

인터넷 코스웨어 자동 스케줄링 에이전트 시스템 설계 및 구현

김태석*, 이중희*, 이근왕*, 오해석*

*승실대학교 정보과학대학, *청운대학교 멀티미디어학과

{tskim, jhlee}@multi.soongsil.ac.kr, kwlee@cwunet.ac.kr, oh@computing.soongsil.ac.kr

A Design and Implementation of an Auto-scheduling Agent System for Internet Courseware

Tae-seog Kim*, Jong-hee Lee*, Keun-wang Lee*, Hae-seok Oh*

* The Graduate School Soongsil University, * Dept. of Multimedia, Chungwoon University

요 약

최근 들어 인터넷의 발달로 웹기반 교육시스템을 이용한 온라인 강좌는 컴퓨터 교육 시스템 분야의 이슈로 부각되고 있으며 이러한 웹기반 교육시스템의 보급과 더불어 사용자의 다양한 교육 서비스에 대한 욕구 증대에 따른 교육서비스를 응용한 연구가 활발히 진행되고 있다. 학습자와 교사간의 상호작용을 위한 도구들이 다양하게 지원되고 있지만, 교과과정을 개설하고 이를 운영하는 교사의 입장에서 볼 때, 등록한 모든 학생들이 대면하게 되는 상황을 모두 접수하고, 그들의 학습 상태를 분석하여 학습자에게 가장 적합한 코스 구성 및 스케줄을 제공한다는 것은 어려운 일이다. 따라서, 이러한 웹기반 교육 시스템에서의 학습자에게 효과적인 학습 방법과 코스 구성, 그리고 코스 스케줄 등의 피드백을 제공할 수 있는 에이전트가 필요하게 되었다. 또한, 최근에 학습자의 요구에 맞는 코스웨어 주문이 증가되고 있는 추세이며 그에 따라 웹 기반 교육 시스템의 효율적이고 자동화된 교육 에이전트의 필요성이 인식되고 있다.

본 논문에서는 학습자의 학습 모니터링과 지속적인 학습 평가에 의하여 개인 학습자의 학습 성취도를 계산하여 학습자에게 적합한 코스 스케줄을 제공해 주는 코스 스케줄링 멀티 에이전트를 제안하고자 한다.

1. 서 론

웹의 등장은 멀티미디어 기술 및 컴퓨터 통신 기술 개발의 가속화 및 이를 응용한 콘텐츠 개발에 촉진제 역할을 하게되었다. 또한 웹기반 교육 시스템의 연구에서도 전자도서관과 LOD 기술을 접목한 연구들이 활발히 진행되어 왔다. 최근에는 교수-학습 활동에서의 새로운 형태인 웹을 기반으로 한 교육(WBI : Web-Based Instruction)이라는 교수 모형이 제시되기에 이르렀다. 또한, 학습자의 요구에 맞는 코스웨어의 주문이 증가되고 있는 추세이며 그에 따라 웹 기반 교육 시스템에 효율적이고 자동화된 교육 에이전트의 필요성이 인식되고 있다.

국내·외 교육 소프트웨어 에이전트와 브로커는 학습자 개인에게 적합한 교육시스템 보다는 보편적으로 다수를 위한 교육 및 학습 시스템에 맞게 구성되어 있으므로 개별적인 학습자의 다양한 지식 요구 및 평가 수준을 만족시키기 어렵다.

전통적인 교실 환경을 웹기반 환경과 비교할 때의 학습 유형은 자율 학습 형태, 강의형태, 토론 형태의 세 가지 유형으로 나누어 생각할 수 있다[1]. 자율학습의 형태는 학습자가 자신의 부족한 학습 내용을 교사가 제시한 자료를 통하여, 또는 개별적인 정보검색을 통해 학습이 이루어진다. 강의 형태는 전통적인 교실환경과 마찬가지로 교사가 제시한 학습 자료를 가지고 교사가 제시한 강의 계획서에 근거하여 학습이 진행되지만, 전통적인 교실환경과는 달리 학습자는 자신의 스케줄에 따라 임의의 장소에서 학습을 전개할 수 있다.

