

불교문화컨텐츠 전공 교육과정

이 용 규

(동국대학교 컴퓨터·멀티미디어공학과 교수)

목 차

1. 서론
2. 문화컨텐츠 관련 전공의 국내 개설 현황
3. 문화컨텐츠 교육내용 체계도
4. 국내 문화컨텐츠 전공의 개설 교과목 내용 분석
5. 불교문화컨텐츠 전공 교육과정
6. 결론

1. 서론

불교문화컨텐츠 전공 교육과정을 제안하기 위하여 먼저 문화컨텐츠 관련 대학원 및 학부 과정의 국내 개설 현황에 대해서 살펴보고, 각 전공에서 다루는 교과목 내용을 자세히 분석한다. 이러한 현황 분석 결과를 활용하여 문화컨텐츠 교육과정에서 필요한 교과목들의 체계도를 제시하고, 이를 바탕으로 불교문화컨텐츠 전공 교육과정을 제안한다.

2. 문화컨텐츠 관련 전공의 국내 개설 현황

현재 국내의 대학원과 학부에 개설된 문화컨텐츠 관련 전공 현황에 대해 살펴본다.

2.1 대학원 개설 문화컨텐츠 전공 현황

문화컨텐츠와 관련하여 대학원에 전공을 개설한 대학교로는 세종대학교, 한국외국어대학교, 호서대학교 등이 있으며, 학과명은 각각 디지털컨텐츠학과, 문화컨텐츠학과, 문화기획학과 등으로 개설되어 있다. 이를 정리한 내용은 [표 1]과 같다.

[표 1] 대학원 개설 문화컨텐츠학과

대학원	학과명	과정	웹사이트
세종대학교 일반대학원	디지털컨텐츠학과	석사과정	[9]
한국외국어대학교 일반대학원	문화컨텐츠학과	석사과정	[12]
호서대학교 문화컨텐츠대학원	문화기획학과	석사과정	[13]

2.2 학부 개설 문화컨텐츠 전공 현황

문화컨텐츠와 관련하여 학부에 전공을 개설한 대학교로는 경남대학교, 성신여자대학교, 용인대학교 등이 있으며, 학과명은 각각 디지털문화창작전공, 디지털컨텐츠전공, 멀티미디어컨텐츠전공 등 다양한 이름으로 개설되어 있다. 이 학교들 외에도 유사한 학과명으로 다수의 학교들에 개설되어 있으며, 이를 정리한 내용은 [표 2]와 같다.

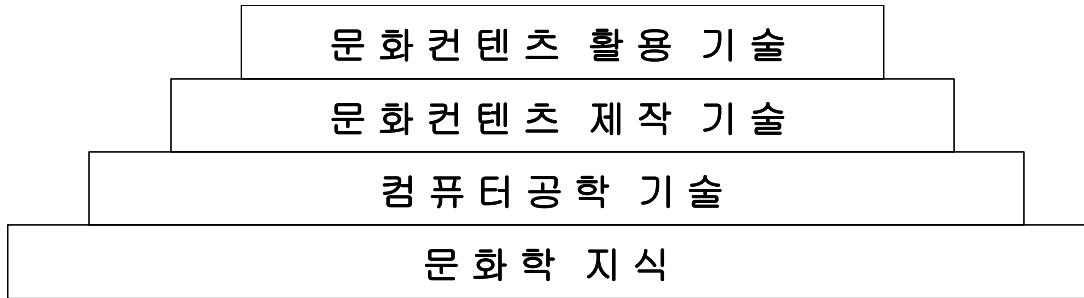
[표 2] 학부 개설 문화컨텐츠학과

대학교	학과명	과정	웹사이트
광주여자대학교 인문대학	문화콘텐츠학과	학사과정	[2]
경남대학교 문화컨텐츠학부	디지털문화창작전공	학사과정	[3]
대구한의대학교 디지털문화콘텐츠학부	콘텐츠기획전공	학사과정	[4]
동신대학교 정보·생활·과학대학	디지털컨텐츠학과	학사과정	[5]
부산디지털대학교 디지털컨텐츠학부	인터넷 컨텐츠전공	학사과정	[6]
성공회대학교	디지털컨텐츠학과	학사과정	[7]
성신여자대학교 미디어정보학부	디지털컨텐츠전공	학사과정	[8]
용인대학교 미디어예술학부	멀티미디어콘텐츠전공	학사과정	[10]
한신대학교 문화정보학부	디지털문화콘텐츠학과	학사과정	[11]

