

원격교육의 강의 운영에 따른 디자인 학습효과에 관한 연구

- 서울디지털대학교 멀티미디어학부를 중심으로 -

A study on the effect of design education on the operating of the long distance education

- Focused on the Multimedia department of Seoul Digital University -

주저자 : 정동배 (Jung Dong-Bae)

서울디지털대학교 멀티미디어학부

본 연구는 성산문화재단의 지원으로 이루어진 연구임

1. 연구배경

2. 원격대학 디자인관련학과 현황분석

- 2-1 원격대학 학생들의 오프라인 실습 교육
- 2-2 온라인을 통한 디자인교육
 - 2-2-1 반복학습을 통한 이해력 향상
 - 2-2-2 질의의 용이
 - 2-2-3 정보의 자유로운 이동
 - 2-2-4 전문가 커뮤니티

3. 디자인 교육을 위한 온라인 강의

- 3-1 디자인 실습
- 3-2 디자인 프로젝트
- 3-3 디자인 워크숍
- 3-4 디자인 스튜디오
- 3-5 연계과목 운영

4. 온라인 교육에 대한 학생들 반응

- 4-1 디자인 실습 과목
- 4-2 콘텐츠 운영 방법
 - 4-2-1 멀티미디어 입문
 - 4-2-2 디지털 사회
 - 4-2-3 맞춤형어
 - 4-2-4 2D 그래픽스
 - 4-2-5 인터넷 앵글리쉬

5. 결 론

참고문헌

(要約)

교육인적자원부에서 인가한 대부분의 17개 원격대학에는 디자인 관련 학과가 개설되어있으며, 각 디자인관련 학과에서는 각 분야에 적절한 디자인 교육을 하고 있다. 대부분 디자인관련 학과의 교육목표는 실무중심교육을 강조하면서도 사실상 컴퓨터나 저작도구 등을 배우는 강의 운영방식에서 벗어나지 못하

고 있다. 따라서 현재 원격대학에서는 디자이너를 위한 사실상의 실기 수업이 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 그렇다고 원격대학 학생들의 디자인력이 상대적으로 떨어진다는 것 또한 증명된 적이 없다.

이제 내년 2월이면 온라인 디자인전공자가 적게는 수십 명에서 많게는 수백 명의 첫 졸업생들이 사회로 배출된다. 이들에 대한 기대는 사회에서 염려하는 것과는 달리 쉽게 긍정적으로 나타날 수 있다. 왜냐하면, 이들은 이미 실무에서 디자인을 하고 있는 직장인이 73%(서울디지털대학교 멀티미디어학부 2004학년도 전기입시 기준)가 되기 때문에 원격대학은 교육을 통한 디자이너 양성이 목표가 아니라 이미 사회에 진출해 있는 디자이너를 위한 평생교육의 개념이 더욱 강하기 때문이다. 따라서 이런 학생들을 위한 바람직한 디자인교육을 위해서는 어떻게 해야 하는지에 대해 알아보려 한다.

즉, 원격대학의 디자인 실무능력을 위한 교육법, 다양한 콘텐츠 활용에 따른 교육 효과, 실무자에게 필요한 교육과정, 초보자를 위한 디자인력 향상교육, 실무에서 요구하는 교육, 온라인 교육의 한계, 디자인 교육을 위한 차별화된 콘텐츠 등을 살펴본 후 원격 대학의 학생들이 온라인 콘텐츠를 통해 디자인의 가치를 어떻게 받아들이고, 디자인력을 어떻게 키워가야 하는지를 논의하였다.

(Abstract)

There are 17 cyber universities granted by the Ministry of Education & Human Resources Department. Most of them have Design department and their educational purpose is practical education. However, their educational process is limited of teaching how to operate computer or production tools and has not offered practical training to students for pre-designer. But it does not mean that students in cyber university are lacking in capability of design.

About hundreds of students will graduate from cyber university with a certificate of the completion of a design course on February in 2005. They look for achievement contrary to negatively social view. Because according to the record of 2004 Multi-media major in Seoul Digital University, 73% of them has worked in design field. The purpose of Cyber university is not to instruct a designer but do a lifelong education.

I studied how to educate students in cyber university. In other words, I researched an educational methodology in cyber university for practical skill in design, an educational effect in various design contents, an educational process for current designers and beginners, a required education in reality, an limitation of online and an unique contents for design education. And then, I discussed how students in cyber university accept the value of design in online contents and improve their design abilities.

(Keyword)

Design Methods, Design Value, Design Contents, Long Distance Education

1. 연구배경

원격대학이 교육부로부터 정규 4년제 대학으로 인가되면서부터 정규 학위 과정인 원격디자인 교육이 시작되었다. 이미 조기졸업생이 배출되었고 이제 곧 정규 졸업생 수백 명이 사회로 배출될 예정이다. 하지만 온라인을 통해 디자인 교육을 받은 학생들에 대한 사회적 평가는 아직 제대로 이루어지지 못하고 있다.

현재 온라인 디자인교육의 정점으로는 반복학습을 통한 이해력 향상이나 시공간을 초월한 수강 등이며, 단점으로는 전문지식을 가진 교수의 직접적이고도 세세한 지도의 어려움 등이 있다. 하지만 여기서 보다 중요하게 생각해야 할 것은 이미 교육부가 인가한 4년제 학위를 가진 디자인 전공자들이 내년이면 수백 명이 사회에 배출된다는 점이다. 이제는 온라인 교육의 실효성을 따지기 보다는 온라인 교육의 장점을 찾아 현장과 실무에 가까운 교육이 온라인상에서 이루어질 수 있도록 연구해야 할 때다. 그 동안 원격대학에서는 온라인 디자인교육의 단점을 보완하여 오프라인 대학과의 경쟁력에서 밀리지 않기 위해 많은 노력을 해 왔다. 하지만 온라인을 통한 디자인교육이 오프라인에서처럼 깊이 있는 디자인 교육이 되기 위해서는 아직도 해결해야 할 문제들이 많이 있다.

온라인에서 디자인교육을 받고자하는 대부분의 학생들은 실기교육에 대한 갈증을 느끼고 있으며 또한, 실기는 오프라인에서만 가능하다고 생각한다. 따라서 이런 잘못된 생각을 이해시켜 보다 진일보한 방향을 찾을 수 있는 길을 열어주고자 본 연구를 시작하게 되었다. 본 연구에서는 온라인과 오프라인 디자인 교육의 장점을 상호 보완하여 디자이너를 위한 우수한 콘텐츠 및 운영에 관한 방향을 제시하고자 한다.

2. 원격대학 디자인관련학과 현황분석

온라인대학 디자인 관련학과의 교육목표를 살펴보면 대부분 실무지향성을 강조하면서도 실습 교육에 대한 직접적인 교육과정 운영을 외면하고 있다. 실무와 실습은 서로 다른 성향을 가지고 있지만 디자인이라는 특성을 놓고 보면, 실무를 배우거나 스킬을 향상시키기 위한 실습 교육은 꼭 필요한 과정이다. 그럼에도 불구하고 온라인대학의 목표를 종합해보면)

- 첫째, 다양한 정보처리능력의 함양,
 - 둘째, 예술과 공학측면에 대한 통합적 지식의 함양,
 - 셋째, 다양한 멀티미디어 디자인에 적합한 인력 양성,
- 이와 같이 세 가지로 요약될 수 있다. 이는 영상, 정보, 문화, 예술의 통합이라는 측면을 놓고 보면 긍정적일 수 있으나 사실 가장 중요한 실기능력 향상을 위한 방향제시나 방안에 대한 연구는 매우 미비하다.

