디지털콘텐츠분야 학생역량 평가지수 개발

Students Competency Assessment Index in Digital Contents Criteria

여 현 진*, 최 규 혁**, 김 미 진*
동서대학교 디지털콘텐츠학부*
동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과**

Yeo hyun-jin*, Choi gyu-hyeok**, Kim mi-jin*
Division of Digital Contents, DongSeo University*
Graduate School of DongSeo University**

요약

디지털콘텐츠 교육은 실용학문 분야로써 게임 프로그래밍, 게임 아트, 특수효과, 3D애니메이션 등 다양한 직무영역에 대한 교육이 이루어진다. 이러한 실용학문은 대학교육 기간 동안 해당 직무를 수행하는데 필요한 능력을 배양하여야 하며, 그러한 능력을 역량(Competency)라고 일컫는다. 본 논문은 디지털콘텐츠 분야 학생들이 실용학문으로써 직무능력을 배양하는 교육을 받고 있음에 맞추어 디지털콘텐츠 직무분야별 학생들의 평가를 기존의 교과목 기준이 아닌 직무에 맞는 종합역량을 평가하는 지수를 개발한다.

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경

역량은 OECD의 DeSeCo 프로젝트 (1997, 2003)에서 개념을 체계적으로 규명하고 연구한 사례를 통해 국내에서도 역량기반으로 학생들을 평가하는 다양한 시도가 이루어졌다[3]. 기존 교육평가의 진단평가, 형성평가, 총합평가의 구분 방식[1]에서 역량평가는 별도의 평가 방식을 제안하는 것이 아닌 기존 교육평가 구분의 평가방법론에 관한 것으로써, 학생들을 진단, 형성, 총합평가를 역량 기준으로 평가하는 것을 의미한다.

역량에 대한 논의는 기업에서 성공적인 업무수행을 위한 인적자원관리 차원에서 시작되었으나, 2010년 국내의 ACE(Advancement of Colleage Education)사업을 통해 역량에 대한 논의가 이루어졌다. 하지만 다양한 직무로 진출하는 대학내 전공들과 그에 따른 전공별 특이성을 감안하여 역량 기반 평가 기준을 적용하는 것은 많은 연구가 이루어져야 한다.

2. 디지털콘텐츠 분야 직무

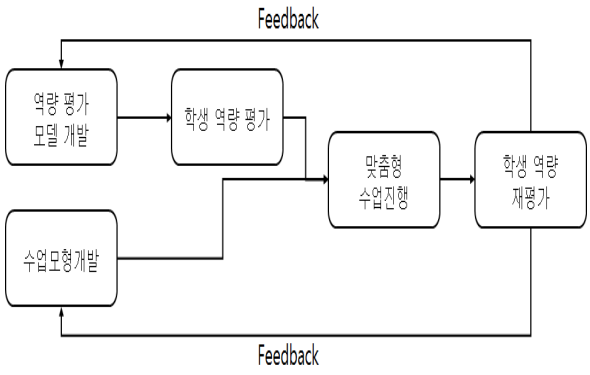
디지털콘텐츠분야는 다양한 실용학문이 접목된 분야로써 게임프로그래밍, 특수효과, 3D 애니메이션, 게임 아트 등 다양한 직무영역이 존재하며 이에 따른 직무별 교육이 이루어지는 분야로써, DeSeCo 프로젝트에서 말하는 해당 직무를 수행하는데 필요한 능력으로써의 역량 개념에 매우 적합한 분야이다.

이에 따라 각 대학의 디지털콘텐츠 교육은 직무별로 업무수행 능력을 배양하는데 그 교육역량이 집중되어있으며, 학생들의 역량 역시 직무기준으로 육성되고 있다. 하지만 학생들의 평가방식은 기존의 대학 내 타전공의 평가방식을 준용하고 있어 교과목 기준의 평가만이 이루어지는 것 또한 현실이다.

본 논문에서는 이러한 직무별 특성 교육을 하고 있는 디지털콘텐츠 교육 분야에 맞는 학생 역량평가 프레임워크를 소개하고 이에 따른 평가 지표인 역량지수900에 대한 논의를 통해 학생들의 역량평가 지표 개발 및 활용을 논의한다.

Ⅱ. 본론

1. 평가 프레임워크



▶▶ 그림1. 역량평가 기반 수업모형 프레임워크

본 평가 모형의 기본 프레임워크는 새로운 수업모형

개발과 그 맥락을 같이한다. 먼저 학생의 역량을 평가하는 직무별 지수를 표1과 같이 개발하고, 이에 맞는 수업 모형들을 개발하여 학생들의 역량평가 후, 맞춤형 수업을 진행한다. 수업 진행 후 학생들의 역량을 재평가하여 피드백을 통해 수업모형의 변화나 역량 평가 지수의 업그레이드를 진행하는 것이 본 역량평가 지수 개발의 목적이다.

