

# 정보전달방법에 따른 사이버디자인교육의 문제점 분석

The issue of cyber design education according to information-transmission method

이동윤

동서대학교 디지털디자인대학원

Lee, Dong-Yoon

Graduate school of Digital Design, DSU

김종기

동서대학교 디지털디자인학부

Kim, Jong-Ki

Associate Professor Dept. of Digital Design, DSU

• Key words: Cyber education

## 1. 서론

### 1-1 연구목적 및 배경

첨단 전자테크놀러지의 발전과 전 세계를 뒤덮는 정보 네트워크 망에서 살아가는 현대인은 예전의 획일적인 산업사회와는 달리 다양한 가치를 추구하고, 자기 표현이 강한 개인주의의 성향을 띤다. 이는 물질적인 소비경향뿐 아니라 이데올로기의 변화라고 볼 수 있을 것이다. 이런 이데올로기의 변화와 정보화시대라는 상황은 현대디자인의 성향에 다양한 변화를 주는 요소가 되어왔다. 이러한 변화의 주체에 대응하는 정신적 중심이 되는 디자인 교육 역시 적절한 진화의 과정을 따라야 할 것이다. 디자인교육의 선봉 역할을 하는 대학에서도 정보화, 국제화 시대에 따른 디자인 교육의 변화를 수용하여 이미 국내 각 대학에서는 다양한 매체를 통한 뉴미디어 교수법, 가상 교육 등의 방법으로 디자인교육을 실험하고 있으며 국내 현실에 적합한 커리큘럼을 개발해 나가고 있다. 그러나 기존의 전통적 교육방법에서 벗어나지 못한 교육방식으로 문제점들이 나타나고 있다.

### 1-2 연구범위

이러한 현 시점에서 본 연구자는 기존의 오프라인 디자인교육을 보완하기 위한 한 방법으로서의 사이버디자인교육에 연구의 초점을 맞추어 사이버디자인교육의 문제점에 관해서 논하고자 한다. 본 논문에서 사이버교육은 인터넷을 기반으로 한 디지털 교육환경을 말하며 사이버대학과는 의미가 혼동되지 않음을 밝혀둔다.

## 2. 이론적 배경

교육에 있어서 정보전달방법은 교육방식을 의미한다. 교수자가 학습자에게 자신의 지식을 언어, 문자, 이미지, 음성 등을 통해 전달하며 학습자는 자신의 사전 지식과 상식을 통해 수업의 내용을 이해하고 그것을 자신의 지식으로 다시 재구성하여 문제의 해결능력을 기르게 된다.

사이버교육은 개방적인 교육방식의 특성상 전통적 방식의 교육보다는 학습자가 자발적으로 교육에 참여하며 학습자간의 커뮤니케이션을 통해 그 성과를 크게 향상시킬 수 있다는 점에서 전통적인 교육방식과 정보전달방법에 차이가 있다.

사이버교육은 교육의 기술적인 혁신뿐만 아니라 교육의 패러다임을 바꾸어 놓고 있다.

사이버교육은 교육솔루션, 교육콘텐츠, 교육서비스 3가지요

소로 구성되는데 교육솔루션은 콘텐츠를 제작하기 위한 멀티미디어 교육콘텐츠 제작기술과 이를 인터넷으로 제공하기 위한 S/W, H/W 기술을 말하며, 교육콘텐츠는 멀티미디어 기술로 제작된 디지털 강의, 교육서비스는 교육관리시스템, 콘텐츠유통, 커뮤니티 등의 포괄적인 서비스를 의미한다.

기존의 전통적 교육의 단점을 보완할 수 있는 사이버교육의 특징을 다음과 같이 요약할 수 있다.

- 1) 기존의 교육방식과는 달리 시공(時空)의 제한이 없다.
- 2) 교육비용을 절감할 수 있다.
- 3) 학습자 주도의 학습방식으로 교육이 이루어진다.
- 4) Personalization과 Customizing 이 가능하다.
- 5) 최신 경향 및 변화를 신속하게 반영할 수 있다.
- 6) 멀티미디어 방식의 교육이 가능하다.

### 3. 국내 사이버디자인교육 현황과 문제점

사이버디자인교육은 기존의 국내 대학디자인교육의 문제점을 바탕으로 이에 대한 해결방안으로 대두되었다.