현재까지 이루어지고 있는 온라인대학의 교육과정을 살펴보면, 멀티미디어를 지향하는 디자인 교육이 중심을 이루고 있으며 또한, 컴퓨터 프로그램이나 저작도구 혹은 교양 성격의 과정이 많이 내포되어있다. 이는 한편으로 예술과 공학의 만남이라는 통합적인 의미를 가지게 되지만 디자인 교육의 근본이라 할 수 있는 실습 교육에 대한 대안이 제시되고 있는 것

1) 차현희, "사이버대학 교육과정에 관한 연구" 석사학위논문, 서울산업대학교 산업대학원, 2003. 8. p.53

은 아니다. 따라서 온라인을 통한 디자인 교육에 대한 학생들의 갈망과 학생이나 사회의 오프라인 실습 교육에 대한 인식에 대해 알아본 후 온라인을 통한 디자인 교육을 어떻게 끌고 갈 것인지를 알아보도록 하겠다.

2-1 원격대학 학생들의 오프라인 실습 교육

원격대학생들은 온라인 대학을 다니면서도 마음 한 곳에는 오프라인에 대한 아쉬움을 가지고 있다. 특히, 디자인을 전공하는 학생들의 경우 오프라인에서 디자인 실습 교육을 갈망한다. 그렇지만 온라인대학에서 어려운 여건에도 불구하고 학생들을 위해 오프라인 실기 수업을 준비해 놓으면 정작 좋아해야 할 학생들은 직장생활이라든지 가정생활, 지리적인 요인 등의 이유로 실습 교육을 피하고 있다.

[표 1] 자료 : 설문조사(서울디지털대학교) (단위: 명, %)

거주지역	불참	지역모임	학과모임	동아리	모두	합계
서울	220 (57.0)	60 (15.5)	42 (10.9)	21 (5.4)	43 (11.2)	386 (100.0)
인천/경기	175 (52.4)	79 (23.6)	29 (8.7)	11 (3.3)	40 (12.0)	334 (100.0)
그외지역	134 (60.4)	49 (22.0)	7 (3.2)	4 (1.8)	28 (12.6)	222 (100.0)
합계	529 (56.1)	188 (20.0)	78 (8.3)	36 (3.8)	111 (11.8)	942 (100.0)

위 설문문의 내용2)에서 알 수 있듯이 오프라인 모임에 참여하는 학생들은 전체의 절반이 되지 않는다. 어느 지역을 중심으로 오프라인 모임이 일어나는지 혹은 모임의 주된 원인이 무엇인지를 알아보면, 오프라인 활동이 가장 활발한 곳은 인천/경기지역이며, 모임 이유의 대부분은 친목을 위한 성향이 가장 많다. 이는 지역모임을 가짐으로써 가까이 있는 학생이 누구인지에 대한 궁금증을 해소하는 정도이다. 입학 초기 학생들은 스터디그룹이나 동아리 등의 활동에 대한 요구가 매우 많았다. 하지만 설문에서 알 수 있는 것처럼 초기 학생들은 오프라인 모임이나 스터디그룹을 많이 요구하지만 실제로 오프라인 모임에는 참석하지 않는 경향이 많다. 또한 오프라인으로 모임을 가졌다고 해도 스터디나 동아리 활동을 위해 모임을 갖는 것이 아니라 학생들 간의 안부나 궁금증 해소 차원의 모임을 갖는다. 물론 대부분이 직장을 다니면서 공부를 해야 하는 어려운 여건도 있겠지만 대다수의 학생들은 온라인 대학을 다니면서 오프라인 모임에 적극적으로 참여하려는 의지가 높지 않다.

2-2 온라인을 통한 디자인교육

디자인교육은 이제 온라인이나 오프라인의 차원을 넘어 생활속의 교양으로 자리하고 있다. 다시 말해, 이제 디자인은 전문분야가 아닌 누구나 알고 있어야하는 생활이다. 디자인은 생활속에서 즐기고 이야기되면서 그 가치 또한 논의되고 있다. 이렇게 사회의 교양으로 자리 잡아가는 디자인이 이제는 온라인을 통한 정규 교육과정으로 다시 쓰이고 있다.

2) 김은경, "사이버대학교와 학습자의 지리적 분포 및 교육특성에 관한 연구" 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 2002. 8. p.63

디자인교육은 넓은 의미에서 심적 계획(a mental plan)으로 우리들 정신 속에서 싹이 터서 실현으로 이끄는 계획 및 설계이며, 또는 문제해결을 위한 아이디어나 사고하는 과정, 외부 사람들이 시각적으로 경험 할 수 있는 정신적인 과정이라 할 수 있다.³⁾ 즉, 이런 과정들을 온라인을 통해 잘 구현하는 것이 온라인을 통한 디자인교육의 성공이라 할 수 있다. 일반적으로 디자인교육은 오프라인으로만 이루어져 왔다. 특히 실습이라는 중요한 부분이 학문적 바탕으로 깔려 있는 디자인이 온라인을 통해 어떻게 받아들여지느냐 하는 문제는 앞으로 더욱 신중하게 해결해야 할 과제이다. 온라인을 통한 디자인 교육이 잘 이루어지느냐 아니냐는 교육자나 제3자의 의견만으로 평가되지는 못한다.

온라인 대학에 입학한 학생들이나 온라인 수업을 받고 있는 학생들도 초기에는 디자인교육이 제대로 되고 있는지에 대한 의문을 제기하였다. 이러한 온라인을 통한 디자인 교육의 효과적인 측면은 다음과 같다.

2-2-1 반복학습을 통한 이해력 향상

언어를 배우거나 전문분야에 대해 능숙하게 대화를 하기 위해서는 많은 어휘능력이 필요하다. 디자인도 마찬가지로 얼마나 많은 것을 알고 있는가에 대한 평가는 얼마나 많은 것을 보고, 많은 것을 경험함으로써 보다 뛰어난 창의력과 조형능력으로 나타낼 수 있는가 하는 것으로 볼 수 있다. 같은 맥락에서 볼 때 최근에는 많은 디자인 활동이 컴퓨터상에서 이루어지고 있는데 이것을 달리 해석하면 컴퓨터를 얼마나 빨리 익숙하게 다룰 줄 아느냐로 디자인 능력을 대변하게 된다.

오늘날 컴퓨터를 잘한다는 것은 기존 디자인 교육에서 선긋기나 원 그리기를 잘하는 것 만큼이나 중요하다. 또한 이는 문자를 배울 때 글씨를 배우는 것과 같이 디자인교육을 위해서는 반드시 입문해야 하는 과정이다. 디자이너가 기본적인 컴퓨터 프로그램을 다룰 줄 모른다면 글씨연습을 하지 않고 문자를 배우는 것과 같다. 다시 말해, 어떤 방식으로 컴퓨터 프로그램을 빨리 습득하고 이해하느냐는 것은 매우 중요하다.

[표 2] 온라인교육에 대한 만족도(디자인전공자)

구분	응답자/총정원	만족도(%)
매우만족	21/439	4.8
대체로 만족	157/439	35.8
만족	142/439	32.4
부족	109/439	24.8
매우 부족	10/439	2.3

2002년 9월 온라인 디자인 교육생을 대상으로 실시한 설문조사에 따르면, 온라인을 통한 학습 만족도는 매우 높은 것으로 나타났다. 특히, 많은 학생들이 실무중사자이거나 오프라인 대학을 다닌 경험이 있다는 점을 감안해 볼 때 이들이 온라인 디자인 교육에 대해 73%가 만족한다고 응답한 것은 의미하는 바가 매우 크다.

