."라고 하였다. 이렇듯 공예의 기본적인 궁극적 가치는 인간 본성에 있다. 따라서 공예는 디자인 및 예술 분야와 영역을 함께하면서 산업적인 측면에서는 창조 가치와 사회적 가치를 충족시키고, 문화·예술적인 측면에서는 감성적 가치와 소유 가치, 희소가치를 충족시킨다[7].

3. 온라인 플랫폼

3.1 온라인 플랫폼의 개념

오늘날의 플랫폼은 다양한 서비스와 정보를 일상생활에서 쉽게 접할 수 있도록 하는 매개체이다. 이는 새로운 분야와의 융합을 통해 새로운 서비스를 제공한다[8].

온라인 플랫폼의 중요한 특징은 사용자들을 언제 어디서든지 연결해준다. 그리고 서비스, 상품, 사회적 통화를 교환할 수 있다. 인터넷 연결이 가능한 모든 사용자가 참여와 소통을 통해 관계를 형성하고 서로의 정보를 공유하는 과정에서 콘텐츠를 확산시킴으로써 이해관계자들에게 가치를 창출할 수 있도록 한다. 온라인 플랫폼의 등장은 주요 산업군에 많은 변화를 일으키며 앞으로도 지속될 전망이다[9].

3.2 온라인 플랫폼의 확장

디지털 기술은 기존의 미디어에 대한 일반적인 개념에서 뉴미디어로 확장되어 우리 삶 속에 중요한 요소가 됐다. 21세기의 웹은 '참여'와 '공유', '개방'이라는 개념을 더하여 소비자와 생산자의 구분을 모호하게 만들었다. 웹에서는 누구든 쉽게 정보를 찾고 공유하고 수정하며 본인 의견을 자유롭게 펼칠 수 있다[10].

현재 많이 사용하고 있는 IT 서비스를 살펴보면, 소셜 네트워크와 메신저부터 모바일 기기와 전자상거래 등 상당수가 플랫폼 기반 기술이다. 과거에는 주로 생활 기반

서비스에서 플랫폼이 성장했지만, 최근에는 전문 분야에 플랫폼이 도입되고 있다. 특히 교육과 기술이 결합된 에듀테크 분야에 플랫폼 구조가 많이 도입되고 있다. 이 분야에서 온라인 플랫폼을 효과적으로 활용하는 곳은 강의 업계이다. 예전의 인터넷 강의는 강사가 혼자서 영상을 찍었고, 그 내용은 일정 시간이 지난 후 업데이트되었다. 하지만 최근에는 수강생들의 실시간 반응을 기반으로 한 서비스를 제공하는 기업이 생겼다. 언제 어디서나 누구든지 배울 수 있다는 전략을 강사 모집에도 반영하여, 에어비엔비에서 숙박 시설 이용자와 공급자를 연결하듯이 강사와 학생을 연결하는 기업도 있다. 학교나 학급 단위로 그룹을 만들거나 학부모와 학생, 교사를 연결하는 교육용 SNS 플랫폼이 출시되기도 하였다. 이렇듯 온라인 플랫폼은 교육의 지평을 넓히는 역할을 하고 있다[11].

4. 사례 분석 연구

4.1 분석 대상 및 요소

연구 대상의 선정 기준은 국내 포털 사이트 두 곳(다음, 네이버)에서 '취미 클래스', '온라인 취미' 등 관련 키워드로 검색했을 때 결과를 중심으로, 공예 교육 프로그램이 포함된 네 곳을 선정하였다. 분석 대상으로 선정한 곳은 클래스101(2020년 8월 기준 150만여 명), 하비폴(2020년 12월 기준 10만여 명), 커넥츠-취미클래스(2020년 9월 기준 1만여 명), 에어클래스 등이다.

분석 요소로는 가장 먼저 각 플랫폼의 특징을 나타내는 캐치프레이즈를 통한 콘셉트, 그리고 온라인 클래스에서 가장 중점적으로 보아야 할 플랫폼과 콘텐츠의 구성 및 피드백 관련 내용, 휴대성을 위한 모바일 애플리케이션의 유무, 마지막으로 그밖에 각각의 특이사항에 대해 비교 분석하였다.

