

# 웹 기반 디자인 교육에 대한 연구 - 사이버대학교에 개설된 디자인 강좌를 중심으로

## A Study on the Web Based Design Education - Mainly on design lecture opened to Cyber university

이동훈

동서대학교 멀티미디어디자인학과

Lee, Dong-Hun

Dept. of Multimedia Design, DSU

• Key words: cyber university, cyber lecture, design lecture,

### 1. 서론

우리나라의 사이버교육은 1990년 대 중반 인터넷 산업의 성장과 그 축을 같이한다. 정보통신기술의 급속한 성장과 정보화시대의 큰 흐름 속에서 교육부는 사이버교육에 대한 관심과 그 중요성을 인식하고 평생교육법에 근거해 2000년 9개 사이버대학의 설치를 인가함으로써 인터넷을 기반으로 한 사이버교육이라는 고등 교육의 새로운 패러다임을 연다. 무엇보다 2002년 현재 15개 사이버대학이 현재 운영되고 있으며 2003년 개교를 목표로 총 11개의 학교법인이 신청을 접수 이 중 3개 대학이 조건부 승인을 받아놓은 상태이며 여기에 2001년 승인을 받고 개교하지 않은 동국 사이버대를 합치면 총 19개 교로 늘어날 전망이다. 이러한 수치는 미국을 능가하며 양적으론 단연 으뜸이다. 이처럼 양적으로나 수적으로 확대되고 있는 사이버 교육은 대부분 대학을 중심으로 진행되고 있다고 할 수 있는데 이것은 인적, 물적 인프라가 비교적 잘 갖추어진 대학의 특성에서 연유한다고 할 수 있다. 이러한 상황 속에서 2002년도 사이버대학 모집요강을 분석하여 보면 전체 15개 대학 중 12개의 대학에서 디자인 관련학과를 개설하고 있으며 한 해에 어림잡아 3500명의 학생을 모집하고 있는데 이는 내년에 개교할 3개의 대학을 합치면 5000명이 넘어갈 것으로 예상된다. 다만 2002년도 1학기 각 대학별 신입생 등록비율<sup>1)</sup>(분야별이 아닌 전체비율)을 보면 유일하게 100%의 등록율을 보인 서울 디지털대와 함께 한양 사이버대, 경희 사이버대, 한국디지털대만이 80%이상의 등록율을 보인 반면, 그 외 다른 대학들은 모집 정원을 훨씬 밑도는 수치를 보여주고 있다. 새길디지털대와 몇몇 학교는 10%대의 등록율을 보임으로써 양질의 콘텐츠와 보다 특성화된 교육과정을 운영하지 않는 한 존립자체가 흔들릴 수 있음을 보여주고 있다. 그럼에도 온라인 교육시장의 급속한 성장과 온라인 교육에 대한 뜨거운 관심은 앞으로 보다 많은 사이버 교육기관들이 생김으로써 질적, 양적 팽창을 지속하리라 예상할 수 있다. 이러한 흐름 속에서 매년 엄청난 수의 디자인 인력이 새로이 배출된다고 할 때 이러한 문제는 여러 각도에서 살펴보아야 할 충분한 근거가 될과 동시에 온라인 교육에서 디자인 교육 방법론에 대한 연구가 보다 활성화되어야 할 필요성을 보여주고 있다. 이에 본 연구는 사이버 대학을 중심으로 한 디자인 교육의 현황과 디자인 관련 과목에 대한 강의의 기술적, 내용적 특성들을 중심으로 살펴보고자 한다.

1) 교육인적자원부 '2002년 1학기 사이버대학 신입생 분석 현황' 참조.

