

한국의 사이버 대학 현황과 개설된 디자인 강좌에 대한 연구

A Study on the Present Conditions and the Characteristics of Design Courses of Cyber Universities in Korea

이동훈(Lee Dong-hun)

동서대학교 디지털디자인학부

본 논문은 동서대학교 교내 연구비로 연구되었음

1. 서론

- 1-1 연구의 배경 및 목적
- 1-2 연구의 내용 및 방법

2. 사이버교육과 사이버 대학

- 2-1 사이버교육의 정의
- 2-2 사이버교육의 특성
- 2-3 사이버 대학의 역할

3. 사이버 대학의 현황

- 3-1 외형적 현황
- 3-2. 2002년도 사이버 대학 모집현황 분석과 문제점

4. 사이버 대학의 디자인교육

- 4-1. 대학별 디자인관련 전공 모집현황
- 4-2. 사이버 대학에 개설되어있는 디자인학과의 특성
 - 4-2-1. 학과명칭
 - 4-2-2. 학과개요 및 목표
 - 4-2-3. 교과과정
 - 4-2-4. 사이버 대학의 디자인 과목 강의형태
- 4-3. 디자인 과목에 대한 교수설계 방법 시 고려사항

5. 결론

참고문헌

(要約)

본 연구에서는 2003년 현재 개설되어 있는 16개 사이버 대학의 일반적 현황들을 살펴보면서 이와 함께 사이버교육의 정의 및 특성, 사이버 대학의 역할 등에 대해서 먼저 논하였다. 이후 2002년 교육인적자원부의 사이버 대학 모집현황 자료를 분석하면서 각 대학의 통계 자료를 통해 드러나는 특징과 문제점 등을 비교 분석하고, 이를 기초로 각 대학에서 개설해놓은 디자인 관련 전공의 특성과 현황을 학과 명칭, 학과목표, 교과과정 비교, 강의형태 분류를 통해 비교 분석하였다. 사이버 대학에서 이루어지는 디자인 교육의 특성과 성공적인 사이버강좌를 위한 교수 설계 시 반드시 고려해야 할 요소로서 교수, 학생간의 상호작용의 의미와 중요성을 짚어보았다.

(Abstract)

This research describes the definition of the characteristics and the role of cyber education through examination of the general situations of sixteen cyber Universities which have been operated in 2003. This research argued about problems and improvements of cyber university in terms of present registration condition of each University. Through the analysis of the data of Korean Ministry of Education & Human Resources Development in 2002. This research also analyzed qualitative aspects of design education that consist in cyber university through comparative analysis of characteristics, department names, a curriculum, a taxonomy of lecture type which are related to design major in each University. As a conclusion, this research emphasized the importance and the meaning of interaction between an instructor and students for successful cyber lecture .

(Keyword)

cyber university, cyber lecture, design education

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

우리나라의 사이버 대학 교육은 1990년 대 중반 인터넷 산업의 성장과 정보통신기술의 급속한 발전이라는 시대적 상황과 그 맥을 같이하고 있다. 정보통신산업(통칭 IT산업)에 대한 폭발적인 관심과 테헤란 벨리로 통칭되는 인터넷 산업의 급속한 성장은 어느 시기보다 정치, 경제, 문화의 전 영역에서 엄청난 지각 변동을 일으켰다. 이러한 시점에 교육인적자원부는 사이버교육에 대한 관심과 그 중요성을 인식하고 평생교육법에 근거해 2000년 9개 사이버 대학의 설치를 인가함으로써 인터넷을 기반으로 한 사이버교육이라는 고등 교육의 새로운 패러다임을 연다. 무엇보다 2002년 현재 15개 사이버 대학이 현재 운영되고 있으며 2003년 16개 대학이 신입생 모집요강을 내어 놓은 상태이다. 이러한 수치는 단연 미국보다 많은 세계 최다라고 할 수 있다. 이속에서 대부분의 대학들이 디자인 관련학과를 개설하고 있으며 매 해 많은 수의 학생들을 모집하고 있다. 본 연구는 2003년 현재 한국의 사이버 대학의 현황과 사이버 대학에서 이루어지고 있는 디자인 교육의 모습들을 살펴 보면서 외형적 특성과 문제점, 교수설계 방법 시 고려해야 할 사항들을 중심으로 논하였다.

1-2. 연구의 내용 및 방법

사이버교육의 정의 및 특성과 역할 등에 대한 선행연구를 살펴 보면서 사이버 교육과 사이버 대학에 대한 일반론적 고찰을 진행함과 더불어 교육인적자원부의 2002년 사이버 대학 통계 자료를 통해 사이버 대학의 외형적 현황 및 모집현황을 분석 하면서 그 문제점 등을 살펴보았다. 각 대학별 디자인 관련 전공의 특성들을 각 대학에서 제시한 학과의 목표 및 개요, 교과과정 및 강의형태를 통해 비교 분석하여 보고 교수 설계 시 교수와 학생간의 상호작용의 중요성에 대해서 언급하였다.

2. 사이버 교육과 사이버 대학

2-1. 사이버교육의 정의

사이버교육(cyber education)이란 일반적으로 원격교육(distance education), 가상교육, 온라인교육, 웹 기반교육(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 교육인적자원부에서 사이버 대학의 설립규정을 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 '가짜라는 느낌이 든다'거나 '사이버'라는 단어가 외래어로 사용하기에는 부적합하다는 의견이 많아 부득불 '원격'이라는 용어를 법적인 용어로 사용하게 되었다고 밝히고 있다.) 어떠한 용어를 사용하는 것이 적합한가의 문제를 떠나 앞으로 본

1) 교수신문 제197호 '기획진단 : 사이버 대학 그 가능성' 참조

논문에서는 '사이버 대학'이라는 용어로 대표해서 사용하고 자 한다. 이것은 현재 여러 분야에서 사이버라는 용어가 일반적으로 많이 사용되고 있는 경향에 따른 것이기도 하지만 개인적으로 웹의 특성을 보다 잘 드러내는 용어라는 생각에서이다.

2-2. 사이버교육의 특성

선행연구 중 "해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인"을 분석한 논문에서²⁾ 정인성은 세계의 많은 대학들이 그들의 조직과 정책을 수정하면서 원격교육의 새로운 형태인 사이버 교육을 통합하는 이유에 대해서 크게 4가지로 설명하고 있다. 그 첫째는 규모의 경제가 가능하다는 것인데 그 이유로서 사이버 교육은 그 특성상 초기 개발 투자비용이 많이 들지만 한번 개발된 내용은 여러 번 활용이 가능하기 때문에 시간이 갈수록 규모의 경제가 가능하다는 것이다. 둘째는 평생교육에 대한 인식의 확대 및 그로 인한 사이버 교육 시장의 증가를 이야기 하고 있다. 셋째는 사이버교육이 가지고 있는 여러 장점 중 기존 면대면 교육에서 부족하기 쉬운 쌍방향의 상호작용, 즉 교수자와 학생, 학생과 학생간의 상호작용이 보다 활성화됨으로써 교육의 질을 높일 수 있기 때문이라고 지적하고 있다. 마지막으로 사이버 교육은 다양한 멀티미디어 요소를 보다 자유롭게 활용할 수 있기 때문에 학습자로 하여금 보다 풍부한 학습 환경을 제공할 수 있는 장점을 들고 있다. 이와 같은 지적들은 많은 선행 연구자들에 의해 공통적으로 제시되고 있는 요소로서 사이버교육의 특성에 대해서 집약적으로 잘 설명하고 있다 하겠다.