4.2 분석 내용

4.2.1 클래스101

'준비물까지 챙기는 온라인 클래스'라는 문구로 온라인 클래스 플랫폼의 가장 큰 장점을 나타내고 있는 클래스101은 크리에이티브, 머니, 커리어, 키즈, 시그니처, 리브레 등의 다양한 클래스를 보유하고 있다. 그중 크리에이티브 메뉴 안에 각종 취미 관련 클래스가 포함되어 있는데, 미술, 공예, 디지털 드로잉, 사진과 영상, 그리고 라이프 스타일 등 세분화된 분류를 함으로써 수강생들이

쉽게 클래스를 찾을 수 있도록 구성하였다.

각 클래스는 대부분 콘텐츠 이용권과 준비물 키트로 구성되어 있으며, 안내 페이지에는 클래스 및 커리큘럼, 강사 소개와 여러 옵션 중 선택할 수 있는 키트 안내를 사진과 글로 상세하게 보여주고 있다. 또한 실제 수강생들의 후기도 볼 수 있어 클래스를 선택하는 데에 도움을 주고자 하였다.

클래스 콘텐츠의 레이아웃은 크게 동영상 강의와 강의 노트로 구성되어 있다. 화면 왼쪽의 자막이 있는 동영상으로 학습할 수 있으며, 그 외에 강의 노트의 사진과 글은 화면 오른쪽에서 볼 수 있다. 이러한 화면 구성은 강의를 중간에 멈추지 않고도 볼 수 있다는 장점이 있다. 그리고 강의마다 댓글을 쓰는 곳이 있어서 수강생의 질문과 강사의 피드백이 이루어진다.

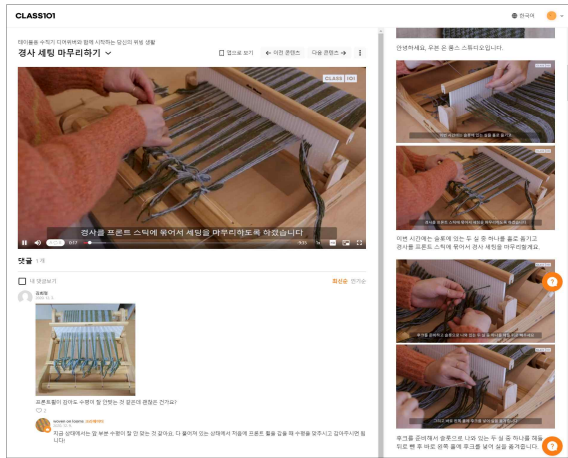


Fig. 1. Class101 - Main Class Contents [12]

4.2.2 하비풀

‘취미를 만나 일상이 아름다워진다.’라는 콘셉트의 하비풀의 취미 클래스는 프랑스 자수, 마크라메, 수채화/드로잉, 디지털드로잉, 뜨개질/위빙, 라탄공예, 가죽공예, 비누/캔들, 다양한 취미 등으로 분류되어 있고, 크게 정규 클래스와 원데이 클래스로 나뉜다. 정규 클래스는 보통 5개월 과정이며, 4~7개 정도의 챕터로 구성되어 있다. 기초적인 내용부터 응용까지 체계적으로 배울 수 있다는 점이 큰 특징이다.

각 클래스는 수강권과 준비물까지 모두 있는 패키지과 수강권만 있는 패키지 옵션 중에서 하나를 선택할 수 있다. 안내 페이지에는 클래스 스토리, 커리큘럼, 패키지 소개와 수강생의 후기도 있다. 원데이 클래스에서는 한두 개의 작품을 만들어 볼 수 있다. 정규 클래스를 듣기 전

에 적은 돈과 시간으로 효율적으로 자신에게 맞는 분야를 찾기도 알맞은 과정이다.

