

Web 2.0시대 가이드 시스템의 변천이 가지는 정보디자인적 의미 -국내 사이버대학을 중심으로-

김미정*, 이혜진**

요약

본 연구는 사이버대학 가이드시스템에 대한 정보디자인적 접근을 통하여 사용자들이 학사제도 및 강의정보를 친근하고 쉽게 이용할 수 있도록 하고 이를 통해 대학의 학사과정이 보다 안정적이고 활발하게 운영되도록 하는데 필요한 요소를 논의하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 기술과 소비자의 인식변화에 따른 가이드 시스템의 변화를 통하여 인지심리학 및 인간중심 커뮤니케이션 이론에 입각한, 미래 Web 2.0 시대에 적용될 가이드 시스템의 모습을 제시해 보고자 한다.

The Meaning of Guide System in Cyber University in the Era of Web 2.0

Mijung, Kim*, Hae Jin Lee**

Abstract

This study aims to propose the futuristic guide system in the Web 2.0 era based on the analysis of past changing guide system in the domestic cyber universities. Guide System is destined to transform its feature and form according to the fast shift of technology and people's way of thinking. The theoretical ground this study took is cognitive psychology, communication theory, especially information design theory.

Keywords : guide system, Web 2.0, intelligent platform, personification

1. 서론

본 연구에서는 사이버 대학 가이드 시스템 현황을 정보디자인적 시점에서 고찰하여 비교하고, 기술과 소비자의 인식변화에 따른 가이드 시스템의 변화를 통하여 인지심리학과 및 인간중심 커뮤니케이션 이론에 입각한, 미래 Web 2.0시대에 적용될 가이드 시스템의 모습을 제시해 보고자 한다.

고도의 정보화 사회에서는 급격히 변화되어가는 정보들의 빠르고 정확한 습득이 요청된다. 따

라서 시, 공간의 제약을 가지는 기존의 교육방식 들로는 정보바다에서의 효율적인 정보습득이 어렵기 때문에, 개개인이 원하는 시간과 공간에서 원하는 정보를 습득할 수 있는 새로운 교육방식이 요청되었다. 따라서 이러한 요구에 부응할 수 있는 방법으로 활용되고 있는 가상 수업, 가상 캠퍼스, 원격대학 등의 가상학습 시스템은 그 활용가치가 높다고 할 수 있다.

국내에서 1998년 웹을 이용한 시범 운영을 기초로 하여 2001년 3월부터 정식으로 문을 연 사이버 대학은 운영 초기에 사용자 다수가 교수와 물리적인 공간에 함께 있지 아니한 상황에서 사이버 교육에 익숙하기 어려웠다. 따라서 사이버 교육 시스템을 쉽게 이해하고 지속적으로 이용할 수 있도록 하는 헬프(Help)기능이 요구되었다고 하겠다. 이러한 필요성을 바탕으로 사이버 대학의 가이드 시스템(Guide System)은 온라인상

※ 제일저자(First Author): 김미정
접수일자:2008년02월19일, 심사완료:2008년02월29일
* 열린사이버대학교 디지털콘텐츠학과
omymirea@gmail.com
** 이화여대 대학원 디지털미디어 학부 박사과정

에서 사용자들이 학사제도, 강의 내용, 도서관 열람 이용법 등을 보다 쉽게 인지하고 사용할 수 있도록 사용자들에게 제공되기 시작하였으며, 견고한 웹 교육 시스템이 갖춰지지 못했던 초기 사이버 교육에서 정보와 흥미요소 제공의 역할을 하였다.

이후 사이버 교육 시스템은 수많은 시행착오와 보완을 통하여 사용자들이 좀 더 편리하고 효과적으로 원격교육을 받을 수 있도록 안정화되었으며, 또한 사이버 대학교육 시스템의 사용자들 또한 시스템이 제공하는 서비스를 능숙하게 사용할 수 있게 되어 기존의 가이드 시스템의 필요성이 줄어들게 되고 자연스럽게 그 역할이 축소되게 되었다.

현재 웹 환경은 빠른 속도로 진보하여 새로운 전환점을 맞이하고 있으며, 정보의 개방성, 이동성 연결성을 표방하고 있는 Web 2.0은 사이버교육 시스템에도 혁신적인 변화를 제공하고 있다. 결국 기술발전과 소비자의 인식이 빠르게 변화하는 웹 혁명의 시점에서 사이버 대학 교육에서 제공하는 가이드 시스템 또한 진화된 모습을 보여야 할 것이다.

