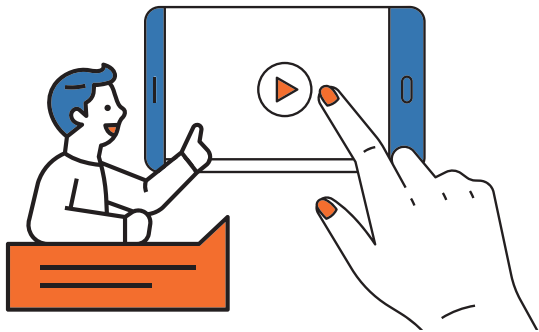


# 数码多媒体 学专业

Media Technology&Contents

<https://mtc.catholic.ac.kr>

引领第四次工业革命的尖端融合先驱——数码多媒体学专业



## 专业介绍

数码多媒体学专业的目标是培养能够引领以创造和创新为主题的第四次工业革命的创新专业人才，他们要兼备以未来为导向的洞察力和实践性知识。而且，本专业以IT信息技术为基础，有机融合艺术、人文、理工等多门学科，具有跨学科的特点。在智能ICT融合复合媒体的知识信息社会，计算机和IT技术并不独立存在，而是和其他尖端技术（BT、NT、Ubiquitus等）相结合形成新的模式。为了能够策划、创作出引领这种新模式的内容，本专业要学习能够理解数字媒体和技术、文化内容策划和创作、服务于产业化的营销和文化政策这一系列内容的基本理论。另外，为了使學生兼备现场应用的能力，本校正在积极导入和推进3PBL（Problem-based learning、Project-based learning、Performance-based learning）教育和生产单位实习项目。如果您想要成为未来技术内容产业领域需要的具有实操能力的数字化媒体环境下的创新专家，我校数码多媒体学将为大家的梦想描绘蓝图。

## 本科教学课程

### 1年级

数字化内容创作入门、媒体信息处理编程

### 2年级

数字叙事入门、媒体内容设计1、创意表达和分镜、视频创作基础、内容产业创业论、媒体内容设计2、视频内容创作实习、纪录片策划概论、YouTube内容冒险设计、数字媒体工程概论、信号处理概论、线性代数、创意入门设计、数据结构概论和应用、Windows编程、媒体信息处理电路和应用、面向对象程序设计、数字媒体信息数学、智能媒体可穿戴IoT融合概论

### 3年级

3D动画1、视频编辑和特效1、视频制作研讨会、文化经营实习、影视表演实习、文化内容营销项目实习、媒体内容高等设计1、交互设计、3D动画2、视频编辑和特效2、数字化叙事设计、文化品牌开发实习综合设计、娱乐商务英语、美国文化产业的理解、机械学习入门、视频和影像处理、游戏编程、媒体处理算法设计、技术经营与战略策划、网页编程、计算机视觉入门、计算机图形、人工智能商业模式的理、机器人工程概论

### 4年级

内容营销、创意内容项目综合设计、交互项目实习、广告策划和制作、知识产权的理解和实务、知识产权价值评估、文化政策的理解、数字视频制作、内容产业的理解、媒体内容高等设计2、内容设计项目综合设计、剧本创作综合设计、音频设计和编辑、创意媒体项目综合设计、计算机动画、人机交互、手机游戏、智能媒体高等设计、虚拟与增强现实、机器学习应用、3D图形、视觉特效

## 本科主要教学科目具体说明

### 1年级

#### • 数字内容创作入门

通过Photoshop、数据处理程序实习培养制作各种形式的数字内容的基本技能。

#### • 媒体信息处理编程

学习编程C语言的基本语法并学习利用其进行编程，通过直接练习制作基础编程过程中要求的各种应用程序，熟练掌握解决媒体信息处理问题所需的编程基本知识。

### 2年级

#### • 数字化叙事入门

课程目标在于考察并客观理解数字化模式下叙事的概念和领域的变化，尤其是要通过具体案例了解数字媒体技术如何与娱乐和商业领域新出现的故事形式在文化、社会、经济层面进行融合，从而探索成功的数字化叙事模式和其应用方法论。

#### • 创意入门设计

学习创意发明理论。发明问题解决理论（TRIZ：Teoriya Reshniya Izobretatelskikh Zadatch）是寻找创造性创意的方法之一，是一种为了得到问题的最理想结果而寻找并解决关键矛盾从而找出创新解决方案的方法论。创新并不是先天具备的能力，只要按照技术发展历史的客观法则进行思考，任何人都可以进行创新。发明问题解决理论一种革命性的方法，以对全世界150万项专利资料进行研究后确立的思维方法论（thinking methodology）和标准解（Standard solutions）为基础，来解决许多类型的问题中“至少有一个以上（技术性）矛盾并尚无解决方案的问题”。