2-3. 사이버 대학의 역할

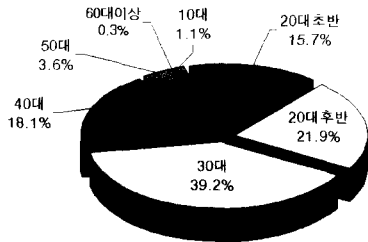
현재 사이버 대학은 그 근간이 기존의 대학교육과는 구별되는 평생교육이라는 틀 속에서 바라보고 있다. 이는 현재 사이버 대학의 설립이 평생교육법의 틀 안에서 이루어지고 있으며 무엇보다도 사이버 대학이 담당해야 할 대상자체가 기존의 일반 대학교육의 대상과는 구별된다는 점에 기인한다. 예로 고등학교를 졸업하고 바로 취업을 한 사람, 대학교육을 중도에 그만둔 사람, 또는 새로운 지식과 기술을 익히기 원하는 고등교육 이수자들이 바람직한 교육 대상으로 여겨지고 있는 것이다. 물론 이러한 인식은 실제 사이버 대학에 등록되어 있는 학생들의 성격을 통해서도 잘 나타나고 있는데, 문제는 평생교육법의 틀 안에서 사이버 대학을 규정함으로써 사이버 대학에 소속되어 있는 교수들이 사학연금, 교원공제와 같은 혜택을 가질 수 없고 또한 신분상의 불안을 느낄 수 있는 여러 지점들이 존재한다는 것이다.

평생교육시설로서의 사이버 대학은 그 본연의 역할을 다하기 위해서 입학생 선발부터 운영과정 및 교육과정 자체가 기존의 일반 대학교육과는 차별화 되어야 한다. 현재 학생선발 기준을 살펴보면 성인 학생의 선발을 위해 25세 지원자에게는 수능성적 대신 고교 학력을 적용하고 있으며, 산업체 근무경력 및 자격증 소지 등의 유, 무를 선발기준으로 이용하고 있다. 2002학년도 1학기 15개 사이버 대학의 입학생 연령분포를 살

2) 정인성, 교육공학연구 제18권, 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석

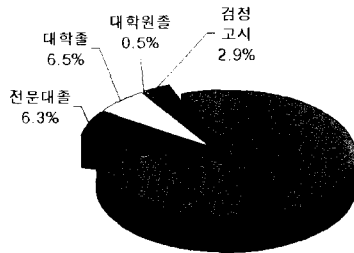
해보면 시행 첫 해인 2001년도의 결과와 거의 비슷한 수치를 보여주고 있음을 알 수 있는데 이를 자세히 살펴보면 고등학교를 갓 졸업한 20세 미만자의 비율은 2.3%에 불과하며, 20-30세 미만이 45.3%, 30-40미만이 33.9%, 40세 이상이 18.6%의 비중을 차지하고 있다.

[그림 1] 2002년 2학기 전체 연령별 분포현황도



이와 함께 [그림 2] 에선 이들 전체 학생의 학력분포를 보여주고 있는데 이 표에서 알 수 있듯이 대부분의 재학생이 20-40세의 고등학교 졸업자임을 알 수 있다.

[그림 2] 2002년 2학기 전체 학력분포도



앞서 제시된 두 수치의 결과에 근거해 볼 때 지금 현재 운영되고 있는 사이버 대학은 대학진학을 놓친 자들에게 고등교육을 제공해주려는 그 본연의 역할을 잘 수행하고 있음을 알 수 있다.

사이버 교육은 그 특성상 통신 네트워크를 기반으로 한다. 이전의 우편, 또는 라디오나 TV방송과는 달리 컴퓨터와 인터넷 망을 이용하여 교육이 이루어진다. 따라서 안정적인 통신 속도를 보장할 수 있는 통신인프라의 구축이 가장 중요하다고 할 수 있는데, 2001년 주요 정보화 실태조사의 결과를 살펴보면 우리나라 전체 2가구 중 1가구가 컴퓨터를 보유(53.8%)하고 있으며 우리나라의 인터넷 이용자 수는 2600만 명을 넘어 인구의 60%를 넘는 수치를 보여주고 있다. 2002년 10월말 현재 초고속 인터넷 가입자 수는 1000만 명을 넘어섰으며 이는 초고속 인터넷 보급 세계1위이다. 이러한 수치는 우리나라가 세계 최고 수준의 통신 환경과 사이버 교육을 최적의 조건을 가지고 있음을 보여준다.

3. 사이버 대학의 현황

3-1. 외형적 현황

2002 현재 우리나라에는 15개의 독립된 사이버 대학이 운영중이다. 이중 12개 사이버 대학이 학사 학위를 수여하고 있으며 나머지 3개 대학은 전문학사 학위를 수여하고 있다. 이처럼 대학을 중심으로 진행되고 있는 사이버 교육은 초창기 우편을

이용한 통신교육으로부터 라디오, TV를 이용한 방송교육의 과정을 거쳐 1990년 중반 인터넷의 확산과 더불어 사이버교육 형태로 발전되어왔다고 할 수 있다. 1998-1999년의 2년간의 시범운영사업 기간을 거쳐 2000년 총 9개 사이버 대학 설치를 교육부에서 인가하였고 이후 2001년 6개교를 더해 2002년 현재 총 15개교에서 사이버교육을 실시하고 있다. 이와 더불어 2003학년도 개교를 목표로 총 11개의 학교법인이 신청을 접수 이 중 3개 대학이 조건부 승인을 받아놓은 상태이며 여기에 2001년 승인을 받고 개교하지 않은 동국 사이버 대학을 합치면 총 19개교로 늘어날 전망이다. 그러나 2003학년도 사이버 대학의 신입생 모집요강을 살펴보면 2003학년도 개교 예정인 국제 디지털대학교를 비롯한 총 16개 대학에서 신입생을 모집하고 있다. 이러한 배경에는 2002년 모집된 신입생 등록비용에서 알 수 있는데, 전년도에 비해 모집 인원이 늘어난 곳은 단 두 곳 뿐이었으며 특히 지방 소재 대학 세 곳은 10%대의 신입생 밖에 유치하지 못하는 결과가 나타났다. 이처럼 사이버 대학 '시장'이 생각보다 만만치 않자 올해 인가를 받은 대학 가운데 세 곳은 아예 2003년도 신입생 유치를 포기하는 결과가 나타났다.³⁾ 이러한 점에도 매년 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. 이처럼 대학을 중심으로 한 사이버 교육은 그 운영 체제의 형태에 따라 5개 유형으로 분류가 가능하다.⁴⁾

[표1] 사이버 교육 기관 분류

전문 운영 기관	병행 운영 기관
독립된 사이버 대학	기존 대학 내 사이버교육 부서
	대학간 컨소시움
영리 추구 사이버 교육 기업	면대면/사이버 교육의 통합

여기서 전문 운영 기관은 사이버 교육만을 전적으로 서비스하는 대학 또는 기관을 말하며, 병행 운영 기관은 기존의 대학 교육과 사이버 교육을 병행하는 대학 혹은 기관을 의미한다. 본 논문에서 다루는 사이버 대학은 기존의 일반 대학과 같이 자체 학위 수여가 가능한 독립된 사이버 대학을 의미한다. 위의 분류 외에도 인쇄교재와 방송을 병행하는 방송통신대학과 같은 원격교육 기관들도 있는데 이들도 점차 사이버 교육 형태로 전환해 가고 있다.