대체로 온라인 교육에 만족하는 학생들은 디자인 이론이나 디자인 지식, 컴퓨터 활용 능력 등을 말하는 것이지 디자인 스킬을 배우는데 대한 만족의 정도를 말하는 것은 아니다. 왜냐

하면, 서울디지털대학교 멀티미디어학부생들⁴⁾ 대부분은 실무에 종사하는 학생들이기 때문에 디자인 스킬보다는 전문지식에 대한 이해나 컴퓨터 기술을 배우는데 대한 갈증이 더 크기 때문이다. 그 외의 학생들 의견을 물어보면, 전문가 집단을 통한 정보 입수, 온라인 환경 이해, 변화적응 훈련 등 다양한 생각을 가지고 온라인 대학에 다니고 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 이들은 디자인기초 훈련이나 스킬, 디자인 방법론, 디자인을 위한 일반 강의 등의 형태 보다는 학생들 간의 커뮤니케이션을 통해 더 많은 것을 얻고자 한다.

[표 3] 학생들의 요구(멀티미디어학부)

구분	응답자/총인원	만족도(%)
교육적 참여	98/439	22.3
교수의 학생활동 참여	17/439	3.9
오프라인 모임 확대	94/439	21.4
온라인 활성화	157/439	35.8
사제시간의 만남	73/439	16.7

표3)에서처럼 학생들은 온라인이 보다 활성화되기를 원한다. 물론 이들은 모두 온라인대학에 들어온 학생들이라는 특징도 있겠지만 무엇보다 중요한 것은 대부분 직장생활로 바쁘기 때문에 시간적 여유가 없다는 사실이다. 그래서 이들은 짧은 시간에 많은 정보를 얻고자 온라인대학을 선택한 것이다. 따라서 58.1%의 학생들이 학교의 발전이나 학생들 스스로를 위해 더욱 활성화된 온라인 교육이 많이 일어나기를 바라는 것이다.

2-2-2 질의의 용이

학생들이 수강 중 어렵거나 궁금한 내용에 대해 질의를 하는 것은 너무나 당연하다. 하지만 오프라인 강의의 경우 학생들이 궁금한 내용에 대한 질의를 하기가 쉽지 않다. 왜냐하면, 사람에 따라 다소 차이는 있겠지만 소심한 성격의 소유자나 남들 앞에서 질의를 꺼리는 사람들이 있기 때문이다. 이들은 주변사람들로부터 '그것도 모르냐고 반문할까봐서 미리 겁부터 먹고 질문을 하지 못하거나 스스로 질문의 내용이 중요하지 않다고 판단하는 등의 다양한 이유로 여러 사람 앞에서의 대화나 질의를 꺼리는 경우가 많다. 하지만 온라인교육의 경우는 다르다. 온라인 속에서의 학생들은 그들이 하고자 하는 말들은 모두 게시판에 올리고 Q&A를 통해 궁금한 내용에 대해서는 너무 쉽게 질문을 한다. 심지어 어떤 학생들은 질문에 대한 답이 틀렸다고 지적하거나 빠른 답을 요구하기도 한다. 따라서 오프라인에서처럼 눈치를 보는 일은 없으며 또한, 궁금하거나 이해가 가지 않는 부분에 대해서는 이해될 때까지 질문을 한다. 이런 여러 가지 이유들이 학생들로부터 온라인 강의가 매우 좋다는 긍정적인 평가를 받게 한다.

2004학년도 1학기 수업이 끝나고 서울디지털대학교 디지털교육연구소에서는 학생들을 상대로 수업에 대한 설문조사를 하였다. 서울디지털대학교 재학생 85.3%가 강의에 만족한다는 답을 주었으며, 시간제 등록생(서울디지털대학교 재학생이 아님)의 경우 87.4%가 강의에 만족한다고 응답하였다.⁵⁾ 응답에

3) 이지수 외, 디자인학연구, 현행 고등학교 교과서 「미술과 생활」의 디자인교육 내용 분석, p221, 2004.8.

4) 서울디지털대학교 멀티미디어학부 재학생 전문분야별 분포도 : 그래픽 및 디자인 915명, 프로그램 115명, 기획 130명(그래픽 및 디자인전공자도 기획이나 프로그램에 관심이 있는 학생들이 있음)

따르면 서울디지털대학교에 재학 중인 학생들보다 타 대학(오프라인대학 포함)에서 동시에 수업을 듣는 학생들이 온라인 강의에 대한 만족도가 더 높은 것으로 나타났다. 다시 말해, 온라인 강의에 대한 긍정적인 평가는 분명히 입증되고 있음을 말해주며 또한, 커뮤니티의 활성화나 게시판, Q&A 등을 통한 활동이 강의의 평가를 높이는 데 큰 역할을 하고 있다.

2-2-3 정보의 자유로운 이동

온라인 교육은 단점이 있는 반면 장점 또한 매우 많다. 그런 장점 중의 하나가 바로 많은 정보를 쉽게 상호 공유할 수 있다는 것이다. 많은 정보를 가지고 있거나 검색할 수 있는 능력 정도는 굳이 온라인 대학에서 배울 수 있는 장점이라 할 수 없다. 하지만 온라인 대학을 다니는 학생들의 경우 오프라인 대학생들과는 많은 차이가 있다. 우선 온라인대학의 학생들은 모두 웹에 익숙한 학생들이며 이런 학생들이 모여서 상호 커뮤니티를 펼쳐가기 때문에 기본적으로 받아들일 수 있는 정보의 규모에서 많은 차이가 있을 뿐 아니라 매우 활발한 정보교류가 일어난다. 예를 들면, 교수가 특정 자료를 학생들에게 요청하면 학생들은 전국에서 각자에게 필요한 정보를 상호 교류하여 정리된 자료나 요약된 정보를 쉽게 입수한 후 정리하여 제출하는데 익숙해져 있다.

인터넷을 활용한 사이버교육은 어떤 통신 수단보다 많은 양의 최신 정보를 빠른 시간 내에 상호 교류할 수 있도록 도와준다. 오프라인 학교는 외부정보의 습득에 뒤쳐지기 쉬운 시스템이지만 사이버교육은 매우 효과적인 정보 교류의 수단을 제공한다.⁵⁾ 따라서 학생들은 얼마든지 자유로운 정보의 교류가 가능한 공간에서 많은 활동을 할 수 있다.

2-2-4 전문가 커뮤니티

온라인 대학의 두드러진 특징 중에 하나가 바로 전문가들로 구성된 학생들의 커뮤니티이다. 대부분 직장인을 중심으로 구성된 학생들은 각 분야에서 전문가라 불리는 사람들이다. 이들은 처음부터 학위를 얻기 위해 입학한 학생도 있지만 일부는 정보에 뒤처지지 않기 위해서나 전문가들끼리의 상호교류를 위해 입학한 학생들도 있다. 따라서 온라인대학이란 각 분야의 전문가들이 많이 모인 전문가집단이라 할 수 있다.

입시가 아주 성공적으로 끝났을 때는 프로그램개발 경력 6년 차가 입시전형에서 떨어지기도 했다.⁶⁾ 그만큼 전문분야에서 활동하는 학생들이 많이 모여 있는 집단이 온라인대학인 것이다. 따라서 다양한 분야에 종사하는 많은 전문가들이 모여 서로를 이해하며 도움을 주고받을 수 있는 커뮤니티를 이룬 것이다. 이런 학생들이 멀티미디어를 배운다는 하나의 목적의식을 가지고 모여 있는 것이다. 서울디지털대학교 멀티미디어학부는 다시 디지털디자인이나 게임전공으로 분류되어있는데 이는 다양한 분야를 말하기도 하지만 다르게 해석하면 공동의 목표를 가진 하나의 공동체라 할 수 있다. 이들은 다양한 분야의 다양한 사람들이 모여 하나의 목적을 추구하는 전문가

집단이다. 이들은 모두 각자가 종사하는 분야에 컴퓨터를 도입하여 미적 아름다움을 추구하는 사람들이다. 이제 온라인대학은 이런 전문가 집단을 통해 그 미래를 예측하면서 이들이 보다 사회에 기여할 수 있는 집단으로 성숙시켜 나가면 된다. 불과 몇 년 전만해도 컴퓨터는 계산능력을 가지는 정도였다. 그렇기에 오늘날과 같이 많은 분야에 다양한 형태로 컴퓨터가 응용될 것을 예측하는 일은 매우 어려운 일이었다. 그 후 계산능력을 뛰어넘어 새로운 그래픽 처리능력을 처음 선보였을 때 사람들은 컴퓨터가 할 수 있는 일과 사람이 할 수 있는 일을 애써 구분 지으려 했다. 하지만 이제는 컴퓨터가 없으면 안 되는 일들이 더 많아졌다.⁸⁾ 이렇게 급변하는 시대에 사람들은 온라인 대학을 통해 새로운 커뮤니티를 만들어가면서 그들 스스로 그 속에 들어가 새로운 정보를 교류하며 미래를 설계하고 있다.