교과과정을 개설하고 이를 운영하는 교사의 입장에서 볼 때, 등록한 모든 학생들이 대면하게 되는 상황을 모두 접수하고, 그들의 학습 상태를 분석하여 학습자에게 가장 적합한 코스 구성 및 스케줄을 제공한다

는 것은 어려운 일이다[2]. 따라서, 이러한 웹기반 교육 시스템에서의 학습자에게 효율적이고 효과적인 학습 방법과 코스 구성 그리고 코스 스케줄 등의 피드백을 제공할 수 있는 에이전트가 필요하게 되었다.

본 논문에서는 학습자의 학습 수준과 학습 방법을 평가하여 학습자의 학습에 적합한 동적인 코스를 제공하고자 한다. 또한, 학습자의 학습 상태에 따른 빠르고 적절한 피드백을 제공하는 에이전트를 개발하여 학습 수준에 맞는 코스를 재구성해 줌으로써 반복학습을 통한 학습 효과를 증진시키고자 한다. 이를 위하여 동적인 코스 스케줄링과 적절한 피드백을 제공해 주는 멀티 에이전트를 제안한다.

2. 관련연구

대표적인 웹 교육 시스템으로 텍사스 대학의 CODE(Customized On-Demand Education) 시스템이다. 이 시스템은 전자 상거래의 응용으로 교육 설계를 위한 개념적인 모형을 정의하고 코스의 주문형 생산과 같은 부가 가치 서비스를 제공한다. 또한 교육의 학습자와 공급자 사이의 중개자로서의 교육 중개를 위한 모형을 설계하였으며 미리 정의된 표준에 따른 새로운 자료의 생산을 위해 잠재적인 공급자를 위임하고 코스 자료 저장소를 활용하는 중개에 기초한 코스 생산과 전달을 위한 방법론을 제안하였다.

카네기 멜론 대학에서 진행중인 플레이아데스 프로젝트는 분산환경하에서 독립적인 에이전트의 통합을 위한 멀티에이전트 구조인 RETSINA(Reusable Task Structure-based Intelligent Network Agents)를 의사결정 도메인에 적용한 것이다[3]. 이 프로젝트에서 구현한 방문객 관리 시스템은 카네기 멜론 대학을 방문하는 방문객과 방문객이 원하는 분야의 연구진의 일정을 조절하여 미팅을 주선하는

시스템이다. 복잡한 작업을 해결하기 위하여 작업을 분리하고 분리된 작업을 적절한 에이전트에게 배당하여 결과를 통보하는 것에 초점을 둔 것으로 분산 컴퓨팅 환경하에서 에이전트간의 직접적인 커뮤니케이션에 의하여 협력하는 에이전트 기반 구조의 프로토타입이라고 할 수 있다.

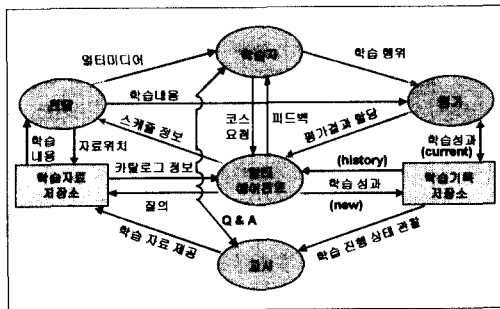
기존 연구에 대한 문제점은 온라인 상에서의 교육에 있어서 학습자와 교수와의 피드백을 위한 적절한 지원 시스템의 부재와 학습자의 학습 성취도에 따른 적절한 코스 구성의 결여이다. 그러므로 전통적인 면대면 교육시스템에서 교사와 학습자간에 필요한 상호작용이 웹기반 교육시스템에서는 충분히 제공되지 못하여 학습자의 높은 학습 효과를 기대할 수 없다.