3-2. 2002년도 사이버 대학 학생 등록현황 분석과 문제점

2003년도 사이버 대학 모집요강을 분석하여 보면 전국 16개 대학 23,850명(2002년도 16,700명)의 학생을 모집하는 것으로 나타나고 있으며, 구체적으로 학사학위과정 14개 대학, 전문학사학위과정 2개 대학으로 구성되어 있다. 2003학년도 입시부터는 신입생, 편입생 모집으로 이원화되어 시행되며 기존 4년

3) 교수신문 제253호 사이버 대학 관련기사 참조.

4) 정인성, 교육공학연구 제18권, 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석

제 대학 또는 2년제 대학에서 학업을 수행한 학생들이 2학년 혹은 3학년 과정으로 편입할 수 있다. 현재 각 대학에 개설되어 있는 학과의 특성을 보면 대부분이 정보통신 관련분야, 게임 애니메이션, 디지털디자인 및 어학 등 인문사회 분야와 사회 복지사 등 자격증 관련분야이며 그 외에 부동산학과, 경영학과, 엔터테인먼트 관련분야들로 비교적 취업에 유리한 전공공성을 보여주고 있다. 시장수요에 맞추어 실수요자들이 대부분 고졸 출신의 대도시 직장인들임을 감안할 때 그들에게 실제적으로 필요한 과목이 실용적 과정, 전문 직업 기술 과정이라는 이유로 인해 대부분의 사이버 대학들이 서로 공통된 교과 과정을 개설하고 있음을 알 수 있다.

2002년도 2학기 각 대학별 전체 등록현황(분야별이 아닌 전체비율)을 살펴보면 15개 사이버 대학 모두 정원을 채우지 못하는 결과가 나타났으며 지방 소재의 3개 대학은 10%대의 등록률을 보여주었다. (표2 참조) 서울 디지털대, 한국 디지털대, 경희, 한양 사이버대 등 서울 중심, 그리고 기존 유명사학에서 운영하는 사이버 대학에 대한 학생들의 선호도는 사이버 상에서도 예외가 되지 않았으며, 특히 공간과 시간의 제약에서 비교적 자유로운 사이버 교육의 특성으로 인해 이 같은 현상은 어쩌면 당연한 결과일 것이다. 이처럼 모든 대학들에서 등록률이 저조한 것은 현재 지난 2년간 의욕적으로 추진해온 사이버 대학이 현재 심각한 기로에 서있음을 나타내는 예증으로, 이러한 결과는 올 해 인가를 받은 대학 가운데 세 곳이 2003년도 신입생 유치를 포기하는 결과에서도 잘 나타난다. 앞으로 모든 사이버 대학들이 양질의 콘텐츠와 보다 특성화된 교육과정을 운영하지 않는 한 그 존립자체가 흔들릴 수 있으며 특히 재정적인 기반과 대학의 지명도에서 뒤쳐지는 지방 소재 대학들은 특단의 대책을 강구하지 않는 한 사이버 상에서도 도태될 수밖에 없음을 이러한 수치는 잘 보여주고 있다.

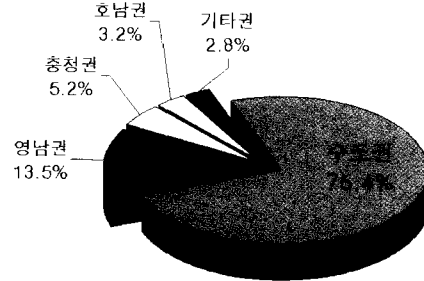
[표2] 2002년 2학기 사이버 대학 등록현황 (전체)

대학명	설립화파(정원)	등록자 수
경희사이버대	9 (2,400)	1,542 (70.0%)
원광디지털대	2 (700)	80 (13.6%)
서울사이버대	3 (2,700)	1,177 (45.7%)
세종사이버대	2 (1,800)	849 (49.9%)
열린사이버대	6 (2,200)	792 (37.2%)
한국사이버대	6 (2,550)	1,442 (58.2%)
한양사이버대	5 (1,000)	748 (75.6%)
대구사이버대	4 (800)	96 (12.1%)
서울디지털대	5 (2,400)	1,854 (85.3%)
한성디지털대	5 (500)	209 (42.0%)
한국디지털대	11 (2,700)	1,735 (74.3%)
세계사이버대	9 (1,800)	542 (32.4%)
세민디지털대	3 (570)	179 (33.9%)
영진사이버대	4 (400)	209 (60.8%)
동서사이버대	5 (400)	62 (16.3%)

2002년 2학기 전체 주소지별 분포현황을 살펴보면 (그림 3 참조) 수도권에 거주하는 학생 비율이 75.4%를 차지함으로써 실제 수도권을 중심으로 한 고졸 출신의 직장인들이 대다수를 차지하고 있음을 알 수 있다. 이외에 영남권 13.5%, 충청권 5.2%, 호남권 3.2%, 기타권 2.8%의 수치를 보여주고 있다. 이

에 함께 16개 사이버 대학의 운영주체의 지역별 분포도를 살펴보면 서울지역이 8개, 경기 3개, 대구 3개(대구, 세민, 영진 사이버대), 부산 1개(동서사이버대), 전북1개(원광디지털대)로 수도권에 11개의 대학이 분포되어 있음을 알 수 있다. 이 중에는 열린 사이버 대학과 같이 서울, 지방 대학의 권소시용 형태로 운영되고 있는 대학도 있다.

[그림3] 2002년 2학기 주소지별 분포현황



2002년도 신입생 등록현황을 자세히 살펴보면 서울 소재 대학들은 신입생들이 수도권을 중심으로 적게나마 전국적으로 다양하게 분포되어 있는 반면 지방 소재 대학들은 신입생들의 대부분이 그 지역에 사는 학생들로 구성되어 있음을 볼 수 있다. (표3 참조) 예외적으로 원광사이버 대학교로 개명한 사이버 게임대학은 서울, 경기의 수도권 학생들이 60% 이상을 차지하고 있음을 볼 수 있는데, 이는 무엇보다 대학 명칭에서도 알 수 있듯이 게임관련 한 분야만을 특성화하여 다른 사이버 대학과의 차별성을 유도한 것과 게임산업에 대한 학생들의 선호도가 큰 몫을 차지한 것이 아닌 가 헤아려 볼 수 있다. 여기서 유추해 볼 수 있는 것은 사이버 대학은 특성화된 교육과정을 제공할 때 다른 사이버 대학과의 차별성 및 성공 가능성이 높아진다고 할 수 있다. 이것은 지방 사이버 대학이 살아남을 수 있는 중요한 지표가 될 수 있으며 이와 함께 지역의 특수성에 근간한 지역의 요구가 특화된 사이버 과정을 개발할 때 성공가능성을 높일 수 있다. 이는 기존의 일반 지방대학들이 오늘날과 같은 극심한 대학간의 생존경쟁 속에서 살아남기 위해 진행하고 있는 노력들 속에서도 알 수 있듯이 지역에 기반한 특성화 정책과 그 맥락을 같이 한다고 할 수 있을 것이다.