3. 디자인교육을 위한 온라인 강의

온라인대학에서 실습교육이 원활하게 이루어지려면 참으로 어렵다. 온라인대학에서 교육자나 피교육자가 실습에 대해 상호 만족을 하기 위해서는 디자인실습에 대한 공통된 이해가 요구된다. 즉, 오프라인에서와 똑같은 실습을 기대하거나 그와 유사한 방식을 원한다면 결국 상호 실망만 하게 될 것이다. 따라서 온라인대학에서의 실습교육은 온라인이라는 특성을 충분히 살려 디자인실습교육을 어떻게 하느냐와 온라인을 통한 실습효과를 어떻게 높일 것인가가 중요하다. 다시 말해, 관점을 어디에 두느냐가 그만큼 중요한 것이다. 결국 실습실이 있느냐 없느냐의 문제가 아니라 실습실에서 행해지는 실습은 각자가 소속되었거나 운영하고 있는 디자인사무실에서 실습을 한 그 결과물을 교수가 얼마나 성의 있게 평가하느냐와 평가방식을 온라인으로 잘 표현 할 수 있느냐가 중요하다.

서울디지털대학교에서는 디자인 전공생을 위한 실습교육의 극대화를 위해 여러 가지 방식으로 수업을 진행해 보았다. 매년 다른 방법으로 수업을 진행하여 다양한 결과를 도출하여 보았다. 아래는 서울디지털대학교 멀티미디어학부 디지털디자인전공생을 대상으로 지난 4년간 실시한 실습을 위한 교과목 운영에 대한 결과이다.

3-1 디자인 실습

2001학년도에 학생들이 실습이라 느낄 수 있는 디자인 실습과목을 개설하였다. 대부분의 교과목은 1교시가 20분으로 규정되어있다면 이 과목은 시간적 제약을 받지 않는 강의였다. 따라서 교수는 시간의 구매를 받지 않고 필요한 만큼의 강의를 하게 되며, 학생은 그에 맞게 강의를 듣고 과제를 제출하는 형식으로 수업을 진행하였다. 물론 경우에 따라 교수자의 강의가 없을 수도 있으며 학생은 제출해야 할 과제가 없을 수도 있다. 예를 들면, 교수가 드로잉 스킬을 보여준 후 학생들은 1주나 그 이상의 시간을 투자해서 드로잉 과제를 10장 혹은 20장을 그려 제출하면 교수가 체크한 후 돌려주는 방식으로 운영되었다. 그래서 교수가 필요하다고 판단되는 수준까지 학생들의 능력을 향상시킬 수 있는 열린 강의 방법이라는 긍정적인

5) 서울디지털대학교 디지털교육연구소, 수업만족도 조사결과 보고서, p41
6) 차현희, "사이버대학 교육과정에 관한 연구" 석사학위논문, 서울산업대학교 산업대학원, 2003. 8. p19

7) 2002학년도 멀티미디어학부 편입학 경쟁률 16:1

8) 정동배, 디자인학연구, 한국정보디자인학회, 1999.12. p141

인 판단으로 운영하였다.

하지만 실습과목은 처음부터 예상치 못한 문제들이 도출되기 시작하였다. 교육부에서 규정한 강의 1교시는 20분이라는 규정에서부터 문제들이 나타났다. 문제의 원인은 학교나 학생, 교수 모두 1교시는 20분이라는 틀에서 벗어나지 못한다.

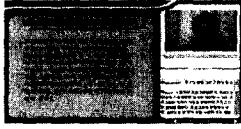


그림 1 프로그램실습 강의

실습은 학생이 하는 것이 원칙이다. 예를 들면, 오프라인 대학 디자인학과와 경우 저학년 때는 선긋기를 50 혹은 100장을 하기도 한다. 그러면 교수는 그 선긋기나 원 그리기를 가지고 학생을 지도하는데 온라인에서 실습을 하려면 교수가 1주차부터 14주차까지 원을 그리거나 선을 긋고 있을 뿐, 학생들이 잘 따라오고 있는지는 알 수가 없다. 그리고 교수가 20분간 선긋기를 하였다 하더라도 학생들은 20분 수업을 듣고 추가 실습으로 선 긋기 혹은 원 그리기를 몇 시간 더 해야 한다. 따라서 이런 운영방식은 교수나 학생, 학교 모두에게 합당하지 못한 수업방식이 되었다. 따라서 초기에는 좋은 의도를 가지고 출발한 실습과목이 이제는 그 본질을 잃고 전혀 다른 방향으로 운영되고 있다.

실습과목 운영의 단점을 살펴보면 다음과 같다.

- 교육당국과 학교의 수업 운영 규정(1교시 20분)
- 교수자의 노력이 외형으로 나타나지 않음

(과제를 체크하여 보내는 일은 교육 솔루션이나 온라인 교육제도에 포함되어있지 않음)

- 학생 스스로 실습에 임하는 자세 부족

(온라인대학 학생들은 학기 초기에 교양 과목 수강에 익숙해져 일반강의 듣기를 좋아함)

실습과목 운영의 장점은 다음과 같다.

- 개인별 실기 능력에 따른 교육
- 반복적인 스킬 습득으로 집중강의 가능
- 학생 중심의 실습교육

결과적으로 디자인실습 과목은 처음 개설 의도와 달리 지금은 프로그램실습이라는 과목으로 대체되어 교수가 기능적인 부분을 처음부터 끝까지 강의하는 형식으로 운영되고 있다.

3-2 디자인 프로젝트

디자인 프로젝트 과목의 특징은 교수가 하나의 아이টেম을 선정하여 기획, 로드맵, 도면, 그래픽, 프로그램까지를 전부 진행하면서 하나의 프로젝트를 끝내는 과정이다. 그러면 학생들은 기획 단계부터 담당교수의 검토를 받으면서 한단계씩 절차에 따라 과제를 진행하면 된다. 디자인 프로젝트 과목 개설 초기에는 그 취지가 너무 좋아 프로젝트 과목을 추가로 개설할 예정이었다. 하지만 프로젝트 과목은 오픈하기도 전에 난항에 부딪혔다. 왜냐하면, 프로젝트 과목은 학생과 교수 모두에게 너무 많은 것을 요구하는 과목이었기 때문에 원활한 운영을

위해서는 너무 힘든 과정을 밟아가야 했다.