3. 문화컨텐츠 교육내용 체계도

본 절에서는 문화컨텐츠 교육에 필요한 교육내용을 단계화한 체계도를 제안한다. 체계화된 문화컨텐츠 교육내용을 단계별로 나타내는 체계도는 [그림 1]과 같다. 문화컨텐츠 교육을 위해서는 문화학 지식을 바탕으로 컴퓨터공학 기술, 문화컨텐츠 제작기술, 문화컨텐츠 활용기술에 대한 교육이 필요하다. 문화학 지식은 문화컨텐츠를 제작하는데 있어서 기본 바탕인 문화에 대한 지식을 제공하고, 컴퓨터공학 기술은 컴퓨터를 이해하고 활용하기 위한 지식을 제공한다. 이러한 문화학 지식과 컴퓨터공학 기술을 바탕으로 문화컨텐츠를 제작할 수 있으며, 이를 위해 구체적인 문화컨텐츠 제작 기술 학습이 요구된다. 또한, 문화컨텐츠 제작 기술을 통해 제작된 문화컨텐츠는 문화컨텐츠

활용 기술을 통해 널리 응용 및 사용이 가능하다.



[그림 1] 문화컨텐츠 교육내용 체계도

4. 국내 문화컨텐츠 전공의 개설 교과목 내용 분석

앞에서 제안한 문화컨텐츠 교육내용 체계도에 따라 대학원과 학부의 문화컨텐츠 전공에 개설된 교과목 내용을 문화학, 컴퓨터공학 기술, 문화컨텐츠 제작 기술, 그리고 문화컨텐츠 활용 기술로 구분하여 자세하게 살펴본다. 전반적으로 대학원에 개설된 문화컨텐츠 전공이 학부에 개설된 문화컨텐츠 전공보다 풍부한 내용을 포함하고 있다.

4.1 대학원 개설 문화컨텐츠 전공 교과목 내용

본 절에서는 국내 각 대학원에 개설된 문화컨텐츠학과의 전공 교과목에 대한 내용을 분석한다.

세종대학교 일반대학원 석사과정에 개설된 디지털콘텐츠학과의 교과목 내용은 [표 3]과 같다. 컴퓨터 그래픽, 영화·영상 제작 및 처리, 애니메이션 제작 및 연출과 같은 문화컨텐츠 제작기술과 관련된 분야의 비중이 다른 분야에 비하여 다소 높다.

[표 3] 세종대학교 일반대학원 디지털콘텐츠학과

구분	과목명
문화학	놀이문화 특론, 물리현상 특론, 시나리오 특론, 게임심리학 특론
컴퓨터공학 기술	가상현실 개론, 3차원 그래픽스, 3차원 그래픽스 특강, 그래픽스 모델링 특론, 그래픽스 렌더링 특론, 컴퓨터 그래픽스 특론, 컴퓨터 그래픽스 스튜디오, 멀티미디어 데이터베이스 특론, 계산기하학 특론, 컴퓨터 비전 특론, 컴퓨터 게임, 가상현실, 멀티미디어 프로그래밍, 사용자 인터페이스, 프로젝트 관리론, 게임이론 세미나, 디지털콘텐츠 보호 특론
문화컨텐츠 제작 기술	영화연출 특론, 영화연출 특강, 영상촬영 스튜디오 특론, 미니어처 스튜디오 특론, 음원제작 스튜디오 특론, 음향제작 스튜디오 특론, 영화제작기법 세미나, 인터넷 방송, 디지털 방송, 디지털 방송 특강, 영상미학 특론, 특수효과 특론, 디지털 영상편집 스튜디오 특론, 디지털 영상 제작, 디지털 영상 특강, 게임디자인 특론, 게임디자인 특강, 게임분석 특론, 컴퓨터 애니메이션 특론, 캐릭터 애니메이션 특론, 애니메이션 연출 특론, 애니메이션 연출 특강, 디지털 애니메이션 분석 특론, 애니메이션 이론 세미나, 3D 애니메이션, 3D 사운드 특론, 디지털 사운드 특론, 사운드 디자인 특론, 컴퓨터 음악, 음향제작기법 세미나, 사운드 디자인 특강, 디지털 콘텐츠 기획 특론, 디지털콘텐츠 프로젝트, 디지털콘텐츠 세미나
문화컨텐츠 활용 기술	디지털콘텐츠 마케팅 특론, 엔터테인먼트 비즈니스론