이에 본 연구에서는 초기의 사이버 대학 가이드 시스템에서 진화를 거듭하여 온 Web 2.0 시대의 사이버 대학 가이드 시스템이 변천을 통하여 전달하는 정보디자인적 의미를 살펴보고 근미래의 더욱 효과적인 사이버 대학가이드 시스템의 역할을 제시하고자 한다.

2. 가이드 시스템의 정의 및 정보디자인적 접근의 필요성

2.1 정의 및 역할

가이드(Guide)

- 1 안내자, 길잡이, 안내업자, 가이드
- 2 지침, 도표, 이정표;안내서, 편람;여행 안내
- 3 유도 장치
- 4 안내하다, 인도하다
- 5 ...의 방향을 가리키다, ...의 지표가 되다,

가이드(Guide)는 상기 언급한 바와 같은 사전적 의미를 지닌다. 그리고 이 기본개념을 바탕으로 정의해보면 가이드 시스템이란 “정보이용자

가 최상의 정보를 편리하고 효과적으로 취득할 수 있도록 안내해주는 안내 시스템”이라 할 수 있을 것이다.

따라서 가이드시스템의 긍정적인 역할을 위하여 갖추어야 할 기본 요건은 다음과 같이 정리된다. 첫째, 가이드시스템은 사용자가 웹상에서 시스템의 전체 구조나 보유정보를 빨리 파악할 수 있도록 도와주고, 둘째, 원하는 정보를 쉽게 얻을 수 있도록 효과적, 자발적으로 관련 있는 항목들을 제시하여 주어야 한다. 예를 들어 링크 구조의 설계 시 사용자의 편의를 고려하는 것이나 사이트내의 사이트 맵, 검색 서비스, 선택된 메뉴아이콘 표시, 간단한 내용요약 서비스, 관련 정보 서비스, 어린이용 게임 CD-Title의 커서디자인, 메뉴구성, 아이콘, 메인 메뉴와 서브 메뉴의 설계 및 메뉴배치, Next, Previous 버튼, 같은 정보끼리 그룹핑 등도 넓은 의미의 가이드 시스템의 범주에 속한다.

2.2 정보디자인적 접근의 필요성

정보디자인은 ‘디자인적 요소들을 그래픽디자인이나 시각적 규칙들로만 채우는 것이 아니라, 디자인을 통해 성과를 향상시킬 수 있는 기본 체계를 제공하는 것’이다. 따라서 현대 정보디자인에서는 일상적인 문제를 추상적인 메시지로 풀어내는데 있어서 디자인은 어떻게 작용하며, 디자인 행위는 어떻게 효과적으로 수행될 수 있는가를 다루고 있다. 따라서 정보를 디자인하는 사람들은 정보 수용자들 각각의 인지적 관점을 고려해야 한다. 로저 화이트하우스(Roger Whitehouse)라는 정보디자이너는 그의 유명한 뉴욕의 등대출판사(The Lighthouse) 사례연구 프로젝트를 통하여 모든 집단은 그들만의 독특한 감각중추를 지니고(청각장애자이든, 맹인이든, 정상적이든 간에) 정보 디자인의 경험에 접근한다는 내용을 골자로 한 수용장치의 분류학을 보여주었다.

위에서 제시된 정보디자인에 대한 정의를 볼 때 가이드 시스템의 성공적인 구축을 위해서는 정보를 편리하고 효과적으로 취득하는 것을 가능케 해 주는 정보디자인적 접근이 필수 불가결함을 알 수 있다.

3. 가이드 시스템의 정보디자인적 접근의 이론적 배경

정보통신기술의 발전과 더불어 사이버 대학의 설립은 자기 주도적, 개별적인 새로운 교육패러다임에 맞는 교육환경의 변화에 대한 관심으로 이어지고 있다. 또, 이와 더불어 늘어나는 다양한 정보 서비스에 대한 욕구를 만족시킬 수 있는 대안으로서 가이드 시스템에 대한 연구는 매우 의미 있다고 할 수 있다.