외형상보면 한 과목만 수강하여도 웹디자인 하나는 쉽게 제작할 수 있을 것 같은 내용이었다. 이런 이유 때문인지 학생들의 반응은 매우 좋았다. 하지만 중요한 것은 어떤 교수가 그런 강의를 할 수 있는냐하는 것과 어떤 학생이 매주 교수님께 온라인으로 검토를 받겠느냐는 것이다. 당장 기획에서 프로그램까지를 할 수 있는 즉, 문학, 미학, 공학을 전공한 전문 강사가 필요했고, 그렇다고 지금 서울디지털대학교에서 운영되는 팀티칭⁹⁾을 도입한다고 해도 여러 명의 교수가 하나의 프로젝트를 동시에 수행할 수 있어야하는데 이것 또한 사실상 불가능한 일이었다. 따라서 사실상 프로젝트 과목은 운영이 어려워졌다. 결국 프로젝트 과목은 그나마 강의가 가능한 교수가 능력 안에서 필요한 만큼의 강의를 할 수 밖에 없었다.

디자인 프로젝트 과목의 단점을 살펴보면 다음과 같다.

- 서로 다른 전문능력을 가진 사람들이 하나의 프로젝트를 놓고 강의해야 하는 어려움
- 학생들이 각기 다른 목적을 가지고 배우기 때문에 교육효과 저하(기획, 그래픽, 프로그램)

디자인 프로젝트 과목의 장점은 다음과 같다.

- 하나의 프로젝트 프로세스를 배울 수 있기 때문에 전체에 대한 이해력 향상
- 기획, 그래픽, 프로그램의 상관관계에 대한 이해력 향상
- 서로 다른 일을 하는 사람들과의 팀워크 교육

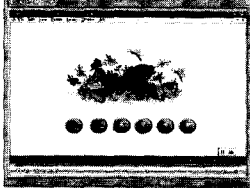
3-3 디자인 워크샵

2003학년도에 개설한 디자인 워크샵 과목은 사실상 오프라인 수업이었다. 국내 유명학원 2곳과 전략적 제휴를 통해 서울, 부산, 대전, 광주 등을 포함한 전국 9군데의 학원에서 사실상 오프라인 수업을 시도하였다. 온라인 대학이라는 특성을 살리기 위해 오프라인 수업을 동영상으로 촬영하여 온라인상에서도 수업을 할 수 있게 하였다. 강의는 온라인과 오프라인을 동시에 진행하였으나 주된 강의를 오프라인이었기 때문에 사실상 오프라인수업이라 할 수 있다. 워크샵 과목은 서울디지털대학교 멀티미디어학부 교과목 중에서 가장 많은 노력을 기울여 개설하였으며 그 가능성 또한 가장 높았다. 학생들이나 학교, 교수진, 학원 등 관계자 대부분이 가장 기대를 많이 하였으나 사실상 실패로 끝났다. 오프라인의 모든 실습은 학생들이 원하는 지역에서 수강할 수 있게 하였으며, 그 외의 학생들은 온라인으로 오프라인 실습 강의를 수강할 수 있었으니 이론적으로는 가장 좋은 강의였다. 하지만 오프라인 강의의 운영은 출발에서부터 여러 가지 문제점이 나타났다.

일부 오프라인 대학에서는 첫 주 수업을 하지 않는 경향이 있다. 그리고 오프라인 대학에서는 교수에게 문제가 생겨거나 학교에 행사가 있을 경우 혹은 국경일 등에는 휴강을 하지만 온라인대학에서는 그렇지 않다. 따라서 오프라인 강의가 없을 경우에는 학생 없이 교수 혼자 녹화를 위한 강의를 하는

9) 하나의 과목에 여러 명의 교수진이 강의를 담당하는 형식(온라인 대학에서는 일반화 되어 있음)

경우가 발생하였는데, 이런 일이 반복되면 오프라인에서 수업을 듣던 학생들이 온라인으로 수강변경을 하게 된다. 왜냐하면, 학원이나 학교까지 등교하는 것보다 온라인으로 수업을 듣는 것이 더 편리하기 때문이다. 보다 더 중요한 사실은 교수가 오프라인에서 상호 인사를 하거나 농담, 혹은 하나의 예를 보이기 위해 친철헌 설명을 할 경우 온라인 수강생들은 매우 지루함을 느끼게 된다. 그렇게 되면 상대적으로 학생들은 온라인강의에 대한 매력을 더욱 느끼게 되어 오프라인에서는 강의뿐만 아니라 녹화된 오프라인 강의도 듣지 않게 된다. 즉, 오프라인의 유명한 강의가 꼭 온라인에서도 인정받는 강사가 되지 못한 것이다. 특히, 실기교육은 더욱 그렇다.



[그림 2] 디자인 워크샵 강의

이런 문제가 발견되어 2004학년도부터는 워크샵 과목을 온라인으로만 운영하였다. 강의는 하나의 프로젝트를 처음부터 끝까지 교수가 진행하는 방식으로 운영되면서 학생들은 하나의 프로젝트를 제작하는 프로세스와 그 과정속의 기법들을 배우게 된다. 이런 워크샵 강의의 경우 학생들 반응은 일반 과목과 별 차이 없이 받아들여지며, 교수 또한 큰 무리 없는 강의 진행을 하게 된다. 따라서 온라인 강의는 2004년에 진행된 워크샵 과목과 유사한 방식으로 운영되는 것이 좋다는 결론을 내렸다. 따라서 이런 워크샵 강의운영 방식이 디자인 실습을 위해 가장 권장할 만한 온라인 교육 방식이다.

3-4 디자인 스튜디오

디자인 스튜디오과목은 그동안 개설한 온라인 강의 중 가장 진일보한 교과목이며, 교수와 학생의 평 또한 가장 좋았다. 그렇다고 학생들의 불만이 전혀 없는 것은 아니다. 하지만 스튜디오과목은 가장 실기 수업에 가까운 교과목 개설에 성공한 강의임은 확실하다.

스튜디오과목은 일종의 졸업 작품전이며 강의는 수업을 듣고 실습을 하는 방식이 아니라 학생들이 먼저 강의계획서를 작성하여 이에 따라 과제를 제출하면 교수가 체크하여 돌려주는 방식이다. 그리고 수업은 팀 혹은 개인이 하나의 아이템을 선정하여 각 담당 교수로부터 지도를 받으면서 진행된다. 따라서 학생들은 정해진 계획에 따라 활동하면서 교수의 지도를 받는다. 강의는 필요할 때만 있으며, 1주차는 교수가 강의를 어떻게 진행 할 것인지를 토론하는 내용을 올린다. 그 외에는 중간 과제를 중 우수한 작품을 평가하는 것을 녹화한다. 과제 진행은 강의계획서에 따라 학생들 스스로 프로젝트를 운영하면서 매주 교수의 지시에 따라 진행된다. 각 개인 혹은 팀은 정해진 주차에 교수의 지도를 받으면서 진행한 최종 결과물을 제출한다. 프로젝트 진행 일정은 강의 계획표를 참고로 각 팀 혹은 개인 별로 작성하여 제출한다. 단, 모든 프로젝트는 마지막 과제 제출을 포함하여 7번 이상 교수의 확인을 받아야한다. 디자인 스튜디오과목은 강의계획서에 따라 학생들 스스로 프로젝트를 진행하는 과정이다. 학생들은 강의계획서에 따라

조별 혹은 개인이 하나의 프로젝트를 진행한다.