한국의국어대학교 일반대학원 석사과정에 개설된 디지털콘텐츠학과
 과의 교과목 내용은 [표 4]와 같다. 아시아, 유럽, 아프리카 문화에
 대한 연구 및 콘텐츠 분석 관련하여 문화학 분야와 문화 콘텐츠 제
 작 기술 분야의 교과목 비중이 다소 높다.

[표 4] 한국의국어대학교 일반대학원 문화콘텐츠학과

구분	과목명
문화학	아시아의 예술 문화, 아프리카의 예술 문화, 오세아니아의 예술 문화, 유럽과 북미의 예술 문화, 중남미의 예술 문화, 문화와 여행, 문화와 커뮤니케이션, 대중문화 분석, 대중문화 이론, 영상과 문화, 시 · 공간의 문화적 비교, 신화와 종교, 이미지와 인식, 다큐멘터리 영화의 역사(이론, 방법론), 민족지 영화론
컴퓨터공학 기술	멀티미디어 개론 및 실습, 멀티미디어 자료 관리와 이용, 멀티미디어 저작 응용, 멀티미디어 학습 콘텐츠 개발 연구
문화콘텐츠 제작 기술	CIS 문화 콘텐츠 분석, 동남아시아 문화 콘텐츠 분석, 남아시아 문화 콘텐츠 분석, 북미 문화 콘텐츠 분석, 서유럽 문화 콘텐츠 분석, 아프리카 문화 콘텐츠 분석, 일본 문화 콘텐츠 분석, 중 · 동부 유럽 문화 콘텐츠 분석, 중국 문화 콘텐츠 분석, 중남미 문화 콘텐츠 분석, 문화 콘텐츠 분석, 스토리텔링, CT(Culture Technology) 개발 연구, 시각 매체 분석, 인터뷰와 내레이션 실습, 전시회 기획과 경영, 문화 콘텐츠 제작 실습, 영상물 구성안 작성, 박물관 실습, 교육 용어학 콘텐츠 개발, 졸업 작품 제작
문화콘텐츠 활용 기술	문화 콘텐츠 산업과 마케팅 연구, 멀티미디어 광고 기획

호서대학교 문화컨텐츠대학원 석사과정에 개설된 문화기획학과의 교과목 내용은 [표 5]와 같다. 다른 분야에 비해 컴퓨터공학 기술 분야에 해당하는 교과목 비중이 부족하다.

[표 5] 호서대학교 문화컨텐츠대학원 문화기획학과

구분	과목명
문화학	문화 콘텐츠론, 콘텐츠 산업 총론, 문화 심리학, 디지털 문화 예술론, 문화 비평론, 문화 행정 정책론, 비교 문화론, 아이디어 발상법, 문화 조사 방법론
컴퓨터공학 기술	
문화컨텐츠 제작 기술	문화 기획 연출론, 문화 기획 워크샵, 문화 예술 현장 실습
문화컨텐츠 활용 기술	콘텐츠 마케팅, 문화 콘텐츠 마케팅

4.2 학부 개설 문화컨텐츠 전공 교과목 내용

본 절에서는 국내 각 대학교의 학부에 개설된 문화컨텐츠학과의 전공 교과목에 대한 내용을 분석한다.

광주여자대학교 인문대학에 개설된 문화컨텐츠학과의 교과목 내용은 [표 6]과 같다. 다른 분야에 비해 문화학과 문화컨텐츠 제작 기술의 비중이 높은 편이다.

