

# 디자인 원격교육 프로그램 개발에 관한 연구 (1)

-국내 온라인(원격) 대학교의 현황분석과 교육 방향성의 제고-

## A Study on the Development of Design Online Education Program (1)

-An Analysis of the Present Situation of Local Online Universities and Improving their Educational Direction-

문 찬

한국사이버대학교 디지털미디어디자인학과

Moon Charn

Dept. of Digital Media Design, Korea Cyber University

• Key words: Online Education, Information Technology, Key to Success of Cyber University

### 1. 서 론

#### 1-1. 재단법인 한국대학가상교육연합

한국대학가상교육연합은 1997년 11월 25일 전국 25개 대학이 모여 위성과 인터넷을 통한 대학간 학점 상호 인정 및 학술교류의 취지 하에 비영리 임의단체로 출발하여, 2000년 10월 30일 평생교육법에 근거, 원격교육기관(사이버대학) 설립 및 운영을 위한 재단법인으로 출발하였으며 현재 15인의 대학 총장 및 사회 인사들로 이사진을 구성하고 있다.

#### 1-2. 원격교육의 도입배경

원격(사이버)교육 운영체제 도입의 배경은 다음과 같다.

첫째, 사회 환경의 변화: 정보화시대의 도래, 평생학습 사회의 도래, 능력위주 사회로 변화, 정보, 지식산업의 출현, 둘째, 정보기술의 발달: 첨단 정보통신의 발달, 정보 인프라 구축, 초고속 정보 통신망의 구축, 정보기술의 확산, 셋째, 교육 환경의 변화: 교육의 정보화, 교육시장의 개방, 수요자 중심의 열린 교육, 지식의 생산성 제고, 21세기 패러다임의 전환은 단방향(teaching)의 교육개념에서 양방향(learning)의 개념으로 바뀌어 가고 있으며, 정해진 시간과 정해진 공간에서 벗어나 시공간을 초월하는 교육이 가능해 지고 있다. 사회의 변화에 있어서는 획일화, 기계화, 대량생산으로 통칭되던 산업 사회의 특성이 개인화, 창의성 중시, 유연성의 필요를 요구하는 정보화 사회로 이동하고 있음으로 해서 교육에 있어서도 그 변화에 부응하는 일환으로 원격교육의 필요성이 대두 되었다.

### 2. 원격(사이버) 대학의 개념

원격대학은 일반적으로 인터넷을 중심으로 고등교육을 실시하는 대학을 일컫는다. 평생교육법에서는 원격대학이라는 명칭을 사용하며, 외국에서는 가상대학(Virtual University) 또는 온라인대학(On-Line University)로 불리 운다. 원격대학은 실질적인 대학운영 면에서는 고등교육법을 준용하며 일반대학과 같은 법적 지위를 갖는다. 기존 대학과의 차이점은 인터넷을 이용한 비대면 교육중심으로 운영되며, 강의실 및 부대시설을 필요로 하지 않고 모든 학사 행정은 온라인화 되어 진행이 된다.

### 3. 한국 원격대학교 운영현황

#### 3-1. 원격대학교의 분류

원격대학은 크게 컨소시엄 형태로 운영되는 대학과 학교법인 등을 통해 독자적으로 운영되는 대학으로 나눌 수 있다. 컨소시엄 형태의 대학은 컨소시엄 회원대학에서 만든 강의 콘텐츠를 상호교류하여 각 회원대학간 강의 공유와 학점교류를 진행한다. 학교법인을 통해 독자적으로 운영되는 대학은 대부분 특성화를 앞세우고 있다. 이외에 민간 사업가가 재단법인을 설립, 운영하는 형태가 있다.

한국 원격대학교의 학생수는 2001년에는 6,220명, 2002년 현재는 16,700명이다. 신설되는 원격대학교의 모집정원은 총 26개 학과에 3천 800명이며, 지난해 인가를 받은 원격대학교의 올해 정원은 1만 2천900명이다.

#### 3-2. 디자인 전공의 개설현황

2002년 1학기 현재 15개 원격대학에 9개 대학이 디자인 관련 전공, 학과 또는 학부를 두고 있으며, 그 명칭은 다음과 같다. 디지털멀티미디어학과, 멀티미디어학부, 컴퓨터 디자인 학부, 미디어디자인학과, 디지털미디어디자인학과, 디지털미디어전공, 게임/애니메이션전공, 게임디자인학과, 디지털디자인학과

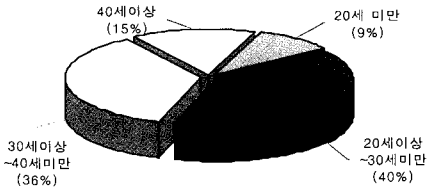
#### 3-3. 디자인 원격교육의 기대효과

- 사회적 측면 : 1) 교육에 대한 인식변화 및 관심제고,  
 2) 시간적, 공간적 제한을 초월한 열린 교육, 평생 교육을 제공,  
 3) 교육자원의 공유를 통한 비용절감
- 교육적 측면 : 1) 교육 수요자의 요구 중심서비스의제공,  
 2)교육 수혜의 균등화 및 교육 수준의 질적 향상  
 3) 교육연구의 활성화 및 교육인력의 전문화