하비풀 DIY 스토어는 ‘클래스 수강 이후 무엇을 하고 싶은가?’라는 질문에 도안과 재료만 구입하고 싶다는 답변을 반영하여, 준비물 패키지만 살 수 있도록 마련된 메뉴이다. 특히 개인 작가 또는 브랜드가 입점하여 작가와 수강생이 만날 수 있는 장도 마련했다.

클래스 콘텐츠의 레이아웃은 오른쪽의 메인 화면과 왼쪽의 챕터로 구성된 레이아웃 형태이다. 클래스의 특성에 따라 메인 화면의 중앙 아래부분에 자막이 있는 경우도 있다. 이러한 화면 구성은 일반 동영상 강의처럼 수강생의 진도에 맞게 직접 재생과 멈춤을 조절해야 하는 불편함이 있다.

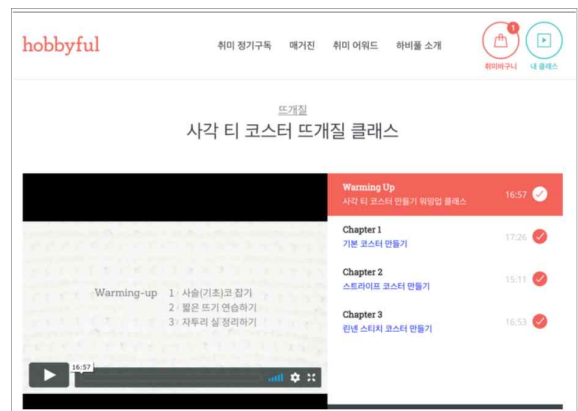


Fig. 2. Hobbyful - Main Class Contents [13]

4.2.3 커넥츠-취미클래스

커넥츠는 글로벌 지식 공유 플랫폼으로써 대부분 메뉴는 교육 및 자격증과 관련된 클래스로 구성되어 있으며, 취미 관련 클래스는 따로 코너가 마련되어 있다. 커넥츠-취미클래스 안에도 라이프스타일, 건강, 예술 등 여러 메뉴가 있는데, 이중 미술 메뉴에 공예를 주제로 한 클래스가 있다.

다른 온라인 클래스 플랫폼과 마찬가지로 클래스와 함께 준비물도 구매할 수 있으며, 클래스는 동영상으로 이루어져 있다. 안내 페이지에는 마스터 소개, 클래스 내용 소개, 포토 수강 후기, Q&A, 준비물 소개 등이 있다. 15초 동영상 수강 후기를 통하여 수강생들이 강의를 듣거나 직접 만드는 모습도 볼 수 있다. 커넥츠-취미클래스만의 특징이 있다면 프리패스 이용권을 판매한다는 것이다. 이를 구매하면 12개월 동안 취미와 전문가 과정을 무제한 수강할 수 있다.

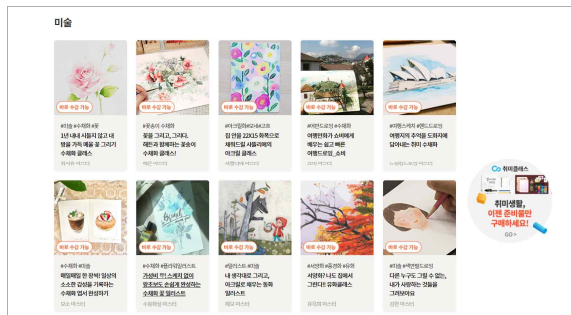


Fig. 3. Conects-Hobby Class - Web Page [14]

4.2.4 에어클래스

에어클래스도 커넥츠와 비슷하게 외국어, 자격증, 스포츠, 재테크 등 다양한 카테고리로 구성된 온라인 클래스 플랫폼이다. 이 중에서 문화&예술 메뉴에서 공예 클래스를 찾을 수 있다. 음악, 미술, 문학, 댄스 등 여러 문화-예술 분야가 모두 섞여 있어서 원하는 클래스를 찾기에는 다소 어렵다.