또한 다양한 교수-학습과정에서 생겨나는 여러 가지 정보 서비스의 전달지연 문제나, 사이버 교육의 감정이입과도 같은 제약성을 극복해야 하는 과제가 가이드 시스템이라는 개념을 통하여 해결될 수 있기를 기대하는 것이다.

3.1 가이드 시스템과 교육효과간의 상관관계

가이드 시스템은 일단 기존의 직접 대면 커뮤니케이션의 방법으로 교육을 받아왔던 대상의 학생들에게 생소할 수 있는 간접 대면 방식의 커뮤니케이션에 대한 심리적 부담감과 긴장감을 해소하고 또한 사용자가 비대면 커뮤니케이션에서 자칫 범할 수 있는 이해부족에서 오는 학사착오를 최소한으로 막아줄 수 있을 것이라 기대되어 왔다. 앞으로도 사이버 대학의 가이드 시스템의 원활한 교수-학습과정을 이끌어주는 역할로 교육효과를 높일 수 있는 도구적 역할 또한 기대될 수밖에 없다고 하겠다.

가이드는 형태가 어떠한지 복잡한 데이터베이스 환경에서 다음 과정을 지시해주는 일종의 안내자로서 사용자를 위해 정보들을 서술적, 일시적으로 연결해주어 보이지 않는 정보 흐름의 측면을 가시화하는 역할을 할 뿐 아니라 인터페이스에 있어서는 미디어를 통해 다음 단계에는 어디로 이동 할 것인지를 지시해 줌으로써 무엇보다도 미디어와의 통합을 이루게 해주는 역할을 한다. 이로 볼 때 적어도 탐색과정과 관련해서 학습자의 인지부담이 가이드시스템을 통하여 감소될 수 있다는 것이 증명되는 셈이다.

또한 가이드 시스템은 교수나 강사들이 자신의 주관적 관점 하에 구성한 정보를 객관적인 시각으로, 정보흐름에 일관성을 부여하면서 전달하는 역할을 맡음으로써 사용자의 시점(point of

view)에 대한 개념과 직관형성에 도움을 주는 방식으로 일조한다.

3.2 가이드 시스템 구현을 위한 정보디자인 요소

가이드 시스템을 잘 나타내 주는 시각적 표현 요소는 무엇일까? 가이드시스템을 다양한 형상으로 제시하는(그래픽형상, 아이콘, 동영상 인물...) 실험결과 사용자들은 이 모든 형상들에 잘 적응했다. 이는 가이드시스템이 어떠한 형상으로 구현되는가에 따라 기능적 차이가 크지 않다는 것을 의미한다.

가이드 시스템의 형상에 따라 기능적 차이가 크지 않다는 가정 하에서는 사용자 인지구조에 친근하게 다가가서 정보를 사용자에게 습득, 기억시키고, 정보를 다시 인출 할 수 있게 도와줄 수 있는 가이드 시스템 형상이 가장 효과적일 것이라는 가설이 성립된다.

역시 같은 맥락일 수 있는, 세틀러 가이드 비디오팀이 사용자들을 대상으로 행한 실험에서, 사용자들은 복잡한 특성을 가진 객체보다는 단순한 인물들에 더 잘 적응하였다는 결과에 주목할 필요가 있다. 피실험자들이 잘 적응한 단순한 인물 형상들은 사용자의 활동이나 목적을 알고 지지하거나 반대할 줄 아는 정서적인 측면들도 갖추고 있었고, 이들은 진정한 효과적인 가이드 일 수 있었다. 이 결과들을 볼 때 보다 최소한의 극적 성격을 가진 적극적이고 보편적인 가이드 모습으로 형상화 된 역할이 바람직하게 떠오른다.

또한 일관성의 정의는 아직까지도 명확하지 않고 그 일관성의 유형 역시 다양하지만, 일관성 있는 인터페이스가 일관성 없는 인터페이스에 비해 학습 용이성 측면에서 우월하다는 사실이 많은 실험을 통해서 증명되었다. 이 사실로 미루어 가이드 시스템은 일관된 형태로써 형상화 되어야 함을 정보디자인적 요소로 도출할 수 있다.