3. 코스 스케줄링 에이전트

LTSA(Learning Technology System Architecture)[4]는 학습환경 상호작용 시스템을 구현하는데 정보공학적 면에서 사용자의 측면을 고려하여 IEEE 1484 학습기술 표준위원회(Learning Technology Standards Committee : LTSC)가 가상교육의 국제표준안 제정을 위하여 작성한 학습시스템 명세서이다. 코스 스케줄링 멀티 에이전트 CSMA(Course Scheduling Multi-Agent)를 이용한 학습 시스템의 구조는 LTSA 표준 모델에 입각하여 설계하였다.

3.1 CSMA 학습 시스템

제한하는 CSMA 학습시스템은 다음 [그림 1]과 같으며 학습자, 교사, 멀티에이전트, 전달, 평가 등의 프로세스를 가지며 학습자료 저장소와 학습기록 저장소 및 각 개체들의 상호작용으로 구성되어 있다



[그림 1] CSMA 학습시스템 모델

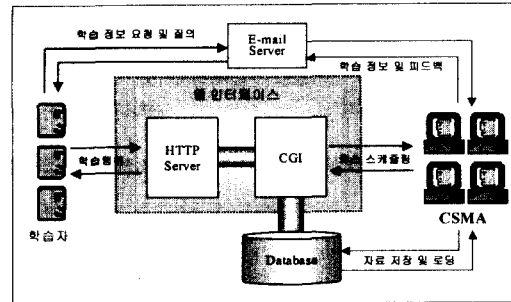
기존 학습시스템 모델에서의 시스템 코치의 역할을 멀티에이전트가 담당하도록 하였으며 멀티에이전트는 학습자의 학습성취도 계산 및 코스 스케줄링을 담당한다. 또한 교사의 역할을 완전히 배제한 기존의 모델에 교사 개체를 삽입하여 학습자의 질문을 처리할 수 있도록 함으로써 효율적인 학습 시스템 모델을 제시한다.

3.2 CSMA의 구성

CSMA를 이용한 학습 시스템은 웹 인터페이스를 중심으로 학습자와 CSMA가 연결되어 있으며 웹 인터페이스를 통하여 학습자와 CSMA간의 코스 스케줄링의 요청과 전송이 이루어지며 학습자는 CSMA가 제공하는 코스를 학습하게 된다.

CSMA로부터 생성되는 모든 정보들은 데이터베이스에 저장되며 필요시 CSMA에 의해 로딩되어 코스 재구성에 이용된다. 학습자의 프로파일을 비롯한 학습자의 학습 행위로부터 얻어지는 정보는 웹 인터페이스를 통해 데이터베이스에 저장되며 저장된 후에 CSMA에 의해 학습자에게 필요한 정보 즉, 학습성취도, 코스 스케줄링, 평가자료, 피드

백 등으로 재생성되어 저장된다.



[그림 2] 에이전트와 데이터베이스의 상호작용

[그림 2]에서 보는 것과 같이 CSMA의 핵심이 되는 멀티에이전트는 다음과 같이 4개의 에이전트로 구성되어 있으며 각 에이전트의 역할을 살펴보면 다음과 같다.

1) 코스 재구성 에이전트(Course Recomposition Agent : CRA)

코스 재구성 에이전트는 학습자의 학습성취도에 대한 정보를 학습자 성취도 에이전트에게 전달받아 새로운 최적의 학습자 중심의 코스를 생성하여 학습자에게 제공한다.

2) 학습 성취도 에이전트(Learning Accomplishment Agent : LAA)

학습성취도 에이전트는 학습자의 학습 내용에 대한 평가를 담당하는 학습평가 에이전트의 평가 결과를 바탕으로 학습 성취도를 계산하여 학습자의 학습 효과를 파악한다. 학습효과가 기준에 미달될 때는 즉시 코스 재구성 에이전트에게 코스 재구성 요청을 하게 된다.

3) 학습 평가 에이전트(Learning Evaluation Agent : LEA)

학습 평가 에이전트는 학습자의 학습 진행 과정에서 학습자의 학습 내용이 단계별로 완료될 때마다 학습 평가를 실행하여 학습자의 학습 능력을 판단하여 평가 결과를 학습 성취도 에이전트에게 넘겨주게 된다.