에어클래스에서는 주로 동영상 강의로 진행된다. 다른 온라인 클래스 플랫폼과는 달리 준비물을 자체로 제공하지는 않는다. 몇몇 클래스에서는 수강생의 편의를 위해 준비물 패키지를 판매하는 쇼핑몰 링크를 안내하기도 한다. 안내 페이지에는 강사 소개, 커리큘럼 등으로 이루어져 있다. 또한 수강 일시정지 3회를 제공하여, 수강생들의 편의에 도움을 주고자 하였다.

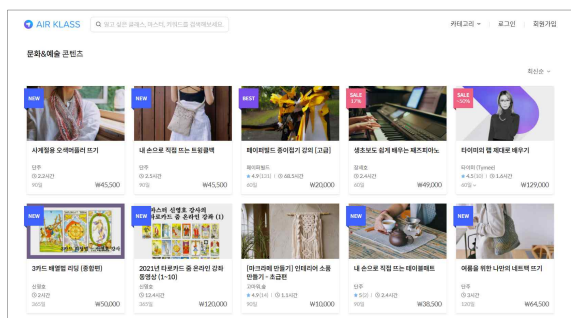


Fig. 4. Air Klass - Web Page [15]

4.3 분석 결과

공예 교육 프로그램을 운영하는 네 곳의 온라인 클래스 플랫폼을 비교 분석한 결과, 네 곳 모두 동영상을 기반으로 한 강의가 이루어지고 있었다. 대부분 모바일에 플리케이션도 마련되어 있어 언제 어디서나 쉽게 강의를 들을 수 있었다. 강의에 필요한 준비물도 함께 구매할 수 있어서, 오프라인 강의 못지않은 수준의 결과물을 만들

수 있다는 장점도 있었다.

네 곳 중에서 취미 분야에 특화된 온라인 클래스 플랫폼은 클래스101과 하비풀이라고 할 수 있겠다. 여러 분야의 클래스를 보유한 커넥츠-취미클래스와 에어클래스와는 달리, 취미에 한정된 다양한 콘텐츠가 마련되어 있었으며 이에 대한 세분화도 체계적으로 잘 이루어져 있었다. 공예를 배우고 싶은 수강생과 강사의 소통도 더 활발함을 볼 수 있었다.

클래스101은 메인 동영상과 함께 사진과 설명을 한 화면에서 볼 수 있게 함으로써 수강생이 쉽고 편리하게 이해할 수 있도록 레이아웃을 구성한 점, 동영상과 강의 노트 등의 다양한 형태의 강의 콘텐츠를 제시한 점, 그리고 차시별 질문과 답변을 할 수 있다는 점이 돋보였다. 하비풀은 정규 클래스와 원데이 클래스 중 선택할 수 있다는 점이 다른 곳과 차별화되었다. 커넥츠-취미클래스는 프리패스 이용권, 에어클래스는 수강 일시정지 제공이 각각의 온라인 클래스 플랫폼만의 특징이라고 할 수 있겠다.

Table 1. Case study of online class platform

	Class101	Hobbyful	Conects-Hobby Class	Air Klass
Concept	Online classes that also provide preparation.	Meeting a hobby makes everyday life beautiful.	Unlimited enjoying hobbies.	The beginning of a new learning.
Platform Configuration	Various classes such as creative, money, career	Hobby class (Regular class, 1day class)	A separate life-hobby class corner among various classes	One menu among various classes
Contents Configuration	Class(Video, Lecture notes) + Material	Class(Video with subtitles) + Material	Class(Video with subtitles) + Material	Class(Video with subtitles)
Feedback	Reply by comment	Inquiry board	Question board	E-mail
Mobile App	O	X	O	O
Specificity	Material package sales & artwork sales	Providing and selling self-made material packages	Free-pass sales	Offer a course pause