[표 6] 광주여자대학교 인문대학 문화콘텐츠학과

구분	과목명
문화학	문화 콘텐츠학 입문, 발상의 전환, 문화조사의 방법, 민속콘텐츠 연구, 문학콘텐츠 연구, 전통문화론, 디지털문화론, 문화와 여행, 영화의 세계, 문화 콘텐츠 산업론, 지역문화체험, 문화정책과 법령, 레크리에이션의 세계, 지역문화컨설팅의 이론과 실제, 문화비평론
컴퓨터공학 기술	인터넷과 정보화 사회, 웹 디자인의 이해 및 실습, 3D 그래픽의 이해와 실습
문화콘텐츠 제작 기술	동양문화콘텐츠 분석, 서양문화콘텐츠 분석, 문화콘텐츠 개발 실습, 문화콘텐츠 탐방, 디지털 영상제작, 시나리오 쓰기, 애니메이션의 세계, 현지조사 실습, 박물관과 기획전시, 축제의 기획과 운영, 이벤트의 기획과 운영
문화콘텐츠 활용 기술	문화콘텐츠 비즈니스 창업론

경남대학교 문화콘텐츠학부에 개설된 디지털문화창작의 교과목 내용은 [표 7]과 같다. 다른 분야에 비해 문화학의 비중이 높고, 문화콘텐츠 활용 기술은 미미한 편이다.

[표 7] 경남대학교 문화콘텐츠학부 디지털문화창작

구분	과목명
문화학	문화의 이해, 예술의 세계, 영화의 이해, 연극개론, 유럽문화와 영상, 신화와 예술, 대중문화론, 문예이론, 세계 문학 산책, 디지털 문화, 카피라이팅, 미디어와 문화, 문화행정, 문예창작, 문화비평, 지연문화연구, 영화사,

구분	과목명
문화학	문화탐사, 신화 콘텐츠 연구, 영상과 문학
컴퓨터공학 기술	컴퓨터 그래픽, 웹 디자인의 이해, 캐릭터 이론과 실습, 전자출판의 이해
문화콘텐츠 제작 기술	애니메이션, 애니메이션의 이해, 문화 기획, 이벤트 기획과 운영, 멀티미디어 제작, 졸업 작품
문화콘텐츠 활용 기술	

대구한의대학교 디지털문화콘텐츠학부에 개설된 콘텐츠기획전공의 교과목 내용은 [표 8]과 같다. 다른 분야에 비해 문화학의 비중이 높고, 컴퓨터공학 기술은 미미한 편이다.

[표 8] 대구한의대학교 디지털문화콘텐츠학부 콘텐츠기획전공

구분	과목명
문화학	콘텐츠기획입문, 문화 콘텐츠학, 문화원형 콘텐츠, 문화관계법, 주제와 표현, 만화콘텐츠, 신화콘텐츠, 문화인물 콘텐츠, 영상 속의 땅, 영상콘텐츠 소재 개발, 삼국유사 스토리텔링, 민속 문화 콘텐츠, 디지털 하회마을, 디지털 동화사, 창의적 발상, 이야기 콘텐츠, 놀이문화 콘텐츠, 그림으로 만나는 땅, 시와 노래 콘텐츠, 환타지로 만나는 땅, 풍수관광자원 콘텐츠, 콘텐츠 법령과 정책
컴퓨터공학 기술	

구분	과목명
문화컨텐츠 제작 기술	애니메이션 기획, 디지털 출판기획, 캐릭터 개발기획, 콘텐츠 산업 인턴쉽, 공연 이벤트 기획, 테마마을 기획
문화컨텐츠 활용 기술	영상자료 매니지먼트, 콘텐츠 마케팅

동신대학교 정보·생활·과학대학에 개설된 디지털컨텐츠학과 의 교과목 내용은 [표 9]와 같다. 다른 분야에 비해 컴퓨터공학 기술과 문화컨텐츠 제작 기술의 비중이 높고, 문화학과 문화컨텐츠 활용 기술은 부족하다.

[표 9] 동신대학교 정보·생활·과학대학 디지털컨텐츠학과

구분	과목명
문화학	
컴퓨터공학 기술	자료구조, 웹 프로그래밍 언어와 실습, 스크립터 기반 언어와 실습, 운영체제, 컴퓨터 구조, 마크업 언어와 실습, 컴퓨터 그래픽, 무선 이동 인터넷 콘텐츠 제작 및 실습, 웹 에이전트, 유무선 멀티미디어 개론, 멀티미디어 개론, 멀티미디어 수학, 멀티미디어 데이터베이스, 멀티미디어 통신, 실시간 멀티미디어 통신, 멀티미디어 데이터 구축 및 실습, 멀티미디어 프로그래밍 실습
문화컨텐츠 제작 기술	멀티미디어 저작 도구, 멀티미디어 저작 도구 활용, 디지털 영상 처리 개론, 멀티미디어 콘텐츠 기획, 멀티미디어 콘텐츠 현장 실습, 3D 모델, 3D 애니메이션 디지털 영상물 프로덕션, 동영상 압축, 멀티미디어 타이틀 제작 및 실습, 멀티미디어 콘텐츠 프로젝트 실습

