사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향 제안
- S대학교 사례를 중심으로 -

Proposal on the Improvement Direction of Design Course Evaluation in Cyber Universities
- Focus on 'S' University Case -

주저자

이 인 숙 Lee, In-sook

서울디지털대학교 디자인학부 시각디자인전공 교수 | Professor of Seoul Digital University

daphne@sdu.ac.kr

투고일	2018.06.01	심사일	2018.07.16	게재확정일	2018.07.25

이 연구는 2017년도 서울디지털대학교 대학연구비의 지원으로 연구되었음.

www.kci.go.kr

목 차

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

2. 이론적 고찰

2.1. 강의평가의 개념 및 목적

2.2. 국내 대학의 강의평가제도 현황

2.3. 사이버대학에서의 평가의 필요성

3. 온라인 디자인 수업 강의평가 현황 분석

3.1. 온라인 디자인 수업의 특성

3.2. 온라인 디자인 수업 운영 현황

3.3. 온라인 디자인 수업 강의평가 현황

4. 강의평가 개선의 요구조사

4.1. 참여자 특성과 조사항목 및 방법

4.2. 현 강의평가 문제점 및 개선점 파악

4.3. 결과 분석 및 종합

5. 결론 및 제언

참고문헌

Keyword

온라인 디자인 수업, 강의평가, 사이버대학교

Online Design Course, Lecture Evaluation, Cyber University

Abstract

The quality of online design education depends on the quality of educational contents, and one of the factors that could increase the quality would be the development of lecture evaluation method based on the design educational contents reflecting the characteristics of online. However, compared to the lecture evaluation system & researches related to design course evaluation in the existing offline universities, it is relatively rare to find researches on the direction to improve design course evaluation in cyber universities. After reviewing literature related to lecture evaluation, this study analyzed the current status and result of evaluation of a course in the Department of Visual Design in S University, a cyber university in South Korea, in order to identify factors that influence lecture evaluation. And, based on online in-depth interview of professor and students, it identified problems and improvements of current design course evaluation and proposed a direction to improve design course evaluation in cyber universities. The direction to improve design course evaluation in cyber universities in this study is as follows: 1) for the evaluation, tools of lecture evaluation need to be classified according to the type of lecture; 2) the lecture evaluation method need to utilize characteristics of online education; 3) online lecture plan must be distributed in advance to more students; 4) the course sign-up system needs to take into account diverse characteristics and levels of online learners; and, 5) the evaluation questions need to reflect characteristics of online design courses. 6) with the adding of evaluation questions for students themselves, online advance education for lecture evaluation must be done. Finally, the results of lecture evaluation must be used aggressively through increasing the credibility of lecture evaluation.

논문요약

온라인 디자인 교육의 질을 좌우하는 것은 교육콘텐츠의 품질이고 그 품질을 높일 수 있는 여러 요인 중 하나는 온라인의 특성을 반영한 디자인 교육콘텐츠

www.kci.go.kr

를 기반으로 하는 강의평가 방식을 개발하는 데 있다고 본다. 그러나 기존 오프라인 대학 디자인 수업 강의평가 관련 연구 및 강의평가 체계에 비해 사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선을 위한 연구는 상대적으로 많이 미흡한 실정이다. 이에 본 연구에서는 강의평가 관련 문헌고찰 후 사이버대학 중 하나인 S대학교 디자인학부 시각디자인전공 사례를 중심으로 강의평가 현황 및 결과 분석을 통해 강의평가에 영향을 미치는 요인을 알아보고 온라인 디자인 학습자와 교수자 대상 온라인 심층인터뷰 결과 분석을 통해 현 디자인 수업 강의평가의 문제점과 개선점을 추출해봄으로써 사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향을 다음과 같이 제안하였다. 1) 강의평가 도구 유형을 수업 유형에 따라 구분하여 평가를 실시하도록 한다. 2) 온라인의 특성을 활용한 강의평가 방식이 이루어져야 한다. 3) 온라인 수업 교안 사전 배포율을 높이도록 한다. 4) 다양한 배경의 온라인 학습자의 특성과 수준을 고려한 강의평가 시스템을 마련한다. 5) 온라인 디자인 전공 수업의 특성을 반영한 평가문항의 개발이 이루어져야 한다. 6) 학생 스스로에 대한 평가 문항 추가와 강의평가에 대한 온라인 사전교육을 실시하도록 한다. 마지막으로, 강의평가의 신뢰성을 높여 강의평가 결과를 적극적으로 활용하도록 한다.

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

2001년 국내 사이버대학의 출범과 함께 시작된 온라인 디자인 교육은 현재까지 다양한 과목의 온라인 수업이 개발되어 운영되고 있으며 디지털 기술의 발전 및 사이버대학의 성장과 함께 원격교육 개념이 점차 보편화되면서 앞으로도 양적, 질적 확장이 계속될 전망이다. 이와 같은 지속적인 발전에 따라 사이버대학 간 경쟁이 치열해지면서 점차 교육구조의 개편을 통한 총체적인 교육의 질 관리에 대한 관심이 높아지고 있다. 교육의 질을 좌우하는 것은 교육 콘텐츠의 품질이고 그 품질을 높일 수 있는 여러 요인 중 하나는 온라인 디자인 교육의 질 향상과 수업개선에 있어서 중요한 제도인 강의평가 문항 및 방식의 개선과 강의평가 결과 활용방안을 마련하는 데 있다고 본다. 그러나 기존 오프라인 대학 디자인 수업의 강의평가 관련 연구 및 강의평가 체계에 비해 사이버대학 디자인 수업의 강의평가 및 내용 개선을 위한 연구는 상대적으로 많이 미흡한 실정이다. 이에 본 연구에서는 문헌고찰을 통해 강의평가에 대해 살펴본 후 국내 사이버대학 중 하나인 S대학교 디자인학부 시각디자인전공 사례를 중심으로 디자인 이론과 실기 수업의 강의평가 현황 및 결과 분석을 통해 강의평가 결과에 영향을 미치는 요인들을 알아보고 온라인 디자인 학습자와 교수자 대상의 온라인 심층인터뷰 결과 분석을 통해 현 디자인 수업 강의평가의 문제점과 개선점을 추출해봄으로써 사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향을 제안하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 강의평가의 개념 및 목적

강의평가는 대학에서 교수과정과 교수방법의 효율성을 평가하는 것으로 학생들 자신에게 수업참여도나 학습태도를 뒤돌아보게 하고, 수업 효과성에 대해 진단적 피드백을 제공하여 교수들 자신에게 교수활동을 향상 시키는데 있다.[1] 따라서 강의평가는 학생에 의한 강의평가로 교수에 의해 행해지는 강의과정을 평가함으로써 강의의 질 개선 또는 교수방법 개선의 방향과 대안을 모색하는 수단이라고 할 수 있다.