‘스튜디오2’과목의 경우는 ‘스튜디오1’의 연장이며, ‘스튜디오1’에서 제작했던 작품을 보다 완성도 있게 제작하는 것을 목표로 한다. 따라서 ‘스튜디오1’을 이수한 학생만이 ‘스튜디오2’수업에 참여할 수 있으며 최종 결과물은 ‘스튜디오1’의 결과물을 지속적으로 개발 보강하여 디자인 프로젝트 결과물을 제출하게 된다.¹⁰⁾ 또한 학생들은 졸업을 위해서라도 모두 이 과목을 이수해야하기 때문에 학생들은 발표도 최선을 다해야한다. 그리고 스튜디오과목은 온라인 대학에 개설되었으면서도 온라인 강의 콘텐츠가 없다는 것이 특징이다. 처음에는 학생들도 익숙해지지 않아 걱정을 많이 하였지만 강의가 진행되면서 대부분의 학생들은 스스로 알아서 채팅이나 게시판, 토론방 등 온라인 수단을 통해 과제를 진행하였다. 초기에는 장거리 학생들끼리 팀이 구성될 경우 운영이 어렵다는 불평을 많이 하였으나 시간이 점점 지나면서 오히려 오프로 만나는 것보다 온라인으로 토론하는 것이 더 편리하다고 했다. 특히, 토론에 대한 근거자료를 남기는 부분이나, 진지한 토론을 진행하거나, 각자의 역할을 나누어 쉽게 체크 할 수 있는 등 다양한 장점을 발견하고는 오히려 온라인 토론을 상호 권장하게 된다. 그동안 실습 강의를 위해 여러 가지 많은 시도를 하였는데 그 중 스튜디오과목이 가장 성공한 결과물이었다. 하지만 이 강의에서 가장 중요한 것은 담당교수가 학생들을 얼마나 잘 관리하느냐이다. 만약 교수가 쉽게 생각한다면 강의운영은 아주 쉽게 진행되었지만 교수가 관심을 가진다면 한 학기동안 스튜디오과목만 관심을 가져도 부족할 정도의 많은 노력이 요구된다.

학기가 끝난 후 학생들의 스튜디오과목 발표를 지켜보면서 이 과목이 온라인 대학에서 디자인실습을 위해 가장 좋은 강의임을 확인했다. 이런 좋은 과목의 경우 그 취지를 살리기 위해서는 여기에 좀 더 제도적이거나 구조화된 틀을 만들면 안 된다. 이런 제도나 규정이 결코 디자인 실기 수업에 도움이 되지 못한다는 것을 그동안 여러 차례 시도를 통해 경험했기 때문이다. 스튜디오과목의 취지를 가장 잘 살리려면 담당 교수를 충분히 믿고 운영 할 수 있는 그런 사회적 분위기가 조성되어야 가장 중요하다.

3-5 연계과목 운영

온라인 대학의 커리큘럼을 운영하면서 가장 내세울 만한 특징이 있다면 그것은 바로 연계과목이다. 대부분의 대학 강의운영이 한 학기에 한 과목으로 끝나지만 서울디지털대학교 멀티미디어학부의 커리큘럼은 몇 개의 과목을 학생들이 연계하여 과제 진행이나 교수의 지도를 받을 수 있다.

프로젝트의 성격에 따라 한 학기에 하나의 프로젝트를 완성할 수도 있으며, 1년에 하나의 프로젝트를 하거나, 2년에 하나의 프로젝트를 끝낼 수도 있다. 예를 들어, 스튜디오1,2를 듣고, 디자인 매너지먼트나 온라인게임, 포트폴리오 등의 수업을 연계해서 계속 하나의 프로젝트를 진행 할 수도 있다. 즉, 대작을 기획하는 3학년 편입생의 경우, 편입학해서 졸업 때까지 단 하나의 작품만을 완성하면 졸업을 가능하며, 1학년 신입생

10) 2004년 1,2학기에 개설된 디지털디자인스튜디오1,2의 강의계획서

의 경우 수십 작품을 완성해야만 졸업 할 수 있는 방식으로 커리큘럼이 운영된다. 연계과목에 대한 학생들의 반응은 매우 좋았으나 이런 제도에 익숙해지지 못한 학생들은 길어야 3학기면 대부분의 프로젝트가 끝나는 실정이다. 하지만 향후에는 연계과목을 확대하여 학교 과제로 출발 한 작품이 바로 산업과 연계하여 상품화시킬 수 있는 방향으로 이끌어 갈 예정이다. 즉, 학교에서 벤처 창업을 위한 준비를 하거나 수업을 통해 바로 수익을 올릴 수 있는 모델 개발을 하게 된다.

4. 온라인 교육에 대한 학생들의 반응

서울디지털대학교 멀티미디어학부에서는 온라인을 통한 멀티미디어교육에 대한 학생들의 일반적인 인식정도를 알아보기 위해 온라인에서 수업을 받고 있는 디자인전공 학생들을 상대로 멀티미디어 교육을 위한 수강 방식에 대한 설문조사를 실시하였다.

[표 4] 멀티미디어를 배우기 위한 교육 방식

구분	응답자/총인원	만족도(%)
온라인(컴퓨터)	297/439	67.7
오프라인(강의실)	118/439	26.9
방송(TV)	24/439	5.5

설문에서는 전체의 67.7%가 온라인 교육을 통한 멀티미디어 교육에 대해 만족한다고 답했다. 이들 중 대부분이 디지털디자인 전공학생들이기 때문에 온라인을 통한 디자인 교육에 대해 학생들은 충분히 만족한다는 것을 알 수 있다. 특히, 멀티미디어학부의 경우 많은 학생들이 대형포탈의 팀장이나 웹에이전시를 직접 운영하는 경영자들이 많기 때문에 대부분의 학생들은 이미 온라인에 익숙해져 있는 것을 알 수 있다. 이들은 학교를 통해 동아리나 스터디 그룹을 만들어 운영하기도 하지만 별도의 팀을 만들어 디자인회사를 운영하는 경우도 있다.

학생들은 온라인 대학을 다니는데 대한 궁지가 매우 높다. 어떤 학생들은 자치단체나 시, 국회 등의 출마를 위해 당당하게 서울디지털대학교 학생임을 밝히기도 한다. 또, 어떤 학생은 회사의 소개책을 만들 때 대표이력에 서울디지털대학교 재학 중임을 강조하여 나타낸 후 그 책자를 가져오기도 한다. 따라서 많은 학생들은 지금 다니고 있는 온라인 대학에 대한 궁지가 매우 높다. 그렇다고 모든 학생들이 100% 만족을 하는 것은 아니다. 하지만 통계를 보면, 경제적인 이유로 대부분의 학생들이 휴학을 하기 때문에 정확한 수치를 산출할 수는 없지만 절대다수는 온라인 교육에 대해 매우 만족해한다.

4-1 디자인실습 과목

서울디지털대학교 멀티미디어학부에서 디자인교육을 받는 학생들은 온라인 강의에 매우 만족해한다. 온라인대학 학생들은 입학 후 온라인 디자인교육에 어느 정도 익숙해지기까지 많은 시간이 걸린다. 모두 그런 것은 아니지만, 컴퓨터 관련 전문지식이 전혀 없는 학생들의 경우 익숙하게 온라인 디자인 교육을 받기까지 많은 어려움을 겪는다. 이런 문제를 해결하기 위해서 여러 방면으로 노력해 본 결과, 기초지식이 없는 학생을 이끌어주는 가장 큰 견인차 역할을 하는 사람은 바로 선배들

이었다. 학생들은 지리적으로 미국, 중국, 프랑스, 제주도, 강원도 등에 분포되어있어 동문을 만들기도 어려운 여건을 오히려 온라인을 통해 오프라인 대학보다 더 선후배간의 관계를 활성화 시키는 것을 알 수 있다. 미국에 있는 한 학생의 경우를 보면, 질문을 너무 많이 올려 가장 가깝게 있는 학생으로 알고 그래픽 지도를 했다. 졸업 후 미국에 있는 대학원을 진학하고 싶다는 내용으로 상담을 하면서 그 학생이 미국에 거주한다는 사실을 알게 되었다. 교수가 그 학생이 어디에 있는지 모르고 강의를 진행 할 정도로 지리적 여건은 전혀 문제가 되지 않았다.