### 2. 사이버교육

사이버교육(cyber education)이란 일반적으로 원격교육(distance education), 가상교육, 온라인교육, 웹기반교육(WBI : Web based Instruction), 이-러닝(e-learning)등 다양한 용어로 불려지고 있으며, 이것은 무엇보다도 사이버교육이 웹을 기반으로 한다는 사실과 네트워크를 통해 형성된 사이버 공간에서 교수-학습과정과 더불어 활발한 상호작용이 이루어진다는 특성에서 연유한다고 할 수 있다. 현재 운영중인 15개 대학의 명칭을 보면 사이버라는 말과 디지털이라는 용어를 많이 사용하고 있는데 이것은 교육 인적 자원부에서 사이버대학의 설립 규정을 명기한 평생교육진흥법에 사이버 대학을 의미하는 '사이버'나 '디지털'등의 단어가 반드시 포함되도록 규정하고 있기 때문이다. 그럼에도 교육부에서 법적인 용어로 '원격'이라는 단어를 사용하고 있는 것은 가상이나 사이버라는 말이 '가짜'라는 느낌이 든다'거나 '사이버'라는 단어가 외래어로 사용하기에는 부적합하다는 의견이 많아 부득불 '원격'이라는 용어를 법적인 용어로 사용하게 되었다고 밝히고 있다.<sup>2)</sup> 어떠한 용어를 사용하는 것이 적합한가의 문제를 떠나 본 논문에서는 '사이버대학'이라는 용어로 대표해서 사용하고자 한다. 이것은 현재 여러 분야에서 사이버라는 용어가 일반적으로 많이 사용되고 있는 경향에 따른 것이기도 하지만 개인적으로 웹의 특성을 보다 잘 드러내는 익숙한 단어라는 생각에서이다. 사이버 대학은 그 근간이 기존의 대학교육과는 구별되는 평생교육이라는 틀 속에서 사고해야 한다. 이는 현재 사이버대학의 설립이 평생교육법<sup>3)</sup>의 틀 안에서 이루어지고 있으며 무엇보다도 사이버대학이 담당해야할 대상자체가 기존의 일반대학교육의 대상과는 구별되는 것을 의미한다. 예로 고등학교를 졸업하고 바로 취업을 한 사람, 대학교육을 중도에 그만 둔 사람, 또는 새로운 지식과 기술을 익히기 원하는 고등교육 이수자등이 바람직한 교육 대상으로 생각할 수 있다. 2002년도 1학기 신입생 학력별 분포도를 보면 고졸이 84%, 대학졸 6.8%, 전문대 5.2%, 검정고시 3.4% 순으로 분포되어 있으며 또한 직업별 분포 현황을 보면 사무직 26.5% 서비스업 11.8%, 제조업, 유통업 등 다양한 직업 분포현황을 보여주고 있다. 앞서 제시된 두 수치의 결과에 근거해 볼 때 현재 운영

2) 교수신문 제197호 '기획진단 : 사이버대학 그 가능성' 참조

3) <http://www.moe.go.kr> /, 교육인적자원부 사이트를 참조.

되고 있는 사이버대학은 대학진학을 놓친 자들에게 고등교육을 제공해주려는 그 본연의 역할을 잘 수행하고 있음을 알 수 있다.

### 3. 대학별 디자인관련 전공 모집현황

2002년도 사이버대학 모집요강을 분석하여 보면 전국 15개 대학 84개 학과, 학부 16,700명의 학생을 모집하는 것으로 나타나고 있으며, 구체적으로 학사학위과정 13개 대학 66개 학과, 학부 14,550명, 전문학사학위과정 3개 대학 18개과 2150명으로 구성되어 있다. 현재 각 대학에 개설되어 있는 학과의 특성을 보면 고시를 위한 법학, 경영, 정보통신, 디자인, 게임, 영상등 대부분 실용적인 분야에 집중되어 있다. 이것은 실용학문에 대한 선호도와 함께 각 대학이 경제성을 고려하여 학생들이 선호하는 학과를 중심으로 학과를 개설하고 있음을 볼 수 있는데 문제는 이러한 학과의 개설이 사이버교육의 특성과 부합할 수 있는 교과목인가 하는 데에 별다른 고민의 과정 없이 단지 인기도에 따라 이루어졌다는 사실이다. 디자인 관련 학과를 보더라도 총15개 사이버 대학 중 12개의 대학에서 디자인 관련학과를 개설하고 있으며 개설학과는 멀티미디어디자인, 게임 애니메이션, 게임디자인, 디지털미디어디자인 등과 같이 학생들이 선호할 수 있는 학과를 중심으로 개설하고 있다.

[표 2-1] 2002학년도 디자인관련 전공 모집요강

원격대학명	계열별	학과·부 및 전공명	모집 정원
경희사이버대	예체능	멀티미디어디자인전공	180
동서사이버대	예체능	디지털멀티미디어디자인학과	200
원광디지털대	게임기획	게임창작,디자인,경영학과	300
(구)사이버게임대	게임컨텐츠	게임음악,그래픽,소프트웨어	400
서울사이버대	자연과학	IT학부 (웹정보, 멀티미디어, 게임애니메이션)	700
세종사이버대	정보·문화 산업학과군	인터넷통신공학,정보보호시스템공학,디지털컨텐츠학,게임·애니메이션학과	550
열린사이버대	예체능	컴퓨터디자인학부	200
한국사이버대	예체능	디지털미디어디자인학과	300
한양사이버대	예체능	디지털디자인학과	200
서울디지털대	공학	게임,애니메이션,디지털디자인	600
한국디지털대	인문사회	미디어디자인학과	250
세민디지털대	디지털애니메이션	디지털미디어전공 게임애니메이션전공	200
영진사이버대	공학	컴퓨터미디어학과	100