강의평가의 목적은 수업 효과성에 대해 진단적 피드백을 하고, 교수에 관한 의사결정(승진이나 재임용 등)을 할 때 사용할 수 있는 교수효과성에 대한 정보를 주는 것이다. 수업 효과성에 대한 진단적 피드백과 교수에 관한 의사결정을 위해 강의평가를 시행한다는 것은 강의평가가 대학 교육의 질적 향상을 위한 통제수단임을 말해준다.[2] 따라서 대학교육의 질 통제 수단으로서의 강의평가는 실시 목적이 곧 평가결과의 활용과 연결된다고 볼 수 있다.

2.2. 국내 대학의 강의평가제도 현황

국내외 다양한 대학들의 강의평가 현황을 조사하기 위하여 국내 총 10개 4년제 대학을 대상으로 심층인터뷰를 실시한 주요 내용을 살펴보

1) 장영주. (2012). 대학 강의평가제도에 대한 교수와 학생의 인식 분석, 고려대학교 석사논문, p.6.
2) 이선아. (2011). 강의평가에 대한 대학생들의 인식 분석, 이화여자대학교 석사논문, p.6.

www.kci.go.kr

면 강의평가 실시 목적은 대부분 수업개선, 교수업적평가, 강사 재임용 등에 활용하기 위한 것으로 나타났으며, 강의평가 시기 및 횟수는 학기당 1회가 대부분이고 일부 몇 개의 대학은 학기당 2회의 강의평가를 실시하는 것으로 나타났다. 강의평가 방법 및 도구는 대부분의 대학들이 온라인을 활용하여 강의평가를 하고 있으며, 일부는 강의실을 방문하여 실시하고 있었다. 평가도구 유형은 단일평가 도구를 사용하는 대학들이 가장 많고 수업유형에 따라 구분하여 평가를 실시하는 일부 대학도 있는 것으로 나타났다. 그리고 전공별, 수업유형별, 면대면 수업과 온라인 수업에 따라 각각 다른 평가도구를 사용하는 것으로 나타났다. 강의평가 결과 활용은 교수업적평가 반영 및 인센티브 부여, 승진/진급 등으로 활용되고 있는 것으로 나타났다. 강의평가에 대한 학생들의 참여 및 태도는 대부분의 대학 학생들은 대학에서 의무적으로 참여하도록 성적열람 및 다음 학기 수강신청 등에서 제한하고 있는 것으로 나타났다. 강의평가에 학생의 태도는 대체로 신중하다고 인식하여 교수들이 결과에 대해서 신뢰감을 가지고 있지만 상당수의 대학에서도 중간이나 그렇지 못한 것으로 나타나 강의평가의 신뢰도를 기반으로 한 강의평가 문항 개발이 필요함을 알 수 있었다,[3]

2.3. 사이버대학에서의 평가의 필요성

사이버대학의 경우 *인터넷이 정보를 수집하는 데이터베이스로서의 기능뿐만 아니라 웹기반 교육을 전제로 하는 학습 환경으로서의 기능을 다하기 위해서는 인터넷의 특성을 잘 반영한 평가영역과 기준을 설정하는 일이 필요하다. 특히 웹기반교육의 교수-학습 환경의 독특성으로 인해 면대면 교육에 적합한 평가방법을 차용하여 웹기반교육의 효과를 분석하는 데에는 한계가 있으므로, 인터넷의 특성을 반영한 웹기반교육의 효과를 평가할 수 있는 도구나 준거의 개발이 요구된다.*[4]

평가는 교육프로그램의 향상을 위해서 꼭 필수적인 요인으로 사이버대학 교육프로그램의 적절성을 결정하는 과정이다. 이러한 평가는 계속적인 교육프로그램의 적용 후에만 이루어지는 것이 아니라 프로그램 계획, 설계, 진행의 전 과정에 걸쳐서 이루어지는 형성적인 평가를 포함하는 것이다. 사이버 교육프로그램은 끊임없는 수정의 과정을 거쳐야 한다. 설계의 시작단계에서부터 최종 평가단계까지 계속적인 평가와 수정이 이루어져야 한다. 특히 과정의 종료 후에 실시되는 교육과정에 대한 평가는 총괄적인 평가로서 계속되는 교육과정의 질을 향상시키는데 도움을 줄 수 있다.[5]

질 높은 사이버교육은 우수한 콘텐츠만으로 이루어질 수 있는 것이 아니며 사이버교육을 구성하는 콘텐츠, 운영자, 교수자, 학습자, 시스템, 강의평가와 같은 운영제도 등 주요 요소들이 체계적으로 연계되어 유기적으로 상호작용할 때 시너지 효과가 얻어질 수 있다.[6]

3. 온라인 디자인 수업 강의평가 현황 분석

3.1. 온라인 디자인 수업의 특성

온라인 디자인 수업은 크게 이론과 실기로 나눠볼 수 있는데, 온라인 디자인 수업은 조형교육의 특성상 실기와 시연작업이 인문사회 계열 과목에 비해 상대적으로 많은 만큼 실제 디자인 작품을 제작하는 실습형태의 수업이 많고 학습결과의 70-80%는 실습과제에 의해 완성된다. 이러한 과제의 수행과정에서 교수의 적절한 조언에 의해서 조형을 바라보는 안목이 형성되며, 조형적 사고와 실험정신, 조형 형태구성 능력이 형성된다. 이러한 디자인 수업의 특성상 퀴즈, 토론 및 리포트 그리고 시험만을 치르는 인문사회 계열 수업들에 비해 주로 실습과제만을 가지고 학점을 부여하는 비율이 상대적으로 매우 높다.