[표 5] 멀티미디어학부의 좋은 점

구분	응답자/총인원	만족도(%)
학생	102/439	23.2
교수	101/439	23.0
학교	46/439	10.5
강의	137/439	31.2
기타	53/439	12.1

[표5]는 멀티미디어학부에서 디자인전공과 게임전공 학생들에게 학부가 가장 좋다고 판단되는 질문에 대한 응답이다. 학생들 31.2%는 강의가 만족스럽다고 응답했고, 그 다음은 학생과 교수의 순으로 나타났다. 수치로 보면, 학생들은 온라인 강의에 만족하는 것을 알 수 있다. 이것을 잘못 판단하여 온라인으로 모든 것이 해결될 수 있다는 쪽으로 해석할 필요는 없다. 왜냐하면, 서울디지털대학교에서 오프라인 강의를 한다 면 어떤 과목을 수강하고 싶은가에 대한 질문에서는 '그래픽 실습'에 대한 요구가 가장 많이 나타났다. 조사 자료에 따르면 강의에 대한 불만이 전체에서 가장 낮았다. 그런데 여기서 주목 할 점은 학부 내에서의 평가에 따르면 강의나 교수에 대한 불만이 별로 없었으나 학교 전체를 놓고 보면, 디자인전공 학생들의 강의에 대한 평가 점수가 가장 낮았다. 지난 3년간 전체 학부 중 멀티미디어학부가 항상 최하위의 수업만족도 평가를 받았다. 2004년도 1학기에는 14개 학부의 평균이 5.57점을 받은 반면 멀티미디어학부는 그나마 조금 좋아진 정도가 5.40을 받아 10위를 기록했다.¹¹⁾ 최고의 평가를 받은 학부는 중국 학부로 6.08을 받았으며, 최저학부는 연합대학이 5.14를 받았다. 물론 이는 목적이나 배우는 방법이 달라 전공 간의 상대적 비교라는 점으로 보면 크게 중요한 의미를 갖는 것은 아니다. 하지만 지난 4년간의 평균 데이터를 기준으로 분석해보면, 디자인 전공학생들의 평가에 대한 기준치가 다른 전공과는 다르다는 것을 알 수 있다.

[표 6] 오프라인 강의를 듣고 싶은 강좌

구분	응답자/총인원	만족도(%)
그래픽실습	274/439	62.4
컴퓨터실습	109/439	24.8
이론	17/439	3.9
교양	10/439	2.3
기타	29/439	6.6

[표 6]은 오프라인강의를 했으면 하는 학생들의 요구를 조사한 내용인데 여기서는 '그래픽실습'이 62.4%로 가장 많이 나

11) 서울디지털대학교 디지털교육연구소, 2004학년도 1학기 수업만족도 조사 결과 보고서, p15.

타났으며, 그 다음은 컴퓨터실습이 24.8%를 나타냈다. 이는 전체의 87.2%가 이론이나 교양보다는 실습 강의를 받고 싶어 하는 것을 말한다. 따라서 디자인전공으로 개설되어있는 온라인 대학에서는 온라인이든지, 오프라인이든지 실습에 대한 문제를 학생들이 만족 할 수 있는 수준으로 개선 할 필요가 있다.

4-2 콘텐츠 운영방법

온라인 대학에서 콘텐츠를 어떤 방식으로 운영하느냐는 곧 학생들에게 얼마나 도움이 되는 강의를 운영하고 있느냐를 말한다. 서울디지털대학교 멀티미디어학부에서는 디자인전공 학생들에게 가능한 다양한 방식으로 강의를 운영해 보면서 학생들의 반응을 여러 가지로 조사해 보았다. 우선 콘텐츠별 유형을 보면 다음과 같다.

4-2-1 멀티미디어입문

- 주요특징 : 음성, 요약문구, 요약된 교안, 일시정지
- 강의특징 : 교수 얼굴을 보면서 요약된 교안에 따라 수강

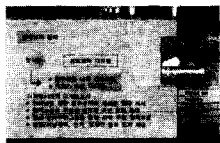


[그림 3] 멀티미디어입문 강의

모든 강의에는 동영상에 삽입되어있고 오른쪽 상단은 내용과 관련한 이미지를 계속 보여준다. 소문자를 클릭하면 관련내용의 강의를 진행되며 강의 화면에서는 요약된 교안을 볼 수 있다. 학생들은 교안을 다운받아 별도로 공부를 할 수도 있다. 하단은 중간에 언제든지 질문을 올려 '보내기'를 클릭하면 담당교수에게 메일을 바로 보낼 수 있게 했다. 하지만 아직 메일전송 부분이 구현되지는 못했다.

4-2-2 디지털사회

- 주요특징 : 음성, 요약문구, 동영상, 사전기능
- 강의특징 : 어려운 단어를 바로 찾을 수 있으며, 강의 중간에 퀴즈 출제



[그림 4] 디지털사회 강의

디지털사회는 멀티미디어입문 과목과 유사하다. 강의 중간에 질문이 들어가는 것과 주요단어나 기능을 언제든지 쉽게 찾아 볼 수 있는 것이 특징이다. 내용과 관련된 이미지 등은 별도로 없으며 각 소문자를 클릭하면 바로 수강 할 수 있다.

4-2-3 맞춤형어

- 주요특징 : 음성, 상호작용, 설명, 질문, 문제풀이
 - 강의특징 : 능력에 따른 수강
- 맞춤형어의 가장 큰 특징은 수준별 강의를 선택할 수 있는 것

이다. 수강을 시작하면서 실력을 테스트 받아 능력에 맞는 강의를 선택하여 수강 할 수 있는데, 여기서 가장 큰 문제점은 평가를 어떻게 받아들이느냐는 것이다.



[그림 5] 맞춤형어 콘텐츠

쉬운 코스를 수강하면 학점을 잘 받을 수 있지만, 공부를 하려면 능력에 맞는 코스나 어려운 코스를 수강해야하는데 성적표에서 이 부분을 설득력 있게 표기해야한다. 현재는 성적표에 등급을 표기하여 나타내고 있으나 이는 결과적으로 몇 개의 과목을 하나로 묶어 놓은 형태가 된다. 이는 제 3자가 볼 때, 맞춤형어를 하나의 과목으로 볼 것이냐 아니면 과목과 등급으로 나누어 볼 것이냐는 것을 학교성적처리로 해결해야한다. 물론 이 경우 가장 합리적인 것은 P(Pass)나 F(Fail)로 표기하는 것이다.

4-2-4 2D 그래픽스

- 주요특징 : 음성, 따라 하기, 설명, 요약보기
- 강의특징 : 수강자가 필요에 따라 클릭하면서 수강



[그림 6] 2D 그래픽스 콘텐츠

2D 그래픽스 과목은 포토샵과 일러스트를 강의한다. 이는 CP(Contents Provider)과목으로 외부에서 많은 인력을 투입하여 제작된 강의를 도입한 과목이다. 학생들이 강사의 지시에 따라 클릭하면서 수강을 하는 형태로 요약버튼을 클릭하면 전체가 요점 정리된 내용을 보여주는 강의의 특징을 가지고 있다. 즉, 중요한 부분만 나타내고 나머지 부분은 스킵으로 처리하게 된다.

4-2-5 인터넷잉글리쉬

- 주요특징 : 음성, 요약문구, 동영상, 사전기능
- 강의특징 : 문제를 풀면서 수강



[그림 7] 인터넷잉글리쉬 콘텐츠

인터넷잉글리쉬는 문제를 하나하나 풀면서 수강한다. 문제 하나하나에 대한 해설이 잘되어있고 문제풀이에 대한 결과를 바로 알 수 있다. 그 외에도 그림으로 강의가 제작되어 재미있게 수업을 들을 수 있는 것이 특징이다.