이러한 수업모형 프레임워크는 기존 학생 평가방법의 혁신 보다는, 직무에 따른 필요역량이 상이할 수 있는 디지털콘텐츠 교육 분야에 대한 교육 방식의 개발 프레임워크라고 할 수 있다.

2. 역량지수 900

표 1. 역량지수 900

	역량명	상위지수	배점
역량지수 900 상위 프레임 워크	공통역량	의사소통, 글로벌, 리더십, 종합적 사고, 능동적 학업, 문제해결	150-300
	직무역량	직무에 따름	400-600
	창의역량	가치창출, 교내 프로그램 충실도, 교외 활동	150-300

역량지수 900은 영상콘텐츠 역량지수 900은 모든 학생들이 해당되는 공통역량과 창의역량, 그리고 직무전공별로 구분되는 직무역량으로 이루어진 총 900점의 디지털콘텐츠 분야 대학생을 대상으로 한 역량지수이다. 다만, 직무별로 공통/창의역량 중 일부가 삭제되거나 배점이 변경될 수도 있으며, 빠르게 변화하는 디지털콘텐츠 산업에 발맞춰 세부역량의 지수나 배점을 변경하며 본 역량지수 Framework를 기반으로 변경이 가능하게 개발되었다.

특히 공통/창의역량 지수는 교과목에 따라 교수자가 직접 모듈(module)식으로 장착이 가능한 지수들로 이루어져 있어 신설과목이나 과목 커리큘럼의 변동에도 탄력있게 대처가능하도록 설계된 것이 역량지수 900의 특징이다.

세 가지 역량 카테고리인 공통/직무/창의 역량은 배점을 직무별로 탄력적으로 움직일 수 있으나, 상위지수의 삭제는 불가하게 하여 직무별간 동일 평가기준의 레벨을 달리할 뿐 디지털콘텐츠라는 동일 분야 학생들의 역량평가를 위한 상위지수를 고정시켰다.

이러한 상위지수들은 [표2]와 같이 직무별로 동일한 정의를 공유한다. 이는 교수자가 학생들의 역량을 평가할 때에 직무별로 하위지수의 종류나 배점이 변경되더라도 동일한 개념아래 평가가 가능하도록 하는 상위개념의 정의로써, 평가자의 주관에 따른 편차(bias)를 최소화하기 위함이다.

표 2. 창의지수 상위역량

창의지수 핵심역량	정의
가치창출 역량	자체적으로 시작품을 만들어 내는 것과 같은 경제적/사회적 가치를 창출할 수 있는 역량
교내 프로그램 참여 역량	수업외 다양한 교내 프로그램에 참여하는 빈도와 참여할 수 있는 역량
산학프로젝트 역량	산학협력 과제에 참여하는 빈도와 참여할 수 있는 역량
교외 활동 역량	창업, 교외 경진대회, 공모전 등 교외활동에 관한 역량

직무역량은 전문가활용법을 사용하였으며 향후에는 피드백을 통해 집단지성(Collective Intelligence)이 반영된 지수로 발전시킬 계획이다.

Ⅲ. 결론 및 시사점

본 평가모형과 지수는 기존의 역량평가 교육에 대한 논의를 디지털콘텐츠라는 최근의 직무기반 교육에 적용하기 위한 모형과 지수로써, 지수의 활용 및 피드백에 의한 업데이트를 고려하여 개발되었다. 특히 직무역량을 제외한 대학생들이 갖춰야하는 공통/창의 역량지수를 직무별로 선택적 배점이 가능하도록 하여, 디지털콘텐츠 분야의 다양한 직무에 사용될 수 있도록 하였다.

이러한 모형과 역량평가지수는 교과목 설계, 장학금 등 다양한 학생평가를 기반으로 한 활동에 사용될 수 있을 것이다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] 성태제, "교육평가의 기초(2판)", 학지사, 2014.
[2] 김광민, "역량기반 교육의 매력과 한계", 도덕교육연구, Vol.20, No.1, 한국도덕교육학회, 2009.
[3] 최미리, "대학의 역량 강화 교육과정 사례 연구", 학습자중심교과교육연구, Vol.10, No.3, 학습자중심교과교육학회, 2010.
[4] M. Simon et al, "Improving Large-Scale Assessment in Education", ROUTLEDGE. 2013