대부분의 온라인 디자인 수업은 온라인을 기반으로 교수자의 자료 게시 및 직접 시연(Demonstration)과 사전에 개발된 콘텐츠를 통해 교수가 학생들에게 일방적으로 학습내용을 전달하고, LMS(Learning Management System)[7]

3) 김성숙, 김학일. (2008). 학기 중 적용을 위한 강의진단 평가도구 개발과 타당성 분석, 교육평가연구 21(1), pp.58-61.
4) 이명근, 양유정. (2008). 웹기반교육에서의 강좌평가 도구개발, 교육공학연구 18(1), p.176.
5) 주영주, 최성희. (2008). 대학 교육의 질 향상을 위한 성공적인 사이버 교육의 운영요소 및 전략, 교육과학연구 33(2), p.133.
6) 최영은. (2013). 사이버대학 강의평가 준거 개발, 공주대학교 석사논문, p.8.

www.kci.go.kr

상의 질의응답 게시판, 문자, 이메일 등을 활용하여 수업을 운영하는 방식으로 이루어지고 있다. 특히 실습과목의 경우 수업내용 중 많은 부분이 실기 내용을 가르치기 위한 직접시연(Demonstration)으로 구성되어 있는 경우가 많다. 그러나 교수자의 직접시연은 시간과 공간의 제약으로 인하여 학생의 이해정도, 수준별 난이도에 따라 여러 번 구현될 수 없는 현실적 문제가 있다. 이러한 수업 방식의 특성 상 교수자와 학습자의 면대면 상호작용이 어렵고, 주로 콘텐츠와 LMS 등을 통해 교육이 이루어지는 경우가 대부분이다. 그래서 '온라인을 통한 수업'이라는 편리성은 실제 작품을 제작해보는 실기 형태의 수업이 중요한 디자인 교육에 있어 실시간으로 교수와 학생이 서로 얼굴을 보면서 진행되는 오프라인 수업에 비해 여러 부분에 있어 미흡한 것이 사실이다. 또한 디자인 수업의 특성상 디자인 감각을 키우는 데 있어서 수업을 같이 듣는 다른 학생들의 디자인 과제 등을 같이 보면서 서로 토론하고 의견을 전달하는 스킬 또한 매우 중요한 요인으로 작용하는 데 현재 온라인 디자인 수업에서는 게시판과 토론방 외에는 별다른 장치가 없는 실정이다.

3.2. 온라인 디자인 수업 운영 현황

사이버대학 디자인 수업 운영 현황에 대해 하나의 지표로서 알아보기 위해 국내 사이버대학 중 하나인 S대학교 교육정보개발센터 교육개발팀에서 수업의 질 향상을 위한 매학기 전체 학과(전공) 수업 운영 현황 분석 보고서를 작성하여 해당 학과에 학과 케어 서비스 차원으로 제공하고 있는데 이중 최근 2년간(2016-1학기~2017-1학기) 시각디자인전공 수업 현황 분석 보고서 내용 중에서 강의평가에 영향을 미칠 만한 항목들에 대해 다음과 같이 살펴보았다.

3.2.1. 콘텐츠 제작 현황

수업 콘텐츠는 유형별(HTML5, 반신 크로마키, 버추얼(전신/니샷/3D), 세트강의, 빔/전자칠판, 외부촬영, 원어민)로 신규 제작되어 운영되고 있다. 그리고 신규 제작된 수업 콘텐츠는 매학기 수업 콘텐츠의 상황에 따라 재제작, 부분수정, 재사용 등으로 구분이 되어 운영이 되고 있다.

[Table 1] 콘텐츠 제작 현황(2016~17년 1학기)

콘텐츠 제작 구분						년도
학과/학교	신규	재제작	부분수정	재사용	합계	
시각디자인전공	66%	22%	11%	11%	100%	20
학교 전체	18%	26%	16%	40%	100%	16
시각디자인전공	13%	0%	75%	13%	100%	20
학교 전체	14%	28%	17%	41%	100%	17

시각디자인전공 수업콘텐츠 제작 현황을 살펴보면, 2016년부터 기존 디지털디자인학과에서 디자인학부로 개편하면서 시각디자인, 생활환경디자인 2개 전공으로 운영하게 되었으며 2016-1학기 신규 제작 과목이 2017년에 비해 많은 상황이고 재제작은 0%인 것이 크게 변화된 점이다. 반면, 학교 전체와 비교했을 때, 가장 확연하게 차이가 나는 것은 2017년에 75%로 부분수정이 많아졌다. 이는 디자인 실기수업들이 매년 매학기 학생들의 실습과제를 받아 실습과제리뷰 혹은 과제 피드백 수업을 부분적으로 촬영을 하는데, 이 부분이 반영된 것이다.

3.2.2. 교안 사전 배포 현황

온라인 수업 교안배포 여부가 학생들의 학업성취도 및 강의평가에 많은 영향을 미치고 있는 만큼 매학기 수업 교안 사전 배포에 온라인 수업 담당 교수들에게 적극적인 관심과 협조를 부탁하고 있다. 시각디자인전공 수업은 인문사회 계열 교과목에 비해서 텍스트, 그래픽, 오디오, 비디오, 애니메이션 등을 포함하는 멀티미디어 자료를 수업에 활용한다. 이러한 온라인 디자인 수업의 특성

[Table 2] 교안 사전 배포 현황(2016~17년 1학기)

학과/학교	교과수	배포교과	미배포교과	교안 배포율	년도
시각디자인전공	9	1	8	11%	20
학교 전체	431	277	154	64%	16
시각디자인전공	8	4	4	50%	20
학교 전체	375	256	119	67%	17

으로 인해서 주로 다음과 같은 사유로(저작권 문제로 교안이 사전 배포되지 않으나 교안파일(PDF)은 개강 후 제공됨/실습(혹은 오프라인) 위주 교과로 교안이 없음/수업개발 특성상 별도의 교안이 없음) 교안 사전 배포 율이 인문

7) LMS란 오프라인에서 일어나는 학사관련 업무들을 온라인에서도 똑같이 할 수 있도록 구현해 놓은 학사운영관리시스템을 말한다. 다시 말해 오프라인에서 학생이 자기가 원하는 과목을 수강신청하고 교실에 찾아가서 수업을 듣고, 시험을 치고, 그에 따른 평가를 받고, 성적 확인을 하는 등 모든 학사 관련 업무를 온라인에서 할 수 있도록 한 시스템을 말한다.

www.kci.go.kr

사회 계열 수업들보다 낮은 상황이다. 시각디자인전공 수업용 교안 배포 율을 살펴보면 2016년 11%에서 2017년 50%로 증가하였다. 그럼에도 불구하고 학교 전체와 비교하면 상대적으로 배포 율이 낮은 상황이다.