구분	과목명
문화컨텐츠 활용 기술	인터넷과 경영 전략

부산디지털대학교 디지털컨텐츠학부에 개설된 인터넷 컨텐츠전공의 교과목 내용은 [표 10]과 같다. 앞의 동신대학교 디지털컨텐츠학과 마찬가지로, 다른 분야에 비해 컴퓨터공학 기술과 문화컨텐츠 제작 기술의 비중이 높고, 문화학과 문화컨텐츠 활용 기술은 미미하다.

[표 10] 부산디지털대학교 디지털컨텐츠학부 인터넷 컨텐츠전공

구분	과목명
문화학	
컴퓨터공학 기술	웹 프로그래밍, 멀티미디어 개론, 프로그래밍 기초, 컴퓨터 그래픽스 개론, 인터넷 정보검색, 컴퓨터 구성, 운영체제, 데이터베이스, 프로그래밍 실습, 클라이언트 서버 시스템, 웹 서버관리, 컴퓨터그래픽스, 웹3D 이론과 실습, 사용자 인터페이스론, 웹 프로젝트, 컴퓨터 네트워크, 디지털정보 이론
문화컨텐츠 제작 기술	멀티미디어 저작도구, 컴퓨터 애니메이션, 웹 컨텐츠 제작 기초, 웹 기획론, 음성처리, 영상처리, 프레젠테이션 기법, 졸업 연구
문화컨텐츠 활용 기술	웹 컨텐츠 제작 활용

성공회대학교에 개설된 디지털컨텐츠학과의 교과목 내용은 [표 11]

과 같다. 다른 분야에 비해 문화컨텐츠 제작 기술의 비중이 높고, 전반적으로 다른 분야들은 부족하다.

[표 11] 성공회대학교 디지털컨텐츠학과

구분	과목명
문화학	신화와 서사, 작품 감상과 비평
컴퓨터공학 기술	C 언어
문화컨텐츠 제작 기술	컨텐츠 기획, 웹 기획 및 제작, 시나리오 작성, 원근 화법, 색과 디자인, 아이디어 스케치, 기초 해부학과 표현, 캐릭터 디자인, 게임 스튜디오, 애니메이션 스튜디오, 영상 스튜디오, 3D 애니메이션, 졸업 작품
문화컨텐츠 활용 기술	

성신여자대학교 미디어정보학부에 개설된 디지털컨텐츠전공의 교과목 내용은 [표 12]와 같다. 컴퓨터공학 기술과 문화컨텐츠 제작 기술에만 비중을 두고 있다.

[표 12] 성신여자대학교 미디어정보학부 디지털컨텐츠전공

구분	과목명
문화학	
컴퓨터공학 기술	정보 및 컴퓨터개론, 인터넷 및 웹 실습, 프로그래밍 기초, 이산수학, java 프로그래밍, 컴퓨터 그래픽스,

구분	과목명
컴퓨터공학 기술	하이퍼미디어론, 데이터베이스론, 모바일 콘텐츠, 가상현실
문화콘텐츠 제작 기술	디지털 커뮤니케이션의 이해, 디지털 미디어 개론, 디지털 미디어 이론, 디지털 포토그래피, 미디어 표준, 미디어특강, 그래픽 디자인 기초, 콘텐츠 제작, 웹 애니메이션, 멀티미디어 디자인, 3D 그래픽 디자인, 게임 기획, 음향 제작, 영상 제작, 영상 연출, 캐릭터 디자인, 3D 애니메이션, 시나리오 작법, 콘텐츠 프로젝트, 뉴미디어, 콘텐츠 프로젝트 발표
문화콘텐츠 활용 기술	

용인대학교 미디어예술학부에 개설된 멀티미디어콘텐츠전공의 교과목 내용은 [표 13]과 같다. 다른 분야에 비해 컴퓨터공학 기술과 문화콘텐츠 제작 기술의 비중이 높고, 문화학 관련 과목은 비중이 낮다.