이상과 같이 특징 있는 강의를 중심으로 디자인을 전공하는 학생의 입장에서 어떤 방식으로 강의가 진행되었으면 좋겠느냐는 질문에 학생들은 [표 7]과 같이 응답하였다. 설문에 따르

면, 콘텐츠는 2D 그래픽스와 같이 강의가 하나하나 따라 하기 식으로 운영되는 것이 학생들의 이해력을 높이는 데 좋다. 시작부분이 좀 어렵거나 복잡한 맞춤형어의 경우는 디자인을 배우고자하는 학생들의 정서에는 맞지 않는 경향이 있다.

[표 7] 콘텐츠 유형에 따른 교육효과

구분	응답자/총인원	만족도(%)
멀티미디어입문	92/439	21.0
디지털사회	100/439	22.8
맞춤형어	54/439	12.3
인터넷잉글리쉬	70/439	16.0
2D 그래픽스	123/439	28.0

[표 7]은 단순히 설문조사에 따른 지표일 뿐이다. 하지만 학생 439명이 참여했다는 점에서는 그 정확도가 어느 정도 인정되나 사실상 커리큘럼을 운영해본 경험자의 입장에서는 조사 결과가 약간 다르게 해석되기도 한다. 예를 들면, 2D 그래픽스의 경우는 '게시판'이나 '교수님 궁금해요' 등을 통해 많은 문제점이 노출된 교과목이다. 그리고 수업만족도 또한 그렇게 높지 않은 과목이며 학생들과의 대화에서도 큰 호평을 받지 못했던 과목이다. 그럼에도 불구하고 설문에서 이렇게 좋은 평가를 받는 것은 분명 다른 해석이 요구된다. 즉, 쉽게 제작된(상호작용) 콘텐츠의 노출이 되는 부분(게시판, 교수님 궁금해요)에서는 많은 불만을 나타내지만 강의 방식에서는 상호작용이 되는 콘텐츠를 선호하게 된다. 게시판이나 오프라인 모임에서는 학생들이 좀 더 강의다운(설명위주) 강의 콘텐츠를 선호하는 것 같으면서도 정작 수업에서는 쉽게 설명하고 따라할 수 있는 콘텐츠를 선호하는 것을 알 수 있다. 결과적으로 많은 학생들은 뛰어난 디자인이나 컴퓨터 활용 능력을 소유한 사람들이 아니기 때문에 기초적이거나 초보적인 수준의 강의 수강을 더 원하는 것 같다.

5. 결론

온라인을 통한 디자인교육은 학습자와 교육자 모두 실습 교육에 대한 공감대 형성을 위해 상호 노력해야 한다. 하지만 학습자 보다는 교육자의 노력이 더욱 중요하다. 교육자는 교육 방법이나 학습효과 등을 수시로 평가하여 교육의 질적 하락을 막아야 한다. 무엇보다 중요한 것은 온라인을 통한 실습이 오프라인 교육과의 비교 대상이 아니라는 것을 분명히 알아야 한다. 즉, 옆에서 누군가가 지켜보거나 관심 있게 실기수업을 해야만 꼭 실습이 되는 것이 아니라는 사실이다.

온라인을 통한 디자인교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 많은 제도, 규정 혹은 생각의 변화가 필요하다. 또한 학교, 학생, 교육자 모두 강의 시간 자체에 너무 구속받으면 안 된다. 온라인 디자인교육을 위해 모두가 공감해야 할 것은 강의가 1교시 20분으로 규정된 것을 학생, 교수, 학교는 강의의 특징에 따라 1분이 될 수도 있고, 1시간이 넘을 수도 있음을 상호 인정해야 한다. 그리고 너무 형식에 의존하는 수업 보다는 교수 스스로의 양심에 의존하는 수업이 좋다. 예를 들면, 서울디지털대학교 스튜디오과목에서는 1교시가 20분이라는 강의 규정을 전혀 따르지 않고 강의계획서에 따라 학생이 수업을 진행하거나 교수의 지시에 따라 학생이 수강을 하면 된다.

다른 대안으로는 온라인 대학의 실기 교수는 오프라인에서 규

정된 1교시 50분을 학교로 출근하여 학생들과 온라인으로 토론하거나 과제에 대한 대화를 나누는 등의 방식으로 진행한 후 과제를 평가하는 것도 좋다. 이를 제도화한다면 학생, 학교, 교수 등에게 상호 신뢰할 수 있는 실기 교육방법이 될 것이며, 또한 학생들이 요구하는 디자인 실기 교육을 위한 보다 효과적인 방법이 될 것이다. 그러면 교수는 오프라인에 투자하는 것과 똑같은 시간을 보내는 것이 되고 학생은 교수의 강의를 보기만 하는 것이 아니라 학생 스스로 실습을 하거나 과제를 풀어가게 되기 때문에 능력을 더욱 향상시킬 수 있다.

그리고 좋은 디자인 교육을 위해서는 학생들의 콘텐츠에 대한 의견 제시는 참고만 하는 것이 좋다. 수강자의 의견을 너무 따르는 것 보다는 디자인 실습 교육을 위한 방법을 더 많이 제시하는 것이 좋다. 그 후 문제가 해결되면 학생들로부터 디자인 교육을 위한 콘텐츠 운영방식이나 콘텐츠에 대한 의견을 듣는 것이 좋다. 학생들은 디자인 교육 전반을 놓고 콘텐츠에 대한 평을 하는 것이 아니라 단순히 그 과목의 흐름이나 인터페이스정도를 놓고 강의를 평가하는 경향이 있기 때문이다. 특히, 교양이나 타 전공의 교과를 동시에 수강하는 학생의 경우 디자인 실습과목과 다른 교과목과의 차별화된 운영방식을 구분하지 못한다. 따라서 온라인 콘텐츠라는 부분과 디자인을 위한 교육방법과는 별도의 관리나 운영이 요구된다.

온라인 콘텐츠의 경우 학생들은 상호작용이 들어있는 콘텐츠를 선호하지만 교수의 설명은 기능적이며 강사다운 모습 보다는 대학의 강의다운 것을 요구한다. 그리고 콘텐츠 중간에 깜짝 퀴즈나 쉬어가는 기능 등은 교육적 효과를 매우 좋다.

마지막으로 원격교육을 통한 디자인 학습 효과를 올리기 위한 방법으로는 콘텐츠라는 틀을 벗어나 디자인 강의라는 측면에서의 접근이 더욱 강조되어야 한다.

온라인 강의의 장점을 충분히 살려 디자인 교육이 잘 이루어진다면 온라인에서 교육받은 디자이너가 사회에 배출되어 훌륭한 역할을 다하게 될 것이다.

참고문헌

- 시마다 아쓰시, 디자인을 공부하는 사람들을 위하여, 디자인 하우스, 2003.11
- 안혜영, 디자인교육, 트리몬드, 2003.1
- 차현희, 사이버대학 교과과정의 관한 연구, 서울산업대학교 산업대학원, 2003.8
- 김은경, 사이버대학교와 학습자의 지리적 분포 및 교육 특성에 관한 연구, 2002.8
- 오기태, 이진표, 웹사이트 원격 사용성 테스트에 관한 연구, 디자인학연구, 2004.8
- 천가경, 최인환, 웹디자인의 스타일 유형과 사용자 심상 모델과의 비교 방법 연구, 디자인학연구, 2004.8
- 이지수, 정은숙, 현행 고등학교 교과서 '미술과 생활'의 디자인 교육 내용 분석, 디자인학연구, 2004.8
- 정동배, 멀티미디어를 응용한 디자인의 다의성에 관한 연구, 디자인학연구, 한국정보디자인학회, 1999.12
- 수업만족도 조사 결과 보고서, 서울디지털대학교 디지털교육연구소, 2004.8
- 2004학년도 1학기 수업평가 결과 멀티미디어학부, 서울디지털대학교 디지털교육연구소, 2004.8
- www.sdu.ac.kr