3.2.3. 교과별 수업운영(퀴즈/과제/토론) 현황

퀴즈, 과제, 토론 등의 학습활동 운영계획 변경에 수강생들이 민감하게 반응하는 경우가 많으므로 가급적 학기 초 철저한 학습활동 계획을 요청하고 있으며 부득이하게 학기 초에 세운 수업계획이 변경될 경우 학생들에게 공지사항을 통해 충분히 고지함은 물론 수업계획서에도 수정사항을 반영하여 업데이트해 주도록 하고 있다. 시각디자인전공 수업은 2년간 모두 수업계획서 대비 퀴즈, 과제, 토론 등 학습활동 운영계획은 변경 없이 진행되었다.

3.3. 온라인 디자인 수업 강의평가 현황

3.3.1. 강의평가 운영 현황

S대학교에서 현재 실시되고 있는 강의평가 목적은 수업개선, 교수업적평가, 강사 재임용, 차학기 교육과정 편성 등에 활용하기 위한 것으로 모두 학생에 의한 온라인 평가뿐이다. 학기 중간과 학기말 2회 실시하고 있는데 학기 중간 강의평가는 의무사항이 아닌 만큼 강의평가 참여 학생 수가 적어서 교수의 학습태도 수정이나 수업의 질 향상에 별반 도움이 되지 않고 있다. 학기말 강의평가는 학생들이 본인 성적 열람을 위해서 의무적으로 참여하도록 하고 있는데 학기 중간 강의평가 결과와 학기말 강의평가 결과를 놓고 보면 두 강의평가 결과 간의 상관관계가 높지 않게 나타나고 있다.

평가도구유형은 전공별이나 수업유형별로 구분하지 않은 채 모든 학과(전공) 모두 공통된 단일평가 도구를 사용하고 있다. 강의평가 결과는 매학기 강의평가 우수 교원을 선발하여 시상을 하는 식으로 인센티브 부여 및 교수업적평가 반영과 승진/진급 등으로 활용되고 있다. 또한 강의평가 결과를 공개하여 학생들의 수강신청에 도움을 주고 있다. 매학기 S대학교 모든 학과들의 강의평가 결과 순위를 공개하고 있는데 순위는 학생들의 주관식 의견은 참고용으로만 활용하고 객관식 17문항의 점수 합산으로만 이루어지고 있다.

3.3.2. 수업 및 교과별 강의평가 결과 분석

[Table 3] 시각디자인전공 수업 강의평가 결과(2016~17년 1학기)

학과/학교	교과수	평가영역					전체만족도	응답율(%)	년도
		학습내용	수업콘텐츠	교수강의	수업운영	학습효과			
시각디자인전공	9	4.11	4.13	4.12	4.11	4.12	4.11	86.18	2016
학교전체	431	4.15	4.16	4.20	4.20	4.20	4.18	91.30	
시각디자인전공	8	3.98	4.01	3.96	4.02	3.98	3.99	86.73	2017
학교전체	375	4.17	4.18	4.21	4.21	4.19	4.19	91.49	

시각디자인전공 강의평가 결과는 Table 3에서 보듯 학생들의 응답률은 2016~2017년 비슷하게 나온 반면 전체 만족도는 2016-1학기보다 2017-1학기가 낮게 나왔고 공통적으로 학교 전체 만족도에 비해 낮게 나타나고 있다.

[Table 4] 시각디자인전공 교과별 강의평가 결과(2016~17년 1학기)

과목명(유형)	수강생	출석율(%)	Q&A 응답률/24시간 내 응답률(%)	교안배포	모바일제공	제작구분	만족도	년도
3D프린팅디자인(실기)	32	93	100/20	x	O	신규	4.00	2016
	21	94	100/0	x	O	부분수정	3.78	2017
디자인기획과컨셉(이론)	62	89	100/89	O	O	신규	4.05	2016
	77	90	100/84	O	O	부분수정	3.86	2017
디지털브랜딩(이론)	38	87	100/82	x	O	신규	3.94	2016
	38	94	100/100	O	O	부분수정	3.76	2017
색채학(실기)	152	93	100/42	x	O	신규	4.01	2016
	211	92	100/54	x	O	부분수정	3.98	2017
웹디자인(실기)	80	93	100/73	x	O	신규	4.10	2016
	84	94	100/52	O	O	재사용	3.99	2017
인포그래픽디자인(실기)	127	92	100/48	x	O	신규	4.24	2016
	95	92	96/30	O	O	부분수정	4.22	2017

최근 2년간(2016-1학기~2017-1학기) 시각디자인전공에 개설된 전체 과목들 중 담당 교수 변동 없이 동일한 교수에 의해 운영되었던 디자인 이론 & 실기 과목 4개와 디자인 이론 과목 2개 총 6개 과목을 대상으로 각 교과별 강의평

www.kci.go.kr

가 결과 및 변동사항을 각 항목별로 Table 4와 같이 정리하였다.

총 6개 과목 이론과 실기 수업 모두 공통적으로 2016-1학기에 비해 2017-1학기에 만족도 점수가 낮게 나타나고 있는데 이러한 강의평가 결과에 대해서 어떤 부분과 상관관계가 높은지 각 항목별로 분석해보았다. 우선 교과별 수강생 수를 보면 대체적으로 2년간 비슷하고 출석률 또한 전체적으로 비슷하게 나타나고 있다. 특히 디지털브랜딩 과목의 경우에는 87%에서 94%로 출석률이 높아졌음에도 불구하고 강의평가는 오히려 낮아졌다. 이러한 결과를 보면 수강생 수나 출석률이 강의평가 결과 상승에 미치는 영향은 미미하다 하겠다.