디자인센서스조사연구1(1998년, 디자인관련교육기관 인력현황 및 실태조사)에 따르면 최근 디자인분야에 대한 급격한 관심의 증대로 교육의 양적인 성장은 어느 정도 이루어졌으나 질적인 성장은 아직 기대에 못 미치고 있는 것으로 나타났다. 수강인원과다. 교육관련기자재부족, 실무와의 연계성 부족 등의 문제는 교수자와 학생 모두가 지적하고 있는 문제점으로 조사 결과 나타났다.

특히 학생, 교수의 대부분이 수강인원과다, 교육관련기자재부족, 실무와의 비연계성 등 현재 대학디자인교육에 많은 문제점이 있는 것으로 지적하고 있다. 이 조사연구는 결론적으로 특정 인기학과에 편중된 방만한 학원 경영으로 충분한 교육 인프라(우수 교수자 확보, 충분한 교육시스템 구축, 우리나라 현실에 적합한 교육커리큘럼의 완성 등) 조성에 앞서 대학의 불륨만 키워왔다는 것을 단적으로 보여준다.

이 같은 문제점의 해결방안으로 사이버교육이 대두되었으며 디자인교육에서 사이버교육의 도입은 기존의 전통적인 디자인교육의 한계를 극복하는 새로운 정보전달방법뿐 아니라 교육 인프라의 향상 등 부차적인 이점까지 기대된다.

- 1) 강의시설의 부족과 과다한 수강 문제 해결.
- 2) 교수자의 반복적인 기술교육을 탈피한 창의적인 강의가능
- 3) 전공수업을 위한 기초 학습 능력 향상.
- 4) 대학간의 교육컨텐츠 공유로 교수자의 강의능력향상 및 학점교류 가능 등

그러나 현재의 사이버디자인교육은 장점보다는 문제점이 더 많은 상태이다. 사이버교육은 교육솔루션, 교육컨텐츠, 교육서비스 3가지 요소가 골고루 갖추어져 서로 유기적인 관계에 있을 때 비로소 100%의 교육효과가 나타난다고 할 수 있다. 단지 대세에 따른, 아니면 대학 홍보의 수단이 되는 사이버교육의 도입은 교수와 학생, 대학에 부담만 가중시킬 뿐이다. 현재 대부분 대학에서 사이버교육은 기존의 교육형태와 같이 실기와 이론으로 나누어, 실기부분은 소프트웨어의 활용기술습득과 응용, 이론부분은 전공 디자인이론 교육을 위주로 실시하고 있다. 이는 기존의 전통적인 오프라인 교육방법과 크게 다르지 않은 정보전달방법을 그대로 사이버교육에 적용한 것으로 사이버교육의 장점을 현실적으로 디자인교육에 적용하지 못하고 있다는 것을 의미한다.

본 연구자는 이러한 문제점을 교육방법 즉, 정보전달방법에 따른 사이버디자인교육의 문제점이라고 파악하고 다음과 같이 3가지로 분석하였다.

- 1) 교육컨텐츠 제작 방식의 변화
- 2) 교육주체간의 커뮤니케이션 구축
- 3) 오프라인과 온라인 교육의 병행

### 3-1. 교육컨텐츠제작 방식의 변화

교육컨텐츠제작의 가장 큰 문제점은 강의내용의 특성을 고려하지 않은 일률적인 제작방식을 가진 솔루션과 컨텐츠 제작자가 기존 대학의 인적자원인 교수라는 점이다.

제한적인 컨텐츠제작 방법은 교수자가 자신의 강의에 적합한 방식을 개발하는데 부정적인 영향을 미치게 되며, 강의에 대한 동기유발마저 감소시키게 된다. 이는 교육컨텐츠의 질에 치명적인 영향을 미치며, 다양한 멀티미디어 기술과 인터랙션으로 새로운 교육의 패러다임이 될 사이버교육을 기존의 비디오나 TV등 전통적인 원격교육의 수준으로 전락시켜버리는 원인이 된다. 실제로 현재 국내 대부분의 사이버대학의 교육컨텐츠 제작방식은 동영상을 위주로 한 인터넷방송의 형태로, TV를 통해서 이미 오랫동안 실시해 온 교육방송과 같은 방식으로 제작되고 있다.