4. 초기 가이드 시스템과 현재 가이드 시스템의 상관관계

4.1 초기 가이드 시스템 현황

초기 사이버 대학들은 오프라인 교육 시스템을 그대로 온라인 교육 시스템으로 옮겨와 텍스트

트 위주로 강의하는 것을 시작으로 하여, 학생들과의 원활한 커뮤니케이션 방법들(회상교육)이 적극적으로 연구되어졌다. 학생들을 위한 가이드 시스템은 보이지 않는 가상세계에서 유일하게 오프라인 교육시스템을 연상케 하는 실제감을 최대한으로 부과하고자 하였다. 예를 들면, 국내 가상대학 최초로 부산 경성대에서 사이버 강의를 하고 연구 활동과 학술발표도하는 사이버 교수인 '정보통' 교수(신문방송학과 객원교수)를 탄생시켰고.(1998) 경희대에서는 "라이언"이라는 사이버대학생을 국내에 첫선을 보였다.(1998) 숙명여대의 "스노우" (1998)와 경북대의 "누이"(1999)도 비슷한 역할모델로 개발되었다. 또한 서울공대에선 11개학과와 사이버학생 캐릭터와 사이버 교수 캐릭터를 만들었다. 이 중 건축학과의 "아키"와 원자핵공학과와 "누리" 등 2명만 여학생이고 나머지 9명은 모두 남학생이다. 좀 더 발전된 실제감을 주는 가이드시스템으로서, 음성으로 캐릭터가 정보를 제공하는 예로 유니텔에서 시행했던 가상 캠퍼스(UCC)의 조교들이 있었다. 여기에서는 남녀 조교 두 명이 등장하면서 음성으로 각 페이지마다 특정정보를 제공해주었다.

<표 1>.초기 사이버대학 가이드시스템을 시각적가이드로 기준한 평가표

구분	명칭	부과역할	활성화
경희대	정보통(교수)	사이버 교수	중
경성대	라이언	가이드	중하
숙명여대	스노우	가이드	중하
경북대	누이	가이드	중하
서울대	공대 11개과 사이버캐릭터	상징	하
UCC	조교	가이드	중상

사이버 대학의 경우를 보다 객관적으로 살피기 위하여 다양한 분야에서 캐릭터를 가이드로 활용하여 정보전달을 활성화하는 예를 비교분석할 필요가 있다. 가장 대표적인 경우로 떠오르는 것은, Microsoft Office 2000의 '재롱이'라는 강아지의 등장이다. MS는 재롱이라는 가이드를 등장시켜 처음 프로그램을 접하는 사용자라도 이 길잡이를 통해서 쉽게 프로그램을 사용할 수 있게

안내를 받으며 친숙하게 프로그램을 접하도록 하고 있다. 여기서 사용자는 원하는 동작을 선택하여 가이드에게 부여하면서 사용할 수도 있고 캐릭터 가이드로 재롱이, 이쁜이, 고양이, 지구별, office로고, 박사, 로봇, 풍선, 돌고래, 클립 등 원하는 대상을 선택할 수 있다.

요소마다 숨어있는 정보를 제공해야하는 게임에서는 가이드로서 캐릭터를 이용하는 경우가 더욱 빈번하다. 본 연구에서는 이중 두 가지, <My Domino Castle(3D 실시간 렌더링 게임)>, <거스와 함께 하는 신나는 사이버 폴리스(교육용 게임)>를 예로 들어보겠다. <My Domino Castle>에서는 학사모를 쓴 귀여운 요정 캐릭터가 등장하고, <거스와 함께 하는 신나는 사이버 폴리스>에서는 의인화 된 거스라는 강아지 캐릭터가 도우미 역할을 하며 사용자들에게 정보간의 이동을 유도하고 실제 정보도 전달하고 있다. <거스와 함께 하는 신나는 사이버 폴리스>에서 거스는 음성을 통하여 사용자들에게 정보를 보다 직접적으로 제공해주고 있다. Mac OS의 경우 8.6 English부터는 텍스트와 경고음 정도로 에러를 알려주던 기존의 방식에서 사용자들이 오류를 방지하도록 음성과 텍스트를 동시에 사용하면서 편의를 제공해 주고 있다.