5. 결론

본 논문은 비대면 온라인 공예 교육 프로그램의 필요성과 사례를 연구하여, 앞으로 개발될 다양한 온라인 교육 매체의 방향성을 제시하는 것에 목적을 둔다. 이에 현재 공예 교육 프로그램을 운영하는 온라인 클래스 플랫

품 네 곳을 선정하여 비교 분석하였다. 그 결과 콘텐츠의 접근에 대한 편의성과 클래스 구성의 다양성이라는 공통적인 특징을 볼 수 있었다. 이는 '비대면'이라는 온라인 클래스의 단점을 최소화할 수 있다는 면에서, 언택트 시대에 중요성과 가치가 더욱 높아질 것임을 알 수 있었다.

하지만 대부분의 온라인 클래스 플랫폼에서 실시간 질의 및 응답 시스템이 체계적으로 이뤄지지 못하고 있다는 한계점이 있었다. 언택트 시대를 맞아 온라인 클래스 플랫폼의 사용자가 증가하고 있는 만큼, 피드백과 관련된 단점을 보완해야 할 것으로 보인다. '대면'의 가장 중요한 특성인 '상호작용'이 온라인 플랫폼에서도 잘 이루어지도록 지속적인 연구도 필요할 것이다.

REFERENCES

- [1] S. J. Youn & S. I. Kim. (2020). A study on the User Experience of Online Hobby Platform. *Journal of Digital Convergence*, 18(8), 402
- [2] Y. I. Bae. (2020. May). Covid-19 Accelerates Untact Society. *Gyeonggi Research Institute*, 416, 1-2
- [3] H. Y. Lee. (2020. May). Edutech Market Status and Implications. *Korea International Trade Association*, 16, 1
- [4] H. J. Do. (2020). *2020 blown by covid-19? A year of sharing hobbies online*. Herald Corporation (Online). <http://news.heraldcorp.com>
- [5] H. Y. Park & K. Nah. (2019). A Study on the Core Competencies and the Guideline of Education in Craft. *Korea Institute of Design Research Society*, 4(3), 41-51
- [6] J. H. Jo. (2008). *A Study on the Development of Contemporary Life Crafts Cultural Industry in Korea*. Masteral dissertation. Yonsei University, Seoul. 22-23
- [7] S. S. Chang. (2019). *A Strategic Study for 'Craft Democratization' in the Era of the 4th Industrial Revolution*. Doctoral dissertation. Hongik University, Seoul. 98-99
- [8] J. H. Lee. (2020). Application of Online Platform for Village Community. *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(4), 183
- [9] J. H. Park & S. G. Hwang. (2018). A Study on the Application of Online Platform for the Exposure of One-person Start-up Brand. *The Treatise on The Plastic Media*, 21(3), 77-84
- [10] G. A. Baek & Y. J. Huh. (2020). Case analysis of educational program of museum using online contents. *Journal of the Korea Convergence Society*, 11(9), 126
- [11] J. H. Lee. (2017. Jan). We learn on the platform. *K Contents of Korea Creative Content Agency*, 22, 56-59
- [12] <https://class101.net>
- [13] <https://hobbyful.co.kr>
- [14] <https://hobby.conects.com>
- [15] <https://www.airklass.com>

장 지 수(Ji-Su Jang)

[정회원]



- 2003년 2월 : 계원예술대학교 디자인 계열 멀티미디어과(예술전문학사)
- 2004년 8월 : 경희사이버대학교 멀티미디어디자인학과(예술학사)
- 2006년 8월 : 동국대학교 대학원 멀티미디어협동과정(문학석사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정

- 관심분야 : Digital Crafts, Contents Design, 3D Printing 등.
- E-Mail : jjshot@hanmail.net

정 진 현(Jean-Hun Chung)

[정회원]



- 1992년 2월 : 홍익대학교 미술대학 시각디자인학과(BFA)
- 1999년 11월 : 미국 Academy of Art University Computer Arts (MFA)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

- 관심분야 : VR, Contents Design, 입체영상, Computer Animation, Visual Effects 등.
- E-Mail : evengates@gmail.com