[표3] 2002년 1학기 신입생 주소지별 분포현황

	한양사이버대 (서울)	동서사이버대 (부산)	사이버게임대 (전북)	영진사이버대 (대구)
서울	49.7	3.2	37.6	6.0
부산	2.7	75.8	4.0	2.8
대구	1.1	0.0	3.0	48.4
인천	7.2	0.0	5.9	2.8
광주	1.2	0.0	0.0	0.0
대전	1.4	0.0	5.9	0.0
울산	0.8	0.0	0.0	1.9
경기	27.1	3.2	22.8	10.2
강원	1.6	0.0	1.0	0.5
충북	0.3	1.6	1.0	1.9
충남	2.0	0.0	0.0	0.9
전북	0.5	0.0	14.9	1.9
전남	0.5	0.0	2.0	0.0

5) 교육인적자원부 '2002년 2학기 사이버 대학 등록 현황 분석' 참조.

경북	1.4	1.6	0.0	20.9
경남	1.6	14.5	2.0	1.9
제주	0.3	0.0	0.0	0.0
해외	0.6	0.0	0.0	0.0

한국의 사이버 대학들은 안정적인 재원마련에 대한 대책이 절실하다. 이는 사이버 교육의 특성상 초기 투자비용(콘텐츠 개발 및 하드웨어 구축 등)이 많이 들기 때문인데 초기 3-5년간의 집중적인 투자를 위한 재원마련을 어떻게 해결할 것인가는 크나큰 문제로 놓여있다. 이는 일단 한 번 개발된 강좌는 여러 번 활용하여 많은 학생들에게 제공될 수 있기 때문에 시간이 가면 규모의 경제가 가능하다는 사실⁶⁾에서 초기에 양질의 콘텐츠를 얼마나 많이 확보할 수 있는가는 시장 선점에 있어 무엇보다 중요하다. 현재 대부분의 대학에서 보여 지는 낮은 법인전입금과 높은 등록금 의존률은 2002년도 신입생 등록비용을 통해 알 수 있듯이, 대부분의 대학들이 정원을 훨씬 밑도는 등록률을 보여줌으로써, 법인의 전폭적인 투자와 지원 아래 양질의 콘텐츠 생산과 교육환경의 개선을 통해 수요자들의 관심과 열정을 끌어내지 못한다면 시행 3년째를 맞고 있는 사이버 대학들 중에는 가까운 시일 안에 많은 대학들이 도태될 가능성이 높다.

4. 사이버 대학의 디자인교육

4-1. 대학별 디자인관련 전공 모집현황

전체 사이버 대학에서 디자인 관련 학과(게임, 애니메이션 포함)를 개설하고 있는 대학은 총16개 사이버 대학 중 10개의 대학에 이르며 한 해에 어렵잡아 3000명의 학생을 모집하고 있다. 모집 분야는 학과의 명칭에서도 알 수 있듯이 디지털디자인, 멀티미디어디자인, 게임, 애니메이션과 같은 분야이며, 주로 비주얼 관련 분야로 국한되어 있다. 이러한 수치는 2003년도 모집요강을 기준으로 살펴본 것으로 지난 년도인 2002년도 모집요강과 비교하여 보면 전년도에 비해 모집인원이 일정정도 낮아진 수치를 보여준다. 이러한 요인은 정원을 채우지 못하는 많은 대학들이 모집정원을 낮춘 요인 때문임을 예상할 수 있다. 이와 더불어 2003년 개교 인가를 받고 올해 신입생 유치를 포기한 3개의 대학(중앙영상 디지털대, 한국테크노 디지털대, 동국사이버대)이 2004년 개교할 것을 예상하면 앞으로 매년 모집인원은 지속적으로 증가할 것으로 예상된다. 앞으로 보다 많은 사이버 대학들이 생겨나고 각 대학들이 보다 특성화된 교육과정을 육성하지 않은 채, 디자인 관련학과를 앞다투어 만들 경우 이 인원은 계속 늘어갈 것인데 매년 4년의 정규 교과과정을 이수한 엄청난 수의 디자인 인력이 배출된다고 할 때 이것은 다른 각도에서 이 문제를 살펴보아야 할 근거가 될 수 있을 것이다.

지금 현재 10개의 사이버 대학에서 개설하고 있는 디자인 관련학과의 모집인원을 살펴보면 아래와 같다. 여기서 몇몇 대학에서는 계열별 모집처럼 광역모집을 하고 있어 부득불 타학과의 명칭도 함께 삼십시켜 놓았다.

6) 정인성, 교육공학연구 제18권, 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석

[표4] 2003학년도 디자인관련 전공 모집요강

대학명	계열명	학과·부 및 전공명	모집인원
경희사이버대	예체능	멀티미디어디자인학과	150
동서사이버대	예체능	디지털디자인학과	120
원광디지털대	게임콘텐츠학과군	게임소프트웨어학과 게임그래픽학과	500
서울사이버대	자연과학	IT학부 (웹정보, 멀티미디어, 게임애니메이션)	500
세종사이버대	게임·애니메이션	게임·애니메이션	250
열린사이버대	예체능	콘텐츠, 디자인학부	400
한국사이버대	예체능	디지털미디어디자인학부	180
한양사이버대	예체능	디지털디자인학과	200
서울디지털대	공학	멀티미디어학부 (게임,애니메이션,디지털디자인)	650
한국디지털대	정보/미디어	디지털미디어디자인학과 디지털정보학과 언론영상학과	700

4-2. 사이버 대학에 개설되어있는 디자인학과의 특성

전체 사이버 대학 중 디자인 관련학과를 개설하고 있는 10개의 사이버 대학의 디자인학과의 내용적 특성을 학과 명칭, 학과개요 및 목표, 교과과정, 강의형태 등으로 분류하여 살펴본다.

4-2-1. 학과명칭

일반 대학에 개설되어 있는 디자인 전공 분야 예로 영역에 따라 시각디자인(광고, 편집, 만화, 사진, 포장), 제품(산업, 금속, 공예 등), 섬유디자인(패션, 의상, 텍스타일), 환경디자인(실내건축, 무대 등) 중에서 시각디자인 영역, 구체적으로 멀티미디어디자인, 애니메이션, 게임, 영상과 같은 분야에 집중되어 있다. 그것은 학과의 명칭에서도 알 수 있듯이 대부분 디지털, 게임, 멀티미디어 와 같은 명칭을 붙여 사용하며 또한 시장에서 새롭게 주목받고 있는 분야인 IT관련, 게임, 애니메이션, 웹디자인, 3D와 같은 분야로 집중되어 있음을 알 수 있다. 또한 나머지 6개 대학 중에서도 학과의 분류상 공학계열로 분류하고 있는 컴퓨터미디어전공, 디지털미디어학과 와 같은 전공은 학과의 목표 및 교과과정 자체가 디자인 전공 학과와 거의 유사함으로써 실제적으로 디자인 관련 전공을 개설하고 있는 대학은 더욱 많다고 할 수 있다.