Q&A는 온라인 학습도중 궁금한 내용을 수업 담당 교수에게 게시판을 통해 직접 질의하거나 동료들 간의 질문을 통해 간접학습 효과를 높일 수 있을 뿐만 아니라, 교수자와 학생간의 상호작용을 통해 학습 친밀도를 형성하고 강의평가를 향상시킬 수 있는 주요 수업운영 수단으로 역할을 하고 있다. 그래서 학생들의 질의에 과목 담당 교수들이 가급적이면 24시간 이내에 답변을 달 수 있도록 관리 및 독려하고 있다. 하지만 2016-1학기보다 2017-1학기에 24시간 내 응답률이 더 높아진 디지털브랜딩, 색채학 2개 과목의 경우에 강의평가는 오히려 낮아졌다. 이러한 결과를 보면 24시간 이내 응답률 또한 강의평가 결과 상승에 주는 영향은 크지 않은 것으로 보인다.

교안 사전 배포 현황을 보면, 디지털브랜딩, 웹디자인, 인포그래픽디자인 3개 과목의 경우 2016년에는 배포하지 못하다가 2017년에는 배포되었으나 강의평가는 오히려 낮아졌다. 이런 결과를 놓고 봤을 때는 온라인 수업용 교안 사전 배포 여부가 강의평가 결과 에 주는 영향이 약하다 볼 수 있지만 학교 전체보다 교안 사전 배포 율이 떨어지는 시각디자인전공 수업의 강의평가가 학교 전체보다 매학기 낮게 나타나는 상황을 보면 디자인 수업 시작 전 교안을 학생들에게 배포해주는 것이 강의평가 결과 상승에 주는 영향이 어느 정도는 있다고 하겠다.

제작 구분에 있어서는 2016년 모두 신규로 제작하여 2017년 과제 리뷰 부분만 수정된 수업, 혹은 과제 리뷰가 없는 웹디자인의 경우에는 수업 내용 수정 없이 2017년에도 재사용되었는데도 불구하고 6개 과목 모두 전체적으로 강의평가가 2016년에 비해 2017년 낮아졌다.

온라인 디자인 교육의 특성상 매년 강의콘텐츠를 신규로 제작하는 것이 아니고 매학기 수업의 특성에 따라 부분수정, 재제작, 재사용하면서 최소 3년 정도는 동일 강의콘텐츠가 동일한 교수에 의해 운영되고 있는데도 불구하고 매년 동일 수업 강의평가 결과가 이처럼 일정치 않게 나오고 있어 강의평가의 안정성이 떨어지는 상황이다. 또한 사이버대학의 특성상 연령 및 디자인 실무 경력 유무, 직업의 유무 등 다양한 특성의 학생들로 인해 해마다 편차가 있기 때문에 이를 객관화하기도 매우 어려운 상황이다. 상황이 이러하다 보니 대부분의 교수들은 현재 학교에서 행해지는 강의평가의 신뢰성에 의문을 제기하고 있다. 학생들의 평가가 수업의 질에 대한 것보다는 주로 교수의 강의태도나 수업과 과제 및 시험의 분량이나 난이도 등에 대한 평가일 수 도 있다는 것이다.

3.3.3. 강의평가 주관식 주요 공통 의견

강의평가 주관식 주요 의견은 매학기 학생들이 공통적으로 요구하거나 만족하는 사항들을 정리한 것으로 Table 5와 같다.

[Table 5] 강의평가 주관식 주요 공통의견(2016~17년 1학기)

영역	주요 공통 의견
교수열의 및 강의법	- 교안중심 외에 풍부한 교수님의 경험이나 관련 실사례를 함께 제공해주었으면 좋겠음. - 어려운 내용을 이해하기 쉽고 조리 있게 설명하고, 중요한 부분은 한 번 더 강조해주는 강의 방법이 좋았음. - 카메라에 대한 아이컨택이 자연스러워 실제 강의실에서 강의를 듣는 것 같은 현장감을 받아 좋았음. - 너무 느리거나 억양이 변화 없는 말투, 부정확한 발음, 습관적인 반복된 말, 굳은 표정이 수업에 집중력을 떨어뜨렸음. - 교안을 부가설명 없이 내용 그대로 책을 읽는 듯 하는 방식은 지양 바람. - 교수님의 판서 이벤트는 좋았으나 지저분하지 않게 판서의 가독성을 높여주면 좋겠음.
수업내용	- 수업 분량이 많거나 난이도가 높아서 수업을 따라가기 어려우므로 분량과 난이도를 적절히 유지해 주면 좋겠음. - 개정된 내용이나 최신 내용이 반영되지 않는 경우가 있는데 필히 수정 바람. - 중요한 내용은 강조처리 또는 핵심요약 정리를 별도로 해 주면 좋겠음.
교안 및 관련	- 교안내용을 풍부하고 세밀하게 작성해 주었으면 함. - 배포된 교안이 실제 학습 내용과 다른 경우가 있는데 시정되었으면 함. - 교수님의 설명과 달리 교안 내용이 너무 요약형태라서

www.kci.go.kr

자료	이해하기 힘들므로 설명에 해당되는 주요 내용도 포함하여 교안을 작성해 주었으면 함. - 교안은 학생 개별 인쇄하기 어려우므로 필히 교안을 사전 인쇄 배포하였으면 함. - 실습과목이더라도 참고(요약형태, Tip 등)자료를 별도 제공해 주었으면 좋겠음.
수업 외 학습 활동	- 학습시간을 고려하여 퀴즈/과제물 난이도와 분량을 적절하게 내주었으면 함. - 퀴즈나 평가 내용이 본수업과 다른 경우가 있으므로 수업내용과 맞춰주면 좋겠음. - 퀴즈나 과제, 평소평가의 경우 공지사항을 통해 사전에 충분한 안내 가이드를 제공해 주었으면 함. - 퀴즈를 한꺼번에 몇 주차 분량을 묶어서 내기보다는 매주차별 퀴즈 출제 요망.
수업 운영	- 질문에 대한 자세하고 구체적인 답변이 도움이 되었음. - 과제, 퀴즈 출제와 관련하여 SMS(문자메시지)로도 밀착 안내를 주어 좋았음. - 강의 질의응답이나, 자유게시판 등 수업 운영에 적극 관심을 보여주었으면 하고 성실하고 신속한 답변 요청함.