### 3年级

#### • 计算机视觉入门

计算机视觉是利用计算机提取静态视频或动态视频中有意义的信息，并由计算机通过数学算法来执行人眼和人脑的工作。它和人工智能领域密切相关，其目的在于获取、处理、分析、理解视觉信息。本课程将学习计算机视觉相关的基础概念和方法论以及其应用。同时，本课程的主要目的在于通过编程组成的课题和学期项目来积累视频实操经验。本课程学习的主题包括视频处理和分割、特征查找、物体识别及检测等。

#### •文化经营实习

本课程的目的在于理解文化的时代和文化经营的概念、特性、方法论，通过对文化经营项目的案例分析和讨论，提高开展和应用文化经营方法的实务能力以及文化经营创业能力。文化经营可分为艺术经营和运用文化艺术的经营来讨论，对文化经营的概念和特性、文化经营的价值、文化经营的发展、艺术经营、文化消费者和市场、艺术营销、文化策划和故事讲述、文化城市品牌建设、文化经营和科学技术等进行考察。在此基础上，通过“文化经营的实习”这一课程来进行文化经营项目策划和管理实习。文化经营项目以趋势分析和应用、项目开发、市场分析、营销推广战略等为中心进行。

#### 4年级

#### •人机交互

学习人机交互 (HCI: Human Computer Interaction) 的概念、交互技术 (Interaction Technology) 和可用性的相关基础知识。同时，还将学习检测产品、应用程序和系统交互过程中出现的“用户体验”的方法和概念基础，了解<以用户为中心的设计>的概念。

#### •媒体内容高等设计2

本课程以文化内容专业的学生为对象，在综合理解专业知识的基础上，顺应当前企业招聘时注重学生的职业发展开发和经验的趋势，培养企业需要的对口人才和具有就业竞争力的人才。

### 研究生教学课程

#### 硕士课程

文化内容学专业、媒体工程专业

#### 博士课程

文化内容学专业、媒体工程专业

#### 硕博综合课程

文化内容学专业、媒体工程专业

#### 公共必修

硕士论文研究1、硕士论文研究2、博士论文研究1、博士论文研究2

#### 公共选修

韩流研讨会

#### 专业选修

计算机图形论、数字视频的理解、比较文化政策论等

### 毕业后就业方向

#### 李文化内容专业就业途径

可以成为电视台PD，从事广告代理、内容发行、电影VFX、电影合成和校色，做数字化叙事创作人和策划人，从事3D动画策划，成为PD和制作人、游戏和3D动画设计师、网页设计师、游戏策划人、公演艺术策划人、VR/AR/MR/主题公园部分的特效策划和制作人，成为文化艺术相关的地方政府公务员，创立内容制作公司、社会企业、文化平台等，或者进入Disney、Pixar等世界级的内容制作公司工作。

#### 媒体工程专业就业途径

通过以第四次工业革命的主力产业——智能媒体融合平台技术为基础的人工智能科学、实感媒体、AR/VR、AI、物联网 (IoT)、智能汽车、人形机器人、可穿戴设备、人体工程、U-健康管理、感性设计 (UX) 等尖端智能媒体教育，可以在大企业中央研究所、政府下属机构就业，或者成为电视台制作人和大数据专家，进入尖端智能机器人研究所、游戏和动画开发企业工作，做内容营销人员，或者就职于海外跨国企业，成为教授，以及在国家技术研究所等研究最尖端产业的机构和企业中央研究所、项目部门就业。

### 教授介绍



#### 李相国

智能传感器与系统、人机交互、机器学习、可穿戴计算、增强现实、虚拟现实

#### 任鹤淳

内容产业、文化政策、艺术经营、文化遗产应用、文化艺术教育

#### 徐采桓

计算机艺术专业

#### 金景镐

特效、计算机图形、3D动画、混合媒体

#### 崔名杰

计算机图形、角色动画、虚拟现实、增强现实

#### 李东恩

文化内容、数字化叙事、内容策划

#### 尹静优

Communications Package Design

#### 姜虎喆

计算机视觉、机器学习、医疗影像处理

前辈们的秘-诀!



## 请站在人们的前方引领新技术的发展吧!

金泰贤 (08级)  
三星集团智能工厂战略策划

我是在三星集团负责智能工厂战略企划工作的毕业生。我熟练掌握了媒体工程专业里的编程以及文化内容专业里的内容策划和制作，才能够拥有现在的职业。最初，学习编程技术后进入了汽车公司的IT部门，从事了大约4年的工厂自动化解决方案开发运营工作。之后，借助在本科掌握的策划能力进入三星集团，现在为智能工厂项目制定战略规划。数码多媒体学专业的优点是可以学到实现先进工程学方面的IT技术和构建实现这一IT技术的人文学框架的方法。在数码多媒体学专业，您可以走在所有人的前面，去创造快速变化的IT生态系统的技术。