4-2-2. 학과개요 및 목표

2002년도 2학기 신입생 입학률을 기준으로 4개 대학 (한국디지털, 서울디지털, 한양사이버, 경희사이버) 디자인학과의 학과개요 및 목표를 비교하여 보면

서울 디지털 대학

... 디지털 디자인 전공은 웹 디자인을 배우는 것이 기본이며

7) 사이버대학의 경쟁력 평가는 입학경쟁률, 합격자 등록률, 재학생 등록률, 신입인생 현황, 대학의 재정운영 등 여러 사항들을 종합적으로 고려해야한다. 비교대상으로 삼은 4개 대학은 입학률만 기준으로 함

또한 VR을 위한 3D 디자인을 배운다, 즉 웹상의 가상현실을 구현하는 것이다. 학부의 목표는 Web을 통한 VR을 구현하기 위한 첨단 그래픽 기술과 인공지능 기술, IMT2000등을 교육하여 차세대 웹 디자인의 리더가 된다.

한국디지털 대학

... 정보매체, 게임, 웹 페이지 등의 각종 쌍방대화형의 디지털 매체를 개발하는 전문인을 양성한다. 다양한 매체의 종류로 문자, 음향, 동화상, 정지화상, 오디오를 컴퓨터의 저장도구를 활용하여 대화형 콘텐츠로 제작하여 이를 온라인(인터넷/PC 통신), 오프라인(멀티타이틀)형태로 제작, 새로운 부가가치를 창출하는 21세기 주도적인 산업을 다루는 실용학파이다.

경희사이버 대학

멀티미디어 콘텐츠 산업에 필요한 멀티미디어의 기본 특성을 이해하고 예술적 감각과 개발 능력을 갖춘 멀티미디어 콘텐츠 디자인 전문가 양성에 교육의 목표를 두고 있다. 멀티미디어 콘텐츠 기획 제작, 인터넷 및 소프트웨어, 인터페이스 디자인, 애니메이션, 게임 디자인 등 디지털 매체를 설계하고 연출하는 교육과정에 중점을 두고 있다.

한양사이버 대학

디지털디자인은 디지털환경에서 문화를 만드는 여러 요소와 현상을 대상으로 보다 삶의 가치를 높이며, 보다 창조적이며 미학적으로 형상화하는 창조행위로 이루어진다. 이에 디지털 디자인학과는 구조적, 기능적, 형태적 제 특성을 결정하는 여러 과정을 통하여 인간, 도구, 공간간의 조화를 추구하며, 그래픽, 광고, 웹, 게임, 영상, 멀티미디어 등의 시각정보디자인 분야를 비롯하여 실내, 공간, 제품 등의 전반적인 디자인 분야를 대상으로 삼는다...

위의 4개 대학의 학과 개요를 살펴보면 상위3개 대학은 구체적인 분야를 거론하며 실용학과를 표방하고 있고, 한양사이버는 '디자인 제 영역을 대상으로 통합적인 디자인 능력을 가질 수 있도록 한다.' 라고 명시하고 있다. 이외 다른 대부분의 대학들은 대체로 전자와 같이 실용학과를 표방하며 학과 목표를 설정하고 있다. 이렇게 상위 4개 대학을 중심으로 학과개요 및 목표를 비교하여 보는 것은 원론적으로 학과의 목표가 어떤 방향을 지향하는가의 문제가 사이버 대학에서의 디자인학과의 특성과 기존 일반 대학 디자인학과와의 차별성을 찾을 수 있는 한 요소가 될 수 있기 때문이다. 앞서 서울 디지털 대학의 학과목표를 보면서 알 수 있듯이 학과의 목표가 구체적이고 분명한, 실용학과를 표방하고 있음을 볼 수 있다. 이러한 점은 이 대학의 학과 교과과정에서도 분명하게 드러나는데 웹 디자이너 양성을 목표로 한 웹 언어, 프로그래밍 실습과 같은 실무교육에 많은 비중을 두고 있음을 알 수 있다. 그런 면에서 한양 사이버 대학의 학과 목표는 통합적인 디자인 능력 배양이라는 말과 함께 교과과정에서도 일정정도 기존 현대면 수업 상에 유효할 수 있는 과목들을 배치하고 있는 것을 발견할 수 있는데, 이러한 비교 상에서 드러나는 의문 중 한 가지는 어느 대학이 보다 나은 지향 점을 가지고 있는가에 대한 문제보다 총 4년이라는 수업기간과 일반대학과 거의 유사

한 학사운영 시스템을 따르고 있는 이들 사이버 대학의 디자인 학과들이 본질적으로 기존 일반대학의 디자인 교육과 어떤 차별성을 가질 수 있는가의 문제, 그것은 분야와 매체를 떠나 디자인 교육이라는 것이 무엇인가라는 보다 본질적인 문제 속에서 나온다고 할 수 있다. 실용학과를 표방하며 어떤 면에서 사이버교육의 역할과 부합할 수 있는 실무교육 중심의 교과과정정이 잘못된 것은 아니지만 문제는 4년 정규교육 과정으로서 디자인교육이 채워야할 내용과 형식은 무엇인가? 라는 물음 속에서 보다 현실적으로는 교수방법상의 문제, 전적인 온라인 교육과 면대면 교육과의 병행을 통한 디자인 교육에 대한 문제를 생각해 한다는 데 있다.

4-2-3. 교과과정

앞서 선정한 4개 대학 디자인학과의 교과과정 중 전공영역을 비교하여 서로 공통되는 과목(2개 대학이상) 및 차별성 있는 교과목을 찾아 간단히 정리하여 본다.

[표5] 2002학년도 2학기 교과과정 기준

2개 대학 이상 공통과목		차별성 있는 교과목	
1학년	색채학 2D벡터그래픽기초 디자인사 사진학 아이디어발상과 표현	기초디자인 과정으로서 비슷하다	
2학년	타이포그래피 웹디자인 편집디자인 스토리보드 기초영상디자인	사이버제품디자인 사이버공간디자인 visual c++ java기초 CAD 디지털시대의 창작과 광고카피	한양사이버 서울디지털 한국디지털
3학년	인터페이스디자인 캐릭터디자인 디지털 영상 3D 제작 프로모션디자인 디지털애니메이션	웹서버구축과DB활용 프로모션디자인 고급JAVA visual c++응용 웹마스터 고급디렉트X	한양사이버 서울디지털
4학년	모션그래픽스 사운드디자인 디자인매니지먼트 인터랙티브미디어디자인 포트폴리오	디자인실무사례연구 디지털디자인세미나 포트폴리오워크샵 동작분석 camera Working 디자인프로그래밍 인터넷방송 멀티미디어광고	한양사이버 서울디지털 한국디지털

서울디지털대학교는 학과 개요 및 목표에서 알 수 있듯이 웹 디자인 교육을 중심으로 두고 웹 사이트 제작에 필요한 프로그래밍 지식과 운영기술 등에 중점을 둔 교과과정을 운영하고 있는 것이 나름의 교과목 차별을 보여주고 있다고 볼 수 있다. 한양사이버는 사이버제품디자인, 사이버공간디자인과 같은 과목이 차별되며 교육목표에서도 보이듯 디자인 제 분야에 대한 포괄적인 접근과 통합능력을 가진 디자이너를 양성, 이것은 디지털디자인세미나, 실무사례연구등과 같은 기존의 현대면 교육과정에서 잘 진행될 수 있는 과목들을 교육과정으로 개설하고 있다. 나머지 두 대학은 크게 구별되는 교과목보다

일반적으로 그 외 사이버 대학의 디자인 교과과정과 함께 대체로 공통적인 흐름을 보여주고 있다고 할 수 있다. 이와 함께 한양사이버의 교과별 트랙 제시, 경희사이버의 전공이수 트리는 학생들이 보다 쉽게 전체적인 교과내용의 진행과 흐름을 이해하는데 좋은 지표가 될 수 있는 것 같다.