위의 여러 예에서 보았듯이 초기 가이드 시스템은 의인화(personification)를 통한 실제세계의 연상이 주를 이루었다

4.2 현재 가이드 시스템 현황

4.1에서 언급한 초기 사이버대학 가이드 시스템은 2007 현재에는 어떠한 형태로 변화되어 있을까? 대체적으로 현재의 사이버 대학들은 시각적으로 차별화된 가이드 시스템을 한정적으로 사용하는 듯하다. 그중에서도 캐릭터형 가이드 시스템은 부분적인 콘텐츠를 안내하는 시스템으로서 활용되고 있었다. 특히 서울디지털대학교, 한양사이버대학교, 경희사이버대학교 등은 캐릭터 가이드 시스템의 요소를 적극적으로 활용하고 있었는데, 서울 디지털 대학교는 '서디대'라는 캐릭터 가이드를 통하여 학교생활을 간접적으로 체험할 수 있도록 하였고, 한양사이버 대학은 '예비 신입생'과 '재학생'의 캐릭터를 통하여 학교생활정보를 제시하고 있었다. 또한 이밖에 경희 사이버대학교에서는 '신나라', '강준하', '나주

부' 등 7가지의 캐릭터를 통해 입시 및 학사관련 정보를 제공해주고 있다. 그 외에 한국사이버대학교의 가상의 대학생 '나한국', 서울 사이버 대학교의 가상의 안내원 등도 캐릭터를 이용한 가이드 시스템의 예를 보여준다.

그러나 이러한 캐릭터 가이드 시스템이 전체 가상교육 시스템을 가이드 한다고 볼 수는 없다. 왜냐하면 다수의 사이버대학 시스템에서는 게시판 이용한 실시간 안내와 동영상 안내, 원격지원서비스 등 시각적 형상화가 아닌 기능 그 자체의 방식을 이용해 사용자들을 가이드하고 있으며 시각적인 가이드 시스템은 입시설명, 학사운영 등 특정 목적에서만 활용하고 있기 때문이다.

<표 2>. 사이버대학 가이드시스템을 시각적가이드로 기준한 평가표

구분	명칭	부과역할	활성화
서울 디지털대	'서디대'	가이드	하상
한양 사이버대	'에비 신입생', '재학생'	가이드	하상
경희 사이버대	'신나라', '강준하', '나주부' 등	가이드	하상
한국 사이버대	'나한국'	가이드	하상
부산 사이버대	없음	가이드	하중인

결국 Web 2.0 시대 가이드 시스템은 보다 비가시적인 플랫폼으로(invisible platform)변화하고 있다. 또한 사이버 대학의 가이드 시스템 게임이나 빌딩 안내 시스템, 은행의 ATM등에서도 시각적인 가이드보다는 지적인 플랫폼(intelligent platform)을 도입하여 시스템 자체를 업그레이드 하여 보이지 않는 가이드 시스템으로서 지원하려는 노력이 진행되고 있다.

4.3 가이드 시스템의 변천이 제시하는 시대별 차이점

초기 가이드 시스템은 시스템을 능숙하게 사용하지 못하는 초기 시스템 사용자들이 좀 더 쉽고 빠르게 시스템을 사용하여 정보를 습득할 수 있도록 하기 위해 제공되었다면, 현재 가이드

시스템은 기술 발달과 사용자들의 컴퓨터 활용 능력 향상 등의 변화에 따른 가이드 시스템 자체의 진보과정에 있다는 것을 알 수 있다. 초기 가이드 시스템과 현재 가이드 시스템의 차이점을 세 가지 측면에서 논하자면,

첫째, 시각적 측면에서 초기 가이드 시스템은 적극적인 시각화를 통해 재미요소를 부여하여 흥미를 끌려고 했던 것에 반해서 현 가이드 시스템은 대체적으로 시각화를 눈에 띄게 축소하고 있다. 만약 시각적 가이드를 사용한다 해도 의인화된 캐릭터 사용보다는 동영상이나 실시간 커뮤니케이션 등의 더욱 실재감 있는 방법을 가이드 시스템에 적용하고 있었다.

둘째, 청각적 측면에서 초기 가이드 시스템은 음성 시스템을 도입하지 않았거나 간혹 의인화된 캐릭터의 목소리를 적용했었으나, 현 가이드 시스템에서는 시스템에 과부하를 덜 주는 수준에서 현실에서의 나레이터 목소리를 적용하고 있다.

셋째, 시스템적 측면에서도 초기 가이드 시스템에서 보기엔 거의 드물었던 embeded guide system으로 진화된 기능들이 현 가이드 시스템에 적용되고 있다.