4) 피드백 에이전트(Feedback Agent)

피드백 에이전트는 자료저장소에 있는 학습자의 프로파일 및 계산된 학습 성취도 등을 참조해 적절한 피드백을 학습자에게 제공함으로써 학습 효과를 높이는데 기여한다.

[표 1]과 같이 에이전트들은 상호간의 규칙성 있는 메시지를 주고받으며 질의를 통해서 데이터베이스에 저장되어 있는 정보를 요청하고 요청한 자료를 전달받는다.

[표 1] 멀티에이전트의 메시지 규칙

Source 에이전트	Destination 에이전트	Receiving 메시지	Sending 메시지
LEA	LAA		학습자의 평가 결과
	FA		학습자의 평가 결과
	CRA		
LAA	LEA	학습자의 평가 결과	
	FA		
	CRA		학습 성취도 결과
FA	LEA	학습자의 평가 결과	
	LAA		
	CRA		학습내용 정보
CRA	LEA		
	LAA	학습 성취도 결과	
	FA	학습내용 정보	

4. 학습 성취도 계산

코스는 1장부터 N장까지의 대 단원으로 나누어지고 각 장은 1절부터 n절까지의 소 단원으로 다시 나누어진다. 대 단원은 학습자료의 각 장에 해당하며 소 단원은 각 장에 속해있는 절에 해당한다.

각 대 단원 평가에서 나타난 결과를 통해서 학습 자료의 소 단원에 대한 마킹 시간의 지연과 정답률을 통해 취약 가능한 소 단원을 검출 하도록 그 단원의 취약성을 계산한다. 학습자의 답안 마킹 시간과 정답 률을 분석한 소 단원에 대한 취약성 $W_{ik}(I, i)$ 은 다음과 같이 구할 수 있다.

- $t_d(I, i)$: 단원시험에서 소단원 문항의 풀이 소요시간
- $t_r(I, i)$: 단원시험에서 소단원 문항의 풀이 요구시간
- $R(I, i)$: 단원시험에서 소단원 문항의 정답률
- $W_k(I, i)$: 각 소단원의 풀이 시간 취약성
- $W_{ik}(I, i)$: 각 소단원의 풀이 시간, 정답 취약성

$$W_k(I, i) = \begin{cases} 0 & : t_d(I, i) < t_r(I, i) \text{ 일때} \\ 1 & : t_d(I, i) \geq (4 * t_r(I, i)) \text{ 일때} \\ \frac{t_d(I, i) - t_r(I, i)}{3 * t_r(I, i)} & : t_d(I, i) < (4 * t_r(I, i)) \text{ 일 때.} \end{cases} \quad (1)$$

$$W_{ik}(I, i) = W_k(I, i) * 0.5 + (1 - R(I, i)) * 0.5 \quad \dots \dots \dots (2)$$

학습자의 취약성 계산은 학습자의 답안 마킹 시간과 정답률을 분석 한 소 단원에 대한 취약성 뿐만아니라 소 단원 학습의 반복 횟수를 계 산하여 또 하나의 취약성을 계산한다. 소 단원의 반복 학습을 분석한 학습 취약성 $W_{ik}(I, i)$ 를 계산하는 식은 다음과 같이 정의할 수 있다.

- $Lc(I, i)$: 소단원의 학습 횟수
- $W_{ik}(I, i) = (Lc(I, i) - 1) * 0.3 \quad \dots \dots \dots (3)$
 ($W_{ik}(I, i) > 1$ 일때는 1로 계산(반복회수가5회 이상일때))

따라서, 학습자의 코스 학습 평가에 따른 소단원의 학습 취약성은 다음과 같이 구할 수 있다.