선행 연구에서도 지적하고 있는 것은 우리나라의 사이버 대학들은 그 학사운영에 있어 기존의 일반 대학의 학사운영 원칙들을 적용하여 운영한다. 대부분의 대학들이 한 학기 당 최소 3과목 내지 많게는 6과목, 졸업까지 전공 최저이수학점 48학점, 교양18학점, 자유선택 74학점(한국디지털대학)과 같은 식이다. 직장을 가진 학생이 70-80%라고 하는 사이버 대학에서 이렇게 많은 강의를 이수해야 하는 것은 사이버 대학의 취지에 맞지 않는다.(정인성 2002) 이런 점에서 학점인정 및 학사운영이 보다 개방적이고 융통성을 가지고 운영되어야 사이버 대학의 원래의 취지와 역할이 제대로 살 수 있다.

4-2-4. 사이버 대학의 디자인 과목 강의 형태

지금 현재 사이버 대학에서 이루어지고 있는 디자인 교육 콘텐츠를 외형적 형태에 따라 분류하여 보면 아래와 같이 크게 3가지 형태로 나누어 볼 수 있다.

1. WBT⁸⁾ 방식 콘텐츠 : HTML, DHTML, Java Script 등의 웹 기반 언어로 구성된 콘텐츠
2. e-Learning 솔루션 방식 콘텐츠 : GVA, Active Tutor 형태의 저작도구로 만들어진 콘텐츠
3. Streaming 방식 콘텐츠 : 비디오, 오디오 클립 등의 Rich Media⁹⁾ 콘텐츠.

이를 강좌의 특성에 따른 강의 형태로 다시 분류해보면

1. 텍스트(+이미지) 강의,
2. 텍스트(+이미지)+음성 강의,
3. 텍스트(+이미지)+영상 강의,
4. 플래시 강의,
5. 영상 강의(윈도즈미디어플레이어)여기에는 원캠을 이용한 강의,
6. 플러그인(에듀웨어 프로듀서, 액티브 튜터, 버추얼 스튜디오, GVA, Vmedia, Penda, iVitech 등) 프로그램을 통한 강의

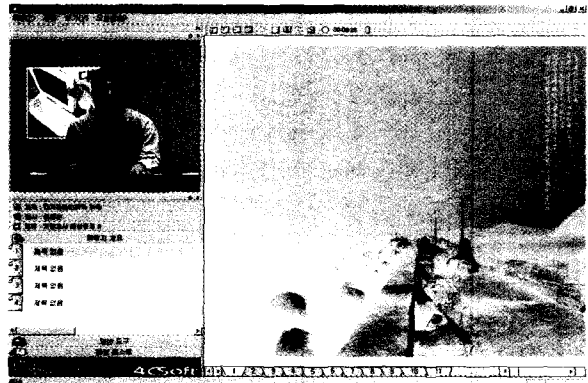
등의 유형으로 나눌 수 있는데 이를 기준으로 디자인 관련 과목에 대한 강의형태를 각 대학별로 분석해보면 아래와 같다.

[표6] 대학별 강의형태 분류

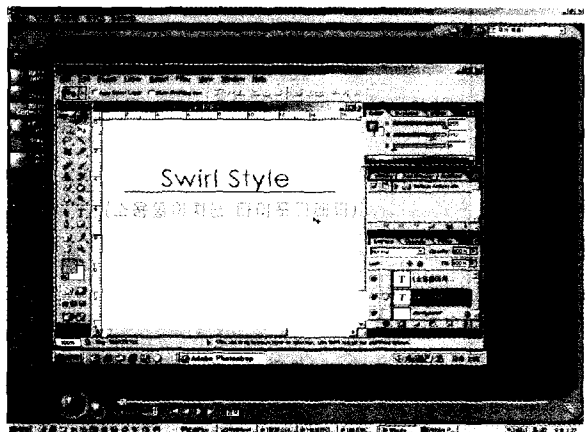
경희사이버대	액티브 튜터, wincam, 윈도즈미디어
동서사이버대	액티브 튜터, wincam
원광디지털대	텍스트+음성, 텍스트+영상(비디오)Flash
서울사이버대	웹강의+원캠형, 크로마형
세종사이버대	액티브 튜터, wincam, 윈도즈미디어
열린사이버대	텍스트+영상(비디오)
한국사이버대	텍스트+음성, 윈도즈미디어, Wincam
한양사이버대	텍스트+음성(영상)
서울디지털대	텍스트+음성(영상), 에듀웨어, 액티브 튜터
한국디지털대	텍스트+음성, 텍스트+영상(비디오)
세민디지털대	텍스트+이미지

강의형태의 선택은 과목의 성격과 특성에 따라 이루어지는데 일반적인 강의들은 액티브 튜터 또는 에듀웨어 등의 플러그인 프로그램을 통해 많이 이루어지고 있다. 이런 방식은 자체의 스튜디오를 갖추고 강의자의 강의내용을 녹음하여 파워포인트와 같은 프로그램을 통해 제작된 교안과 함께 화면상에서 학습할 수 있도록 되어있다. 참고로 2002년 1학기 본 연구자가 동서사이버 대학에서 “디지털미디어의 이해”라는 과목으로 1학년을 대상으로 강의를 진행한 화면의 모습이다.

[그림4] 액티브 튜터를 이용한 강의화면이다.