5. 가이드 시스템 발전의 의의

은행 현금인출기(ATM: automatic Transaction machine) 시스템과 빌딩 안내시스템에서 온라인상에서 교육이 이루어지고 학위가 수여되는 사이버대학교교육 시스템까지, 초기 가이드 시스템에서는 가시적이고 흥미를 끄는 의인화된 안내 시스템을 도입하였음이 확실하다. 이는 새로운 컴퓨터 시스템이 생소한 사용자들에게 실제세계를 연상시키는 매개체를 이용하여 쉽고 빠르고 편안하게 시스템을 사용할 수 있도록 하려는 목적에서 시작된 것이라 할 수 있다. 그러나 Web 2.0 시대 거의 대부분의 다수의 사용자들은 의인화된 가이드의 안내 없이도 은행 ATM을 사용하여 대부분의 은행 업무를 해결할 수 있고, 동영상 강의부터 질문 답변에 이르는 사이버대학 시스템을 자유롭게 사용할 수 있게 되었다. 과학 기술 또한 사용자의 취향에 맞추어 서비스할 수 있는 지적인 시스템을 개발해내고 있다. 이러한

현실에서 가이드 시스템 또한 사용자가 시스템을 사용할 시에 사용자의 취향에 맞춰 눈에 띄지 않고 편안하게 안내하는 비가시적인 형태로의 정보디자인으로 진화하고 있다.

사이버대학 가이드 시스템의 가시화에서 비가시화로의 변화원인은 Web 2.0이라고 할 수 있을 것이다. 현재 Web 2.0 시대에는 사용자에게 시스템이 다가가서 정보를 제공하고 나아가서는 사용자가 주도적으로 시스템을 사용할 수 있도록 하고 있으며 이러한 사용자를 배려한 시스템을 제공하게 되었다. 그 결과 자신의 취향에 맞춰 쉽고 편리하게 가상 시스템을 사용할 수 있게 된 사용자들은 가상 시스템에 대해 인식의 변화를 보이게 되었다.

또한 Web 2.0시대 플랫폼 기술의 발달은 초기의 플랫폼보다 사용자를 좀 더 배려한 지능적 플랫폼을 도입할 수 있도록 하였다. 그 결과로 개인 맞춤형, 커뮤니티 연결형, 평가결과 전달형 등의 지능적 플랫폼을 통하여 보이지 않게 사용자를 가이드 하는 시스템으로 발전 할 수 있었던 것이다.

6. 결론

학습속도와 학습시간 상의 융통성을 가질 수 있고, 재택 학습이 가능하며, 다른 사람과 상호작용을 원하지 않는 학생들에게 독립적으로 공부 할 수 있는 환경을 제공함으로써 모든 일들이 인터넷상에서 독립적으로 공부 할 수 있도록 하는 사이버 교육 시스템 상의 가이드는 어떻게 변화여왔는가? 교육효과를 높이기 위하여 도입되기 시작한 사이버대학 가이드 시스템에서 초기의 현실을 복제한 가시적인 형태의 도우미나 가상 주인공의 형태가 제시되는 것은 점차적으로 축소되거나 사라지고 있음을 알 수 있었다. 그러나 가이드 시스템은 그자체가 사라지는 것이 아니라 좀 더 진화된 형태인 지능적 플랫폼으로 가상시스템에 도입되어 보이지 않으면서도 쉽고 편안한 가이드 시스템으로 발전되어 적용되고 있다.

이러한 변화의 흐름으로 볼 때, 앞으로의 가상 학습의 가이드 시스템은 학습 부진, 동기 상실, 학사시스템 상의 불이익 등을 막으면서 개개인

학생의 최대한의 능력배양과 최적의 교육, 최고의 결과를 가져올 수 있도록 이끄는 방향으로 발전할 것으로 예상된다. 따라서 향후 연구는 이러한 목적을 완수하기 위한 사이버교육 가이드 시스템의 구체적인 실현방식에 대한 논의가 될 것이며, 본 연구자들 또한 계속 본 분야에서 긍정적인 연구결과를 가져올 것을 기약한다.