[표 13] 용인대학교 미디어예술학부 멀티미디어콘텐츠전공

구분	과목명
문화학	
컴퓨터공학 기술	웹 사이트 제작, 데이터베이스, 컴퓨터 네트워크, 프로그래밍언어, 인간과 컴퓨터의 상호작용, 멀티미디어 개론, 컴퓨터 그래픽, 프로젝트 관리

구분	과목명
문화콘텐츠 제작 기술	멀티미디어 저작 도구, 멀티미디어 디자인, 멀티미디어 콘텐츠 기획, 멀티미디어 프로덕션, 디지털 애니메이션, 디지털 비디오, 디지털 오디오, 컴퓨터 게임 개발, 인터랙티브 디자인, 색채학, 영화 영상 개론, 영화 영상 기술 개론, 크리에이티브 워크샵, 정보 설계와 프레젠테이션, 졸업 작품 포토폴리오
문화콘텐츠 활용 기술	콘텐츠 관리, 멀티미디어 광고 제작, 멀티미디어 비즈니스

한신대학교 문화정보학부에 개설된 디지털문화콘텐츠학과의 교과목 내용은 [표 14]와 같다. 다른 분야에 비해 문화학과 문화콘텐츠 제작 기술의 비중이 높다.

[표 14] 한신대학교 문화정보학부 디지털문화콘텐츠학과

구분	과목명
문화학	디지털 문화론, 문화 콘텐츠학 입문, 놀이문화와 컴퓨터 게임, 신화 콘텐츠 연구, 영화와 문화, 문화와 여행, 시각 매체론, 문화 콘텐츠 산업론, 문화정책과 법령, 대중문화 분석, 지역문화 컨설팅의 이론과 실제, 문화테크놀로지 연구
컴퓨터공학 기술	콘텐츠웨어 구성론, 인터넷과 정보화 사회, 멀티미디어 개론, 전자출판의 이론과 실제
문화콘텐츠 제작 기술	문화 콘텐츠 탐사, 동양종교/문화/예술 콘텐츠 분석, 서양종교/문화/예술 콘텐츠 분석, 한국종교/문화/예술 콘텐츠 분석, 문화 콘텐츠 개발 실습,

구분	과목명
문화컨텐츠 제작 기술	멀티미디어 디자인의 이해 및 실습, 웹 디자인의 이해 및 실습, 현지조사 실습, 만화-애니메이션의 세계, 다큐멘터리 기획론, 이벤트의 기획과 운영, 축제의 기획과 운영, 박물관과 전시 기획
문화컨텐츠 활용 기술	문화 콘텐츠 비즈니스 창업론

5. 불교문화컨텐츠 전공 교육과정

본 절에서는 앞에서 제시한 문화컨텐츠 교육내용의 체계도에 따라 불교문화컨텐츠 전공 석사과정의 교육내용을 제안한다.

5.1 불교문화컨텐츠 전공 석사과정 교육내용

문화컨텐츠 교육내용의 네가지 단계 즉, 문화학, 컴퓨터공학 기술, 문화컨텐츠 제작 기술, 문화컨텐츠 활용 기술에 따라 불교문화컨텐츠 전공 교과목 내용을 [표 16]과 같이 제안한다. 교육이 필요한 각 분야에 교과목들을 균형되게 배정하여 졸업생이 문화컨텐츠 제작과 활용에 대한 전반적인 이해와 안목을 가질 수 있도록 하였다.

문화학 분야에는 불교 문화, 불교 문화재 관련 교과목을 배정하였고, 컴퓨터공학 기술 분야에는 웹 기술, 컨텐츠 기술 등의 교과목을 배정하였다. 또한, 문화컨텐츠 제작 기술 분야에서는 문화컨텐츠 기획 및 제작과 관련된 교과목 등을 배정하였으며, 문화컨텐츠 활용 기술 분야에서는 문화컨텐츠 관리와 관련된 교과목 등을 배정하였다.