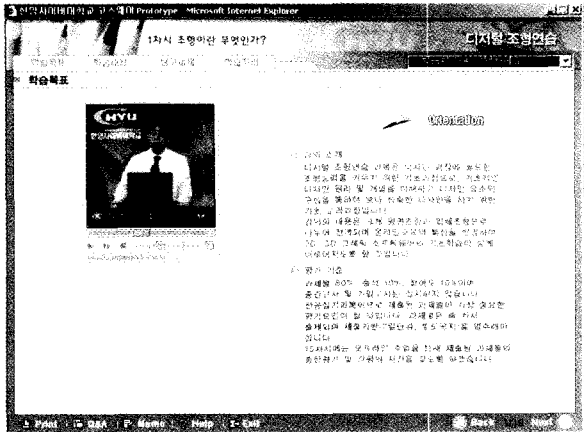
[그림5] 원캠을 이용한 실기 강의장면



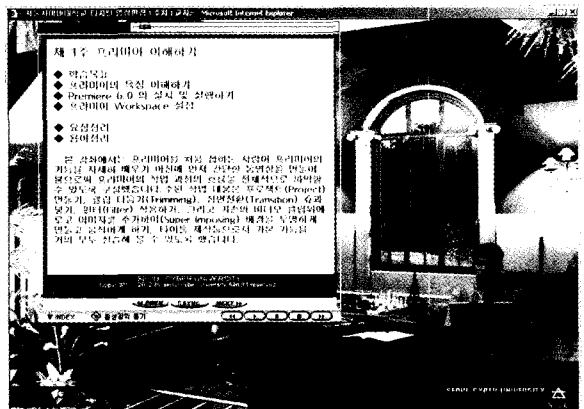
8) WBI : Web Based Instruction의 약어. World Wide Web을 이용하여 진행되는 교수방법 또는 교육이나 훈련을 가리킨다.

9) 리치 미디어 콘텐츠란 단순한 텍스트나 그림이미지가 아니라 비디오, 오디오, 사진, 애니메이션, 캐릭터 등의 다양한 미디어를 이용하여 제작되어지는 콘텐츠를 의미한다.

[그림 6] 한양사이버의 디지털 조형연습 강의화면



[그림 7] 서울사이버 대학교의 크로마형 강의



앞서 비교한 4개 대학을 포함한 많은 대학들이 이와 유사한 방식을 많이 사용하며 실기강의 (툴 강의)는 원캠과 같은 형태를 취하고 있다. 일반 강의는 직접 교수자의 얼굴과 목소리를 들으면서 함께 제공되는 교재화면을 보면서 수업을 듣는데 이러한 방식이 다른 강의형태보다 효과적인가 하는 데는 꼭 그렇지는 않다. 하지만 대체로 많은 학생들이 기존의 HTML 강의, 텍스트 중심의 강의보다는 교수자의 얼굴을 보기 원하고 동영상 강의를 요구한다는 점에서 많은 대학들이 이러한 방식을 취하지 않나 생각된다. 여기에는 현재 사이버 대학에서 강의를 듣는 학습자들의 학습능력파도 연관이 있다고 할 수 있는데 자기주도적인 학습능력이 낮은 학생일수록 수동적인 학습, 일방적으로 교사 주도적인 학습을 원한다는 것이다. 그러나 사이버 교육의 바람직한 학습형태는 학습자가 본인 스스로 학습을 주도하며 운영할 수 있는 데 있다. 그래서 의존적이며 수동적인 학습자를 참여적이며 자기주도적인 학습을 할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다고 할 수 있다. 본인이 사이버 상에서 강의를 진행해 보면서 느꼈던 점은 강의의 외형적인 형태, 동영상을 얼마나 많이 사용하는가, 플래시, 이미지, 이외 다양한 시각적인 효과들이 실제로 강의에 있어 얼마만큼 효과적인가 하는 것은 성공적인 사이버교육에 있어 아주 부분적인 문제라는 사실이다. 실제로 학습자가 일정정도 선수 학습이 되어있고 자기 주도적인 학습 능력이 있을수록 강의의 외형적인 형태보다는 실제 강의의 내용적인 구성에 더 충실할수록 더욱 효과적이라는 사실이다. 실제 사이버 대학에서

수업을 듣는 학생들은 다양한 수위(학습능력, 나이, 직업, 선수학습 정도의 차이 등)를 가지고 있다. 사이버 상에서의 수업은 면대면 교육보다 학습자들의 개인적인 친숙함이 부족하기 때문에 더욱 더 학습자들의 학습능력에 따라 그에 맞는 강의계획을 짜는 것이 무엇보다 중요하며, 그래야만 좋은 학습효과를 얻을 수 있다. 다시 말하면 사이버상의 강의는 일반 면대면 교육보다 학습자에 대한 고려사항이 많다고 할 수 있다.

4-3. 디자인과목에 대한 교수설계 방법시 고려사항

사이버 교육 과정은 학습 지원 체계가 쌍방향으로 구성되어 사이버 대학이 축적된 일방적 정보(information)를 제공하는 것이 아니라, 학생과 학생, 학생과 교수가 함께 지식을 창조해 갈 수 있는 기관으로 만들어져야 하는 것이다. 사이버 교육의 성공요인을 분석한 미국 고등 교육 정책 연구소의 2000년 자료에서(정인성, 2002)¹⁰⁾ 교수/학습 과정에서의 성공요인은 1. 학생과 교수, 학생과 학생 간 상호작용 2. 과제 및 질문에 대한 시간적으로 적절한 유용한 피드백 제공 3. 학생들에게 효과적 연구 및 각종 학습 정보의 타당성 평가 능력 개발로 제시하고 있다. 이처럼 웹 기반 학습에 있어 상호작용의 중요성은 선행연구에서 많은 연구자들에 의해 강조되고 있는데 선행 연구자들이 공통적으로 강조하는 것은 학습 자료와 학습자간의 상호작용을 위한 설계 원리의 구현만으로는 웹 기반 학습 환경을 제대로 활용할 수 없으며, 학습자와 학습자 또는 학습자와 교수자간의 상호작용을 통합하여야만 가장 효과적이라는 점이다.¹¹⁾ 여기서 상호작용의 유형을 3가지로 분류하고 있는데, 첫째 학습자와 학습내용간의 상호작용, 둘째 학습자와 교수자와의 상호작용, 셋째 학습자간의 상호작용으로 나누고 있다. 여기서 교수자와 학습자간의 상호작용은 그 중에서 가장 중요한 요소임과 동시에 사이버 상에서 이루어지기 힘든 교수자와 학습자간의 정서적인 상호작용 및 학습자에 대한 개인적인 안내와 피드백이 이루어진다는 점에서 성공적인 사이버수업을 위한 핵심적인 부분이다. 이처럼 성공적인 수업을 진행하기 위해서는 강의 콘텐츠를 제작하는 것 외에도 강의를 어떻게 운영할 것인가 다시 말해 자료실, 게시판, 질의응답, 자유토론, 찬반토론, 대화방(실시간) (동서사이버 대학의 플랫폼 구조 기준)등과 같은 교수자와 학습자, 학습자 상호간의 상호작용을 어떻게 활성화 시킬 것인가의 문제를 면밀히 설계하지 않으면 안된다. 대체로 면대면 교육과는 달리 사이버 강의는 구성원간의 친밀도가 적기 때문에 자발적인 참여를 기대할 수가 없으며, 본인의 경험으로도 교수자의 면밀한 계획 하에 참여를 강제해야만 나름의 효과를 기대할 수 있었다.