4. 강의평가 개선의 요구조사

4.1. 참여자 특성과 조사항목 및 방법

사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향을 모색하는 차원에서 하나의 지표로서 알아보기 위해 사이버대학 중 하나인 S대학교 디자인학부 시각디자인전공 수업 강의평가 문항 및 방식이나 시스템관련 문제점이나 개선점에 대하여 교수자 및 학습자의 의견을 수렴하기 위한 온라인 심층인터뷰를 실시하였다. 이러한 심층인터뷰를 선택한 이유는 질적 연구방법의 가장 대표적인 방법으로 특정 이슈와 현상에 대한 상세한 정보를 얻을 수 있고 심층인터뷰를 통해 얻어진 자료는 개인이 직면한 경험에 근거하여 보다 현실에 가까운 현상을 담고 있기 때문이다.

4.1.1 참여자 특성

[Table 6] 참여자 특성

	교수자	학습자
소속	S대학교 시각디자인전공 교수 3명	S대학교 시각디자인전공 재학생 8명
	타 사이버대학 디자인관련학과 교수 3명	현 디자인 실무 종사 & 타 사이버대학 디자인관련학과 졸업생 2명
인원	6명	10명
연령	30대 초반 ~ 40대 후반	

인터뷰 참여자는 크게 교수자로 학습자로 구분하였다. 교수자는 온라인 디자인 수업과 관련하여 전문가적 식견을 가졌다고 판단되는 S대학교 시각디자인전공 교수 3명, 타 사이버대학교 디자인관련학과 교수 3명 총 6명(이하 교1-6으로 표시)이 대상이었고, 학습자는 2017년 1학기 시각디자인전공 재학생들 중 학점이 4.5점 만점에 4.0 이상에 해당하여 온라인 디자인 수업에 충실했을 것으로 판단되는 재학생 8명, 타 사이버대학 디자인관련학과 졸업 후 현재 디자인 관련 실무 종사자 2명 총 10명(이하 학1-10으로 표시)을 선정하여 이들을 대상으로 2017년 9월 1일부터 30일까지 약 한 달간 온라인 심층 인터뷰를 진행하였다.

4.1.2. 조사항목 및 방법

[Table 7] S대학교 디자인학부 시각디자인전공 현 강의평가 문항

번호	문항
1	이 수업은 체계적으로 구성되었으며, 최신의 전문적 지식이 반영되었다.
2	수업의 목적에 비추어 볼 때 학습 내용의 난이도는 적절하였다.
3	수업의 목적에 비추어 볼 때 학습 분량은 적절하였다.
4	사용된 수업 자료는 학습 내용을 이해하는데 적절하였다.(*수업 자료 예시: 주교재, 배포 교안, 참고문헌, 참고자료 등)
학습내용 영역 평균(1~4)	
5	수업 화면 구성은 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다.(*수업화면의 구성: 교안의 내용구조, 알맞은 이미지, 글자 크기, 판서 등)
6	이 수업의 콘텐츠의 유형은 학습 내용을 전달하는데 효과적이었다.(* 콘텐츠 유형 예시: 저작도구기반 동영상(음성), 화면캡처, 칠판, 버추얼, Flash, Blended HTML5 강의 등)
7	제공된 수업 화면 내의 기능은 유용하였으며, 사용하기에 편리하였다.(* 수업 화면 기능 예시: 재생 컨트롤바, 속도 조절 기능, 페이지 이동 버튼 등)(만족도 합산 제외문항)
8	수업 영상의 화질이나 오디오의 음질이 양호하였다.(만족도 합산 제외문항)
수업콘텐츠 영역 평균(5~8)	
9	교수는 수업 목표를 명확히 제시하여 학습 동기를 유발하였다.
10	교수는 내용에 대한 전문성을 가지고 이해하기 쉽게 설명하였으며, 필요한 경우 심화·보충 설명과 다양한 사례를 제공하였다.
11	교수는 열의를 가지고 강의하였으며, 강의 진행 시 발음, 말의 빠르기, 용어 사용, 제스처 등은 적절하였다.
교수강의 영역 평균(9~11)	
12	교수는 수업과 관련된 안내 사항을 적시에 제공하였다.(* 수업 관련 안내사항 예시: 공지, 개강 인사, 퀴즈 및 과제 출제 안내, 각종 강의 내용 관련 안내 등)
13	교수는 학생의 질문에 대해서 24시간 이내에 성실하게 답변을 하였으며, 활발한 상호작용을 유도하였다.
14	수업계획서 내용에 따라 퀴즈, 과제, 토론 등의 수업 운영을 효과적으로 진행하였다.
15	퀴즈, 과제, 토론, 시험 등은 수업의 중요 내용이 반영되어 출제되었으며, 학습내용을 이해하는데 도움이 되었다.
수업운영 영역 평균(12~15)	
16	이 수업으로 해당 분야의 전문 지식을 습득할 수 있었으며, 해당 분야에 대한 관심과 흥미가 높아졌다.
17	이 수업은 전반적으로 학습효과가 있으며, 나는 이 강의에 만족한다.
학습 효과 영역 평균(16~17)	
강의평가 영역 평균(1~17)	

www.kci.go.kr

온라인 심층인터뷰에 활용된 도구는 S대학교 디자인학부 시각디자인전공의 강의평가 문항이다. 체크리스트 17문항, 주관식 의견을 기술하는 서술형 1문항으로 총 18문항으로 구성되어 있고 이중 체크리스트 17문항은 학습내용 영역(1~4), 수업콘텐츠 영역(5~8), 교수강의 영역(9~11), 수업운영 영역(12~15), 학습효과 영역(16~17) 총 5개 영역으로 구성되어 있다. 구체적인 문항구성은 Table 7과 같고 구체적인 심층 인터뷰 문항은 Table 8과 같다.