그러나 모든 강의가 멀티미디어 방식이 적합하다고 볼 수 없으며, 교수자가 기술적, 시간적 문제로 제작하기 곤란한 경우가 많다. 따라서 교육컨텐츠를 전문적으로 제작, 지원하는 대학 내의 부서나 산학협력을 통한 지원이 필요하다.

### 3-2. 교육주체간의 커뮤니케이션 구축

인터넷을 기반으로 한 사이버교육은 '열린교육'이라는 의미로 해석되기도 한다. 교육 수혜자인 학생뿐만 아니라 교육을 원하는 일반인들이나 심지어는 다른 학교의 학생들까지

시공의 제한 없이 교육을 받을 수 있지만 대부분의 대학이 폐쇄적인 운영정책을 취하고 있다. 상업적인 목적보다는 교육 지향적인 목표를 가진 대학으로서는 참으로 아이러니한 상황이 아닐 수 없다. 사이버교육이 '열린교육'으로서 개방될 때는 교수, 학생, 대학 3자 모두 단점보다는 장점이 많을 수 있다. 교수자는 다른 대학에서 진행되는 강의를 벤치마킹하여 자신의 강의수준을 좀 더 향상시킬 수 있을 것이며, 인적 네트워크를 통하여 선의의 커뮤니케이션을 할 수 있을 것이며, 학생은 지역과 시간의 제약을 넘어 다양한 지식을 얻게 된다. 또한 대학은 WTO체제에 따른 외국 대학과의 경쟁력 향상과 기초교육에 따른 소모적인 투자를 연구중심의 투자로 재편성 할 수 있을 것이다.

또한 교수자와 학생, 학생과 학생간의 원활한 커뮤니케이션을 위한 다양한 방법을 모색해야만 한다. 채팅이나 메일을 통한 '질답'이외에 인터넷 상의 커뮤니티를 생성하여 자칫 자기중심적으로 빠질 수 있는 사이버교육의 폐단을 막을 수 있다.

### 3-3. 오프라인과 온라인 교육의 병행

사이버교육을 맹목적으로 신뢰해서는 안 된다. 특히 교수자와 학생간의 심리적인 커뮤니케이션이 필요한 디자인교육의 경우는 더욱 그러하다. 사이버교육만을 전문으로 하는 대학도 있지만 기존의 디자인교육커리큘럼을 그대로 적용한 사이버디자인교육은 기술적 제한과 자체의 단점으로 인해 도입이 불가능한 경우가 더 많다.

사이버디자인교육이 도입될 수 있는 부분 즉, 디자인이론이나 비교적 교육컨텐츠의 수명이 긴 과목, 강의시설이 절대적으로 부족한 S/W교육 등은 사이버교육으로 대체하는 것은 바람직하다고 할 수 있지만, 교수와 학생간의 긴밀한 커뮤니케이션이 이루어져야 할 특성의 과목은 사이버교육보다는 전통적인 교육방법을 고수하는 것이 당분간 필요할 것이다.

## 4. 결 론

사이버교육을 도입한 디자인교육은 장점과 함께 여러 가지 문제점을 안고 있다. 사이버교육이라는 새로운 교육 방법, 새로운 정보전달방법에 대한 이해의 부족이라고도 볼 수 있을 것이다. 그러나 이는 초기 도입단계에 따른 문제점으로 점차 안정화 단계에 이를 것으로 예측된다.

국내 디자인교육의 여건상 최상의 선택은 사이버디자인교육의 도입을 통해 기존의 교육시스템을 보완하며 양자가 모두 발전해야 한다는 점은 틀림이 없다.

사이버디자인교육에 대한 올바른 이해와 기존의 교육을 보완할 수 있는 새로운 교육수단으로 정착시킬 때 교수와 학생, 대학의 실질적인 수준 향상과 더 나아가 국가의 디자인경쟁력을 기대할 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- 한국전산원, '2001 한국인터넷백서'
- 유인출, 성공적인 e-learning 비즈니스, 이비컴, 2001.4
- 자료: 디자인센서스조사연구1, 디자인관련 교육기관 인력 현황 및 실태조사, KIDP, 1998.12