참 고 문 헌

- [1] 네이버 영어사전, Retrieved Aug. at <http://endic.naver.com/endic.nhn?docid=512480>, 2007.
- [2] 김미정, 김수진, 오영주, 이세리, 이혜진. "뉴미디어 시대 사이버대학 가이드 시스템의 정보 디자인적 접근". HCI학술대회발표논문. 2001.
- [3] Robert Jacobson(Ed). Information Design. MIT Press, 1999. 11, 112-130
- [4] 황대준. "사이버 대학의 운영사례 및 발전 방향". 교육 정보화 심포지움 연구논문. 1998. pp117-119
- [5] B.Laurel et als. "Issues in Multimedia Interface Design: Media Integration and Interface Agents." Meera M.Blatter Roger B. Danneberg .eds Multimedia Interface Design. Addison Wesley. 1992. 60
- [6] Meera M. Blatter Roger B. Danneberg. Ibid. 60-65
- [7] Barnard et al. 1981. Kellog, 1987 ; polson.1988
- [8] 경성대, Retrieved Aug. at <http://www.kyungsung.ac.kr/~dr.jung,1998>.
- [9] 경희대, Retrieved Aug. at <http://www.kyunghee.ac.kr/iphak/index.html>, <http://www.kyunghee.ac.kr/lin/>
- [10] 숙명여대, Retrieved Aug. at <http://snow.sookmyung.ac.kr/room.htm>, 1999.
- [11] 서울대, Retrieved Aug. at <http://gong.snu.ac.kr/character,1999>.
- [12] 유니텔가상캠퍼스UCC(유니텔, 1997)
- [13] My Domino Castle(게임 CD, 지오이콤, 2000)
- [14] 거스와 함께 하는 신나는 사이버 폴리스(교육용 게임 CD, 1997)

김 미 정



1983년 : 이화여자대학교 (문학사)
 1986년 : 이화여자대학교 대학원 (문학석사)
 1992년 : U. of Illinois, Urbana-Champaign (박사수료)
 1996년 : 이화여자대학교 대학원 (미술학석사)
 1985년~1997년 : 탐앤타이, 탐앤타이즈 기획이사
 2001년~현재 : 열린사이버대학교, 디지털컨텐츠학과 교수

관심분야 : 정보디자인(Information Design), 디지털 스토리텔링, 사이버교육, 디지털컨텐츠, 내면 심리의 시각화와 설득기법

이 혜 진




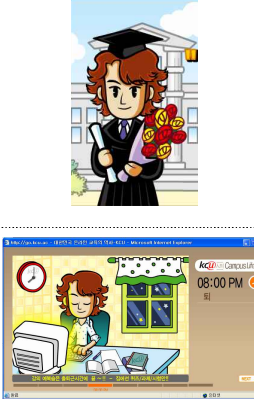
1995년 : 이화여자대학교 도예과 (조형학학사)
 2000년 : 이화여자대학교 디자인 대학원 정보디자인(디자인학석사)
 2001년~2002년 : SBS ME 웹디자이너
 2006년~현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 박사과정 재학중(수료)
 한양대학교, 장안대학 강사

관심분야 : 정보디자인(Information Design), 사용자 중심 디자인(UCD), Usability, 유비쿼터스 컴퓨팅, 사이버교육 등

[부록 appendix]

* 사이버대학 가이드 시스템 현황조사 (2008년 1월 현재)

구분	재현방식	이미지
서울 디지털 대학교	<ul style="list-style-type: none"> 시각적(캐릭터 도우미: '서시대') 청각적, Embedded Guide System 	
한양 사이버 대학교	<ul style="list-style-type: none"> 시각적(캐릭터 도우미, '예비 신입생', '재학생') 청각적, Embedded Guide System 	
경희 사이버 대학교	<ul style="list-style-type: none"> 시각적(캐릭터 도우미: '신나라', '강준하', '나주부') 청각적, Embedded Guide System 	

구분	재현방식	이미지
<p>서울 사이버 대학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시각적(캐릭터 도우미) ▪ 청각적, ▪ Embedded Guide System 	
<p>한국 사이버 대학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시각적(캐릭터 도우미: '나한국') ▪ 청각적, ▪ Embedded Guide System 	
<p>부산 디지털 대학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시각적(실사도우미) ▪ 청각적 ▪ Embedded Guide System 	
<p>열린 사이버 대학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시각적(캐릭터 도우미) ▪ 청각적 ▪ Embedded Guide System 	