[표 2-1] 2003학년도 개교예정 대학의 디자인관련 전공 모집요강

원격대학명	학과·부 및 전공명	모집정원
중앙영상 디지털대	애니메이션학과, 컴퓨터그래픽학과, 디지털이미지학과, 게임기획/디자인학과, 게임프로그래밍학과	1,000
한국테크노 디지털대	컴퓨터정보시스템학과, 디지털디자인학과, 벤처경영학과, 비서정보학과, 무역비즈니스학과	1,000

### 4. 강의 형태 분류

지금 현재 사이버 대학에서 이루어지고 디자인 교육 콘텐츠를 강의 접근 방법에 따라 분류하여 보면 아래와 같이 크게 3가지 형태로 나누어 볼 수 있다.

1. WBT 4) 방식 콘텐츠 : HTML, DHTML, Java Script 등의 웹기반 언어로 구성된 콘텐츠 2. On-Demand 방식 콘텐츠 : GVA, Active Tutor 형태의 저작도구로 만들어진 콘텐츠 3. Streaming 방식 콘텐츠 : 비디오, 오디오 클립 등의 Rich Media<sup>5)</sup> 콘텐츠. 이를 강자의 특성에 따른 강의 형태로 다시 분류해보면 텍스트(+이미지) 강의, 텍스트(+이미지)+음성 강의, 텍스트(+이미지)+영상 강의, 플래시 강의, 영상 강의(윈도즈미디어플레이어), 플러그인(에듀웨어 프로듀서, 액티브 튜터, 버추얼 스튜디오, GVA, Vmedia, Penda, iVitech 등) 프로그램을 통한 강의 등의 유형으로 나눌 수 있는데 이를 기준으로 디자인 관련 과목에 대한 강의형태를 각 대학별로 분석해보면 아래와 같다.

원격대학명	강의 형태
경희사이버대	액티브 튜터, wincam, 윈도즈미디어
동서사이버대	액티브 튜터, wincam
사이버게임대	텍스트+음성, 텍스트+영상(비디오),Flash
서울사이버대	웹강의+원캠형, 크로마형
세종사이버대	액티브 튜터, wincam, 윈도즈미디어
열린사이버대	텍스트+영상(비디오)
한국사이버대	텍스트+음성, 윈도즈미디어, Wincam
한양사이버대	텍스트+음성(영상)
서울디지털대	텍스트+음성(영상), 에듀웨어, 액티브 튜터
한국디지털대	텍스트+음성, 텍스트+영상(비디오)
세민디지털대	텍스트+이미지

### 5. 결론

사이버 교육은 면대면 교육과는 다른 많은 장점들을 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 사이버 교육은 기존의 교실수업보다 더 많은 시간과 자본을 투자하여야 양질의 결과를 얻을 수 있다. 하나의 유행처럼 우후죽순으로 생겨나는 많은 디자인 관련학과들이 앞으로 어떻게 그 생명을 이어 나갈 수 있는가의 문제는 그리 쉬워보이지 않는다. 현재 대부분의 사이버대학에서 이루어지는 디자인 교육은 많은 한계를 가지고 있으며 그 배경에는 자본의 문제를 비롯한 구조적인 문제가 엄청난 크기로 버티고 있다. 오늘날 디자인은 통합학문이다. 그러하기에 디자이너는 제학문의 상호관계성을 학습하여야 하고 그 속에서 총체적인 시각을 길러야 한다. 이러한 시대적 요구와 당위성은 사이버 교육이 가지는 장점들로 인해 보다 효과적으로 발휘될 수 있다는 전제하에 사이버상의 디자인 교육에 대한 새로운 접근과 방법론이 전적인 온라인 교육이던 교실수업의 보조 영역으로서의 역할이던 많은 교수자에 의해 실행되어지고 연구되어야 할 것이다.

### 참고문헌

정인성, 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석, 교육공학연구 (제18권 1호 2002.3)

- 4) WBI : Web Based Instruction의 약어. World Wide Web을 이용하여 진행되는 교수방법 또는 교육이나 훈련을 가리킨다.  
5) 리치 미디어 콘텐츠란 단순한 텍스트나 그림이미지가 아니라 비디오, 오디오, 사진, 애니메이션, 캐릭터 등의 다양한 미디어를 이용하여 제작되어지는 콘텐츠를 의미한다.