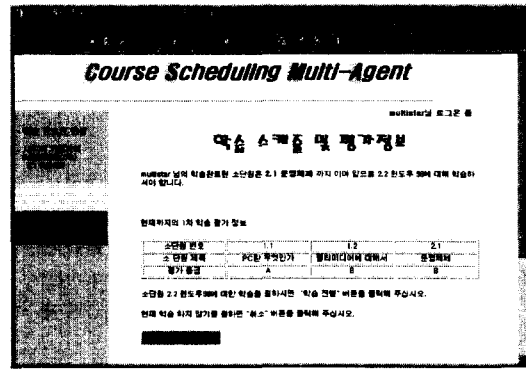
- $W_k(I, i)$: 각 소단원의 학습취약성
- $W_{ik}(I, i) = W_{ik}(I, i) * 0.7 + W_k(I, i) * 0.3 \quad \dots \dots \dots (4)$

반복 학습을 분석하여 얻은 학습 취약성은 답안 마킹 시간을 분석한 학습 취약성과 합하여 전체 소단원의 학습 취약성을 나타낸다.

따라서, 각 소단원의 학습 취약성은 학습자의 답안 마킹 시간과 정 답률을 분석한 소 단원에 대한 취약성인 $W_{ik}(I, i)$ 와 소 단원의 반복 학 습을 분석한 학습 취약성인 $W_k(I, i)$ 의 가중치를 7: 3으로 하여 계산한 다. 이렇게 계산된 학습 취약성으로 학습 성취도를 계산할 수 있으며 학습 성취도 계산에 따라 취약성을 보이는 소 단원을 추출하여 코스 재구성을 한다.

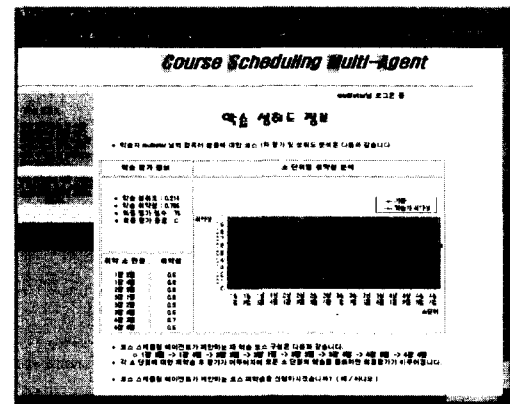
5. 결론 및 향후과제

본 논문에서 제안한 CSMA는 학습자의 학습 행태를 분석하고 학 습 취약성을 계산하여 학습자로 하여금 자신이 취약한 부분을 재학 습할 수 있도록 도와주는 코스 스케줄링 멀티 에이전트를 제안하였 다. [그림 3]은 학습자가 학습 진행중에 확인할 수 있는 자신의 학습 스케줄 및 평가정보이다.



[그림 3] 학습 스케줄 및 평가 정보

[그림 4]는 CSMA를 통해 학습자에게 제공되는 코스 스케줄링의 결과 정보이다.



[그림 4] 코스 스케줄링 결과

향후 과제는 CSMA의 설계틀 기반으로 하여 실제적으로 학습자에 게 완전한 코스 서비스를 제공하기 위한 편리한 학습자 인터페이스 와 멀티에이전트의 구현이 주요 과제이며 실험 평가를 통해 CSMA 의 성능과 효과를 증명할 수 있도록 할 계획이다.

[참 고 문 헌]

- [1] Hamalainen, M, Whinston, A, and Vishik, S, "Electronic Markets for Learning : Education Brokerages on the Internet", *Communications of the ACM*, vol. 39 no 6 (June), 51-58, 1996.
- [2] Agogino, A, "The Synthesis Coalition : Information Technologies Enabling a Paradigm Shift in Engineering Education", *Proceedings of Hypermedia in Vaasa '94*(June), *Vaasa Institute of Technology*, 3-10, 1994.
- [3] Katia Sycara, Dajun Zeng, "Coordination of Multiple intelligent Software Agent", *International Journal of Cooperative Information System*, 1996.
- [4] <http://grouper.ieee.org/p1484>
IEEE Learning Technology Standards Committee (LTSC)