[Table 8] 온라인 심층인터뷰 문항

번호	문항
1	현재 강의평가 객관식 17 문항들 외에 더 추가적으로 교수로서 혹은 학생으로서 수업 관련 평가받고 싶은 혹은 평가하고 싶은 내용이나 문항에 대해서 기술해주세요.
2	현재 강의평가 문항이 디자인전공 수업 강의평가로 적합하다고 생각하시는지요? 적합 이유 혹은 부적합 이유를 간단히 기술해주세요.
3	현재 본교에서는 강의평가 시 주관식 의견은 참고만 하고 객관식 17 문항 점수 합산으로만 진행하고 있는데 이러한 강의평가 산정 방식에 대해서 어떻게 생각하시는지요? 문제점이나 개선점 혹은 추가적인 다른 제안이 있다면 어떤 것이든 자유롭게 기술해주세요.
4	오프라인대학 디자인 관련학과 강의평가 방식과 비교했을 때 어떤 차이점이나 공통점이 있는지 기술해주세요. (재학생은 제외, 교수만 해당 항목)
5	현재 강의평가 제도에 대해서 평소 각자 느꼈던 문제점이나 개선점이 있으면 자유롭게 기술해주세요.
6	현재 본교에서는 졸업생들에 대한 서비스의 일환으로 재학시절 본인이 수강 신청했었던 과목들을 졸업을 한 후에도 일정 기간 동안 무료로 반복수강할 수 있도록 하는 제도가 있는데 이렇게 졸업 후에도 학생 스스로 찾아서 듣는 과목 재수강률을 현재 동일 과목 강의평가 가산점으로 반영했으면 하는데 어떻게 생각하시는지요? 찬성 이유 혹은 반대 이유를 기술해주세요.

모든 인터뷰는 참가자 모두 동일한 시간과 장소에 모이기 힘든 관계 상 연구자가 인터뷰 참가자들에게 Table 7과 Table 8로 정리된 심층 인터뷰 문항을 이메일로 보내 개인별 답신을 받는 방식으로 진행하였다. 이와 같은 과정을 통해 정리된 응답 안을 토대로 1차 분석을 한 후 이를 검토 확인한 후에 심층 인터뷰 연구에 대한 최종결론을 도출하는 방식으로 하였다.

4.2. 현 강의평가 문제점 및 개선점 파악

4.2.1 학습자 의견수렴 결과

학습자들은 대부분 공통적으로 현재 강의평가 문항이 실기과제 중심으로 진행되는 디자인 수업 강의평가로 적합하지 않다고 하였다. 그리고 객관식 강의평가 문항 수가 너무 많고 내용도 다소 추상적이고 길어서 객관적인 강의평가가 어렵고 현재 강의평가 문항은 전반적인 프로그램 시스템 등에 관한 내용이라 수업에 대한 영역은 평가에 반영하기 어려워 보인다는 의견을 제시하였다.

[Table 9] 현 강의평가 문제점에 대한 학습자 인터뷰 주요의견

	의견	요점
학 1-10 공통 의견	- 사이버대학인 만큼 타학과 학생들도 수업을 많이 듣는데 시각디자인전공 학생들의 평가가 더 높아야 한다고 생각한다. 시각디자인전공 학생의 만족도에 더 비중을 줄 수 있도록 해당학과 학생인지 아닌지 묻는 문항들이 포함되었으면 한다. - 학습 분량이나 난이도에 대해 개인마다 차이가 있는데 특히 실기 과제가 많은 과입니다. 문항에 있는 학습의 난이도가 적절하다고 과연 얼마나 많은 학생들이 높은 점수에 동의했을까 의문이 든다. - 객관식 문항의 경우 잘 읽지 않고 대충 눌러주는 경우도 많다. 주관식 의견도 넣어서 왜 이런 점수를 주었는지도 함께 작성한다면 좀 더 정확하고 성의 있는 평가가 될 것이라고 생각한다. - 일단 객관식 문항들의 답은 출제자의 의도를 파악하고 답하는데 있어 불분명하다고 생각한다. 예를 들어 귀찮거나 장난삼아 불투명한 점수가 매겨지기 때문이다. 한 줄 이라도 주관적 의견이 있다면 객관적인 숫자로 메겨지는 답보다는 그 의도를 파악하기 쉽다고 생각한다. - 졸업 후 재수강을 한다는 거 자체가 그 수업 내용을 필요로 하고 도움이 되기 때문이라고 생각하므로 과목 재수강을 현재 동일 과목 강의평가 가산점으로 반영하는 것에 찬성합니다.	실기 과제에 대한 난이도 평가 난해 객관식의 불분명한 의도 전달 재수강율의 가산점 반영에 대한 긍정적 효과
학 1-10 다른 의견	- 주관식의 경우 학생 주관적인 생각이 반영된 것이므로, 객관적인 통계를 내기 어렵고, 반복적인 문제 제기를 할 수 없기 때문에 서술된 의견 자체가 강의평가 점수로 추가되는 것에 대해 아니라고 생각한다. - 학습의 주체는 학교에 등록금을 내고 다니는 학생이므로 전체적으로 학교에 다니는 학생의 의견을 수용하는 것이 옳다고 생각한다. 주관식 의견은 참고는 할 수 있으나 점수로 환산되는 부분은 고려의 대상이 아니라고 본다.	주관식 의견 반영 반대 점수 환산 방법의 어려움