#### 3-4. 재학생 분석(2001년도)

연령별: 30~39세(32%), 24~29세(27.2%), 23세 이하(25%), 40세 이상(15.8%)  
 성별:남성(64.8%), 여성(35.2%)  
 학력별:고등학교 졸(81.4%), 대학중퇴 및 전문대 졸(8.9%), 대졸이상(5.9%), 검정고시(3.8%)  
 직업별: 공공기관, 사무직(33.8%), 가사, 무직(24.4%), 군인/기타(21.9%), 금융유통 서비스(13.1%), 제조업(6.7)

KCU 한국사이버대학교 재학생 연령별 분포현황



□20세미만 ■20세 이상~30세미만 □30세 이상~40세미만 □40세 이상

[표1] 한국사이버대학교 재학생 연령현황

#### 4. 사이버대학의 성공요체

국내 사이버대학의 성공적 운영을 위해서는 다음과 같은 문제점들을 극복, 개선해 나아가야 한다.

첫째, 사이버 대학이 가지고 있는 단점의 극복. 예를 들어 원격강의의 특성상 디자인교육에 있어서는 입체물 제작이나 핸드드로잉 수업이 현재로서는 대단히 어렵다. 따라서 지속적인 디자인 교육 프로그램의 개발이 조속한 시일 내에 이루어져야 한다.현재의 가장 큰 단점은 디자인 교육에 있어 첨단기술에 대한 높은 의존도가 창의적 사고를 크게 저하시킨다는 점이며, 그러면서도 컴퓨터 교육이 사전에 필요하다는 것이다. 학생들이 교수의 피드백을 받을 기회가 적다는 점 또한 해결되어야 할 문제 중 하나이다. 다양한 학습활동(실험, 견학 등)이 제한적이라는 점도 있다.

평가의 객관성과 신뢰도 확보의 어려움도 있으며, 학생 입장에서 모니터(화면) 학습의 불편함에 익숙해 져야 하는 부담도 있다.

둘째, 학습의 질 관리가 필요하다. 기존대학에 비해 압도적으로 많은 시간이 소모 되므로, 보다 많은 인력의 확보와 관리 프로그램의 업그레이드가 필요하다.이를 위해서는 학습활동 지원 인프라의 구축이 시급하고, 연구지원, 시스템 지원과 관리 인프라의 구축도 병행 되어야 한다.

셋째, 같은 맥락에서, 학습방법의 끊임없는 개선이 요구 되고,(탐구학습, 협동학습, 문제해결 학습)

넷째, 학업 성취도를 보다 효율적으로 교수자가 순간순간 파악할 수 있는 프로그램의 개발이 시급하다.

마지막으로, 산재한 문제들을 개선해 나갈 교육자와 피교육자 모두의 강한 실천적 의지가 요구 되어진다.

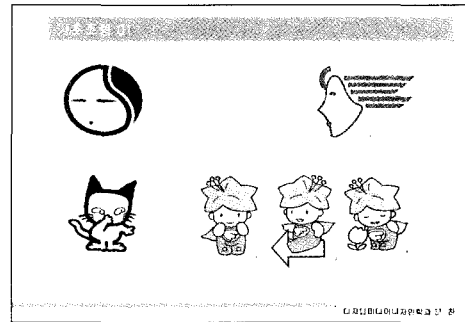
#### 5. 인터넷 원격 디자인강의 사례연구

강좌명: 기초조형 1.

학부 : 디지털미디어디자인학과, 이수구분 : 전공필수, 학점 : 3학년(학기) : 1학년 (1학기), 강좌형식 : 실기, 사용프로그램 : 일러스트레이션 9.0, 강의수강 방식 : 학교 강의실 접속 > 로그인 > 인트로 동영상 시청 > 텍스트 음성녹음 시청 > 동영상 프로그램 또는 컴퓨터 프로그램의 교수자 틀 사용법 동영상 시청



[그림1] 디자인 수업 인트로 동영상



[그림2] 텍스트와 이미지



[그림3] 프로그램 사용법 시범

#### 6. 사이버대학의 디자인강좌 향후 해결과제

- 1) 특성화된 교육 서비스의 창출-프로그램의 개발
- 2) 교수진의 전문성 강화
- 3) 다방면 상호작용의 지속적 개발-솔루션 개발
- 4) 교육개방에 따른 외국대학과의 경쟁력 제고
- 5) 재택교육 확대요구 수용대비
- 6) 사이버 공간의 인간화 실현
- 7) 장기적인 발전계획 수립

#### 참고문헌

이화국, 원격대학 운영실태 조사 및 개선방안 연구  
 교육인적자원부 2001 정책 연구과제. 2001  
 문찬, 사이버 디자인 강의 운영사례, 한국사이버대학교  
 2002년 하계워크샵. 2002