[표 16] 불교문화컨텐츠 전공 석사과정

구분	과목명
문화학	불교 문화, 불교 문화재 관련 교과목
컴퓨터공학 기술	인터넷과 웹, 파일과 데이터베이스, 정보 보호, 컴퓨터 그래픽스, 가상 현실, 사이버 박물관, 컨텐츠 프로그래밍, 컨텐츠 기술 특강 1·2 등
문화컨텐츠 제작 기술	문화 컨텐츠 기획, 문화 컨텐츠 시나리오, 문화 컨텐츠 디자인, 문화 컨텐츠 제작, 문화 컨텐츠 제작 도구, 문화 컨텐츠 제작 특강, 문화 컨텐츠 제작 프로젝트 1·2 등
문화컨텐츠 활용 기술	문화 컨텐츠 관리, 문화 컨텐츠 비즈니스, 문화 컨텐츠 미디어, 문화컨텐츠 활용 특강 등

5.2 불교문화컨텐츠 전공 석사과정 교과목 해설

불교문화컨텐츠 전공 석사과정 중 컴퓨터공학 기술 분야, 문화컨텐츠 제작 기술 분야, 그리고 문화컨텐츠 활용 기술 분야의 교과목에 대해 자세히 설명한다.

■ 컴퓨터공학 기술

(1) 인터넷과 웹(Internet and Web)

웹 컨텐츠를 제작하기 위해서 알아야 할 기본적인 인터넷 개념을 익히고, 월드 와이드 웹의 표준 언어들을 공부하며, 인터넷 홈페이지를 관리할 수 있도록 학습한다.

(2) 파일과 데이터베이스(File and Database)

데이터 저장과 응용을 위한 파일의 기본 개념과 데이터베이스의

개요 및 기본 설계 이론과 구현방법 등을 공부한다.

(3) 정보 보호(Information Security)

컨텐츠를 보호하기 위한 보안정책, 보안모델, 보안 관련 메커니즘, 보안 관련 알고리즘과 구현 방법에 대해 학습한다.

(4) 컴퓨터 그래픽스(Computer Graphics)

물체를 컴퓨터 화면에 표시하기 위한 각종 알고리즘과 구현 방법, 그리고 간단한 컴퓨터 애니메이션을 제작하는 방법 등을 학습한다.

(5) 가상 현실(Virtual Reality)

그래픽을 바탕으로 가상 현실의 구성 요소와 응용 예를 학습하며, 간단한 가상 현실 시스템을 구현해 본다.

(6) 사이버 박물관(Cyber Museum)

문화재 원형에 대한 3차원 디지털 아카이브를 구축할 수 있는 방법과 이를 이용한 문화재의 복원 방법에 대해 공부한다.

(7) 컨텐츠 프로그래밍(Contents Programing)

문화컨텐츠의 제작 및 웹사이트의 구축에 필요한 프로그래밍 언어를 선택하여 공부한다.

(8) 컨텐츠 기술 특강 1·2(Topics on Contents Technology 1·2)

최근의 컨텐츠 기술의 추세를 반영하여 컨텐츠 제작에 필요한 최신 기술을 학습한다.

■ 문화컨텐츠 제작 기술

(1) 문화 컨텐츠 기획(Culture Contents Planning)

문화 컨텐츠의 기획과 관련된 이론과 실무를 배운다.

(2) 문화 컨텐츠 시나리오(Culture Contents Scenario)

문화 컨텐츠의 시나리오와 관련된 이론과 실무를 공부한다.

(3) 문화 콘텐츠 디자인(Culture Contents Design)

문화 콘텐츠의 구축을 위해 필요한 디자인 기술을 익힌다.

(4) 문화 콘텐츠 제작(Culture Contents Production)

문화 콘텐츠의 제작 과정에 대하여 학습하고 제작에 필요한 다양한 기술을 습득한다.

(5) 문화 콘텐츠 제작 도구(Culture Contents Production Tools)

문화 콘텐츠 제작에 필요한 제작 도구의 사용 및 활용 방법에 대한 기술을 익힌다.

(6) 문화 콘텐츠 제작 특강(Topics on Culture Contents Production)

문화 콘텐츠 제작에서 다루지 않은 최신의 문화 콘텐츠 제작 기술을 강의한다.

(7) 문화 콘텐츠 제작 프로젝트 1·2(Culture Contents Production Project 1·2)

문화 콘텐츠 제작에서 배운 기술을 기반으로 문화 콘텐츠를 기획 및 설계하고 제작하는 전 과정을 프로젝트의 수행을 통해 익힌다.

■ 문화콘텐츠 활용 기술

(1) 문화 콘텐츠 관리(Culture Contents Management)

문화 콘텐츠의 효율적인 관리 방법에 대해 공부한다.