본 논문에서 교수 설계 시 누구나 공감하고 알고 있는 문제를 재삼 중요시 하는 것은 디자인 교육에 있어서 기존의 면대면 디자인 교육에서 진행되는 협동작업, 내부토의, 프레젠테이션, 토론식 수업 등과 같은 수업을 어떻게 온라인상에서 효과적으로 적용시킬 수 있는가의 문제라고 할 수 있다. 현재 사이버

10) 정인성, 교육공학연구 제18권, 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석

11) 정인성, 임철일, 최성희, 임정훈, 평생교육을 위한 웹 기반 학습에서 상호작용 유형에 따른 효과 분석, 교육공학연구 제16권 제1호, 2000.4

강의에서의 실기수업이 틀 강의에서 얼마나 벗어나 있는지 의문시되며, 사실 틀 강의는 그 필요성을 무시할 수는 없지만 실제 면대면 교육에서는 강의의 한 부분일 뿐이다. 실기교육에 있어 중요한 것은 틀 강의가 아니라 작업에 있어 작업과정과 진행에 대한 교수자와 학생간의 토의와 프리젠테이션을 통한 문제점 발견 및 그로 인한 시각의 확장, 인식의 확장을 꾀하는 것이 핵심이다. 따라서 온라인상에서 이러한 요소를 어떻게 적용시킬 수 있는가에 대한 문제의 연장선상에서 실제 교수/학생 간의 상호작용, 학생/학생간의 상호작용을 게시판, 토론실, 대화방등의 커뮤니티를 통해 활성화시키는 것이 무엇보다 중요하며 그 속에서 그룹작업, 협동작업등이 실현될 수 있도록 교수자의 섬세한 계획이 필요함을 말하는 것이다. 이것은 어쩌면 학습자와 학습내용 간의 상호작용 다시 말해 콘텐츠에서 이루어지는 상호작용적인 요소보다 더욱 더 중요한 문제라고 할 수 있다.

5. 결론

급속히 변화하는 정보통신 환경의 발전과 그로인한 사회, 문화적 변화의 주요한 흐름에는 새로운 라이프스타일의 창출과 평생교육에 대한 국민적 인식의 확대 등이 있다. 지식의 수명이 짧아지고 새로운 지식의 습득을 위한 재교육의 필요성이 많아질수록 사이버교육은 그 기회비용과 경제성 면에서 매우 효과적인 도구이다. 일례로 글로벌 경제시스템 하의 IBM, 마이크로소프트, 시스코와 같은 다국적 기업들은 많은 나라에 퍼져있는 자사의 사원들을 재교육시키기 위한 수단으로 사이버교육 시스템을 적극적으로 활용하고 있으며 이에 대한 투자를 늘려가고 있다. 동남아시아, 중국 등 제3세계 여러 나라들도 사이버교육에 대한 관심과 그 효용성을 높이 평가하며 적극적으로 이에 대한 투자를 늘려간다고 한다. 세계최고의 통신인프라 환경을 가지고 있는 한국은 이러한 면에서 그 어느 나라보다 사이버교육에 대한 유리한 조건을 가지고 있다 하겠다. 작년 월드컵과 아시안게임 행사 때 자원봉사 도우미들을 교육시키기 위한 방법으로 인터넷을 이용하여 좋은 효과를 보았다는 이야기는 이러한 사이버교육이 일상생활 속에서 다양하게 응용되고 활용될 수 있는 매우 효과적인 방법임을 보여준다고 할 수 있다. 시행3년째를 맞이하고 있는 한국의 사이버 대학은 그 숫자만큼이나 전체 사이버교육 발전에 있어 중요한 역할을 하고 있다. 비록 저조한 등록률, 자본의 빈약함, 경영자의 인식 부족, 교수자들에 대한 대우문제 등 해결해야 할 문제들이 너무나 많음에도, 많은 이들이 사이버교육 시장에 대한 긍정적인 전망을 가지고 있는 것은 기술적 인프라, 한국의 높은 교육열, 평생교육에 대한 국민적 인식의 확대, 새로운 라이프스타일 환경에 맞는 효율적인 교육방법 등 많은 요인들이 있음을 지적하고 있다. 2003년 현재 전체 16개의 사이버 대학 중 10여개 대학 이상이 디자인 관련학과를 개설하고 있으며 해마다 3000여명 이상의 디자인 인력이 배출될 예정이다. 사이버교육은 그 효율성에도 불구하고 모든 학문분야에 적용시키기에는 아직까지 많은 한계를 가지고 있다. 역설적으로 반드시 모든 학문분야에 사이버 교육을 적용시킬 필요는 없으며, 꼭 그것이 효율적이며 경제적인 까닭도 없다. 사이버교육의 장점 중 하나는 그것이 새로이 주목받고 있는 구성

주의적 학습의 많은 장점들을 적용시킬 수 있는 매우 적합한 통로라는 데 있다. 교수자의 역할이 자신이 가지고 있는 지식을 일방적으로 전달하는데 있는 것이 아니라, 학생들 스스로 학습할 수 있도록 그 환경을 만들어주며, 안내와 조력자로서의 역할로 규정하고 있는 구성주의적 학습관에서 볼 때 사이버 교육은 그러한 이상을 매우 유효적절하게 적용시킬 수 있는 아주 효과적인 방법으로 인식될 것이다. 그런 점에서 사이버교육을 이용한 디자인 교육은 일면 아주 유용하며 효과적인 방법일 수 있다 하겠다. 그럼에도 이러한 교육적 이상이 실제 현실 속에서 적용되고 성과를 얻기 위해서는 많은 문제들이 해결되어야 하며 많은 시간 실험과 검증을 거쳐 그 효용성을 평가 받아야 한다고 생각된다. 지난 2년간 이루어진 사이버 대학에서의 디자인 교육들이 어느 정도 성과를 가졌는지 평가하기란 쉽지 않으나 우선 초창기 어려운 환경 속에서 시행착오를 거치며 그 발전적인 토대를 만들어가는 사이버 대학 교수자들에 대한 지원과 처우개선의 문제는 시급히 시정되어야 하며, 그럼으로써 양질의 콘텐츠와 다양한 교수 방법론에 대한 실질적인 경험 자료들이 많은 연구를 통하여 제시될 수 있다면 좋겠다. 본 연구는 실제적으로 사이버강의에서 적용되어 질 수 있는 교수방법상의 문제보다는 지금 현재까지 진행되어지고 있는 사이버 대학의 일반적 현황과 디자인 관련 전공의 특성 등을 정리함으로써 이후 실제적인 교수 운영 방법론에 대한 후속 연구에 기초 자료로서 도움이 되고자 작성하였다.

참고문헌

- 정인성 : 해외 사이버 교육의 운영 형태 및 성공 요인 분석, 교육공학연구 제18권 제1호, 2002
- 정인성, 임철일, 최성희, 임정훈 : 평생교육을 위한 웹 기반 학습에서 상호작용 유형에 따른 효과 분석, 교육공학연구 제16권 제1호, 2000.4
- 이종연 : 웹 기반 교육에서 학습자의 자기 주도성 및 사전 지식과 전달 전략이 학습 만족도와 학업성취도에 미치는 영향, 교육공학연구 제18권 제3호, 2002
- 교육인적자원부 웹사이트 : <http://www.moe.go.kr/>
- 교수신문 제197호 '기획진단 : 사이버 대학 그 가능성'
- 이화국 : 원격대학 운영실태 조사 및 개선방안 연구, 교육인적자원부 2001 정책연구과제
- 권은숙 : 온라인 디자인 교육을 위한 인식론적 고찰, 디자인학연구 49호 P34.5, 2002