(2) 문화 콘텐츠 비즈니스(Culture Contents Business)

문화 콘텐츠 관련 비즈니스 이론과 실무에 대해 공부한다.

(3) 문화 콘텐츠 미디어(Culture Contents Media)

문화 콘텐츠 관련 미디어의 이해와 효과적인 활용 방법에 대해서 학습한다.

(4) 문화 콘텐츠 활용 특강(Topics on Culture Contents Application)

문화 콘텐츠를 활용하는 방안에 대해서 학습한다.

6. 결론

불교문화콘텐츠 전공 관련 교과목을 제안하기 위하여 먼저 문화콘텐츠 교육에 필요한 문화콘텐츠 교육과정을 문화학 지식, 컴퓨터공학 기술, 문화콘텐츠 제작 기술, 문화콘텐츠 활용 기술과 같이 네단계로 구분한 문화콘텐츠 교육내용 체계도를 제안하였다. 제안된 문화콘텐츠 교육내용 체계도에 따라 국내 대학원과 학부에 개설된 문화콘텐츠 전공 관련 교과목 현황을 분석하였다. 그리고, 분석된 결과를 참고하여 문화콘텐츠 교육내용 체계도에 따라 불교문화콘텐츠 전공 석사과정 교육과정을 제안하였다.

문화학 분야를 통해서 불교문화콘텐츠를 제작하는데 필요한 불교 관련 기본 지식을 익힐 수 있으며, 컴퓨터공학 기술 분야를 통해서 불교문화콘텐츠를 제작하는데 요구되는 컴퓨터 활용 기술을 습득할 수 있다. 이러한 지식과 기술을 바탕으로 불교문화콘텐츠를 제작할 수 있는 문화콘텐츠 제작 기술을 학습할 수 있으며, 문화콘텐츠 활용 방안을 배울 수 있다. 따라서 불교문화콘텐츠 전공 졸업생이 문화콘텐츠의 제작과 활용에 필요한 전반적인 지식과 기술을 균형감 있게 습득하고, 전체적인 이해와 안목을 가질 수 있도록 고려하였다.

참고 문헌

- [1] 동국대학교 학업이수가이드, 2004.
- [2] 광주여자대학교 인문대학 문화콘텐츠학과, <http://www.kwu.ac.kr/~contents/introduce.html>
- [3] 경남대학교 문화콘텐츠학부 디지털문화창작전공, http://www.kyungnam.ac.kr/~culture/specialty/digital_001.html
- [4] 대구한의대학교 디지털문화콘텐츠학부 콘텐츠기획전공, http://www.dhu.ac.kr/new_home/university/department/index.html?DHU_category=contents&lmenu=menu1

- [5] 동신대학교 정보 · 생활 · 과학대학 디지털컨텐츠학과, <http://dc.dsu.ac.kr/>
- [6] 부산디지털대학교 디지털컨텐츠학부 인터넷 컨텐츠전공, <http://www.bdu.ac.kr/major/internet02.php>
- [7] 성공회대학교 디지털컨텐츠학과, <http://dcon.skhu.ac.kr/html/index.html>
- [8] 성신여자대학교 미디어정보학부 디지털컨텐츠전공, <http://www.sungshin.ac.kr/media/>
- [9] 세종대학교 일반대학원 디지털컨텐츠학과, http://graduate.sejong.ac.kr/grad/h03_course/cour_p01_dicon01.htm
- [10] 용인대학교 미디어예술학부 멀티미디어컨텐츠전공, http://www.yongin.ac.kr/yihome/univ/univ_haggwa_info.jsp?daehakCd=2100&haggwaCd=2175
- [11] 한신대학교 문화정보학부 디지털문화컨텐츠학과, http://www.hs.ac.kr/academics/colleges_cours.html?gubun=col&bcode=003&mcode=000&scode=001
- [12] 한국외국어대학교 일반대학원 문화컨텐츠학과, <http://www.muncon.co.kr/hksg/1.htm>
- [13] 호서대학교 문화컨텐츠대학원 문화기획학과, <http://grad.hoseo.ac.kr/cu/content3.asp>

키워드(Keyword)

불교문화컨텐츠 전공, 교육과정

Department of Cultural Contents of Buddhism, Curriculum