현재 강의평가 방식은 본인이 한 학기동안 수강한 과목들 모두 각 과목별로 성적열람을 위해서 의무적으로 강의평가를 해야 하는데 너무 많은 시간이 소요되는 점, 본인이 수강한 모든 과목을 일괄적으로 평가하되 본인이 들었던 수업 중 어떤 점이 좋았었는지, 미흡했었는지 혹은 어떤 과목이 만족스러웠는지 등에 대해서만 주관적 의견으로 제시하는 한 가지 설문 방식으로 개선했으면 좋겠다는 의견이 제시되었다. 시각디자인전공 학습로드맵은 기초부터 심화 그리고 전문화과정까지 학년별, 단계별로 난이도를 높여가는 방식으로 구성되어 있어서 디자

www.kci.go.kr

인 기초부터 단계별로 수업을 듣지 않으면 수업 내용을 제대로 이해하기 힘든 경우가 많은데 이러한 시각디자인 수업을 타 학과 학생들도 동일한 강의평가문항으로 시각디자인전공 수업에 대해 평가하는 것은 적합하지 않으니 예를 들어 타 학과 학생들의 강의평가 점수를 100% 반영하지 않고 50% 반영하자는 식으로 시각디자인전공 수업 강의평가에는 시각디자인전공 재학생들의 평가에 더 비중을 더 주자는 추가 의견이 있었다. 그래서 수업 난이도를 묻는 질문 전에 시각디자인전공자인지 아닌지 반드시 체크하고 그 평가가 반영되길 바란다는 의견도 제시되었다. 주관적 의견을 강의평가에 일정 부분 반영하는 것과 졸업생의 졸업 후 재수강율 데이터를 현재 동일 과목의 강의평가에 일정 부분 반영하는 것에 대해서 모두 대체적으로 찬성하는 것으로 나타났다.

4.2.2 교수자 의견수렴 결과

현재 강의평가 문항이 실기과제 중심인 시각디자인전공 수업 강의평가로 적합 여부에 대해서는 대체적으로 실습관련 문항만 추가된다면 전반적인 강의평가에 적합하다고 하였다. 그리고 학생들의 주관식 의견을 강의평가에 일정 부분 반영하는 것에 대해서는 대체적으로 찬성하였으나 주관식 의견을 어떤 방식으로 얼마만큼 반영할 지에 대해서는 면밀한 검토가 필요할 것이라는 의견이 제시되었다. 이외 주관식 의견을 객관적 수치로 환산하는데 어려움이 있으므로 전체 강의평가에 주관식 의견 내용을 반영하는 것 보다는 현재처럼 교수 참고용으로 활용하는 것이 좋다는 소수 의견이 있었다.

졸업생의 졸업 후 재수강율 데이터를 현재 동일 과목의 강의평가에 일정 부분 반영하는 것에 대해서도 대체적으로 찬성하는 것으로 나타났으며 일부 교수는 본인의 강의 재사용에 대한 저작권부분(강의권)에 대한 지원이나 보상에 대한 언급이 필요하다는 의견을 주었다.

기타 의견으로는 대부분 학생들의 무성의한 일관적 응답으로 인해 강의평가의 본질을 흐리게 하는 경우가 있으므로 이를 막기 위한 방안 모색 차원의 하나로 현재처럼 일방적으로 교수자를 평가하는 것보다는 학생 스스로에 대한 태도나 자세에 대한 평가 문항 추가와 더불어 평가하는 학생을 대상으로 한 강의평가에 대한 사전 교육의 필요성 제시가 있었다.

[Table 10] 현 강의평가 문제점에 대한 교수자 인터뷰 주요의견

	의견	요점
교 1-6 공통 의견	- 객관식 문항 중 난이도는 적절하였다는 질문에 대해서는 적절하지 않다고 생각한다. 왜냐하면 교수의 입장에서 난이도가 너무 낮으면 학력증진의 효과가 낮다고 생각하는데, 대부분의 학생들은 난이도가 낮아야 수업 진행이 수월하기 때문에 학생들이 수업의 난이도가 적절하다고 생각하는 경우가 거의 없을 것이고 사이버대학의 특성상 학생들이 해마다 편차가 있기 때문에 이를 객관화하기는 매우 어렵다고 생각한다.	주관식 문항의 난이도 질문 수정
	- 실기과제는 여러 가지 요소가 한꺼번에 작용하는 복잡한 부분이 많기 때문에 상대적으로 명확하지 않아서 학생들의 불만 발생 여지가 있기 때문에 주관식 의견을 일정 부분 강의평가에 반영하는 것이 좋다고 본다. - 주관식 의견은 타당성 여부를 판단하기 어려울 수 있다는 단점이 있으나, 때로는 냉철한 평가와 분석, 조언 등을 보여주기도 한다.(얼마나 열의를 가지고 수업에 임한 학생이냐에 따라) 수준 높은 학습자의 주관식 의견이라면 여러 문항의 객관식 평가보다 정확한 평가가 될 수 있다.	실기과제 평가의 주관식 의견 반영
	- 주관식 의견은 평가의 이유와 원인을 파악하기 위해 필요하다고 생각한다. 다만 주관식 답변을 강의평가 점수에 추가하는 것은 정량화의 방법에 달려있으며, 학교 차원에서 관련 연구와 고민이 필요한 사항이라고 생각한다.	주관식 의견의 정량화 가능여부
	- 실질적으론 주관식 평가가 많이 이루어져야 한다고 생각합니다만 그것을 제대로 분석할 시간적 또는 여러 가지 사항에 대한 여력이 있을지 의문이 되긴 합니다. - 졸업 이후에 수업을 들을 수 있는 제도는 좋고 이러한 재수강 데이터를 일정 부분 현재 같은 과목 강의평가에 포함시키는 것이 좋다고 생각한다. - 졸업 후 재수강과 강의평가 간의 상관관계만 확실하다면 좋다고 생각한다.	졸업 이후 수업 청강 제도의 긍정적 효과
교 1-6 다른 의견	- 주관식 의견을 객관적 수치로 환산하는데 어려움이 있으므로 전체 강의평가에 주관식 의견 내용을 반영하는 것 보다는 현재처럼 교수 참고용으로 활용하는 것이 맞는다고 본다.	주관식 설문을 참고용으로 활용
	- 졸업 후에도 강의를 재수강할 수 있다는 것은 온라인 강의의 장점 중 하나이지만 모든 과목들의 재수강 현황을 파악하여 현 강의평가에 반영하는 것은 부적절하다고 생각한다. 디자인 강의의 특성상 트렌드의 영향을 받기 때문에 시간이 지난 수업 내용에 대한 만족도가 매번 달라질 가능성이 크기 때문이다.	재수강 현황 파악 및 반영에 대한 부정적 의견 제시

4.3. 결과 분석 및 종합

교수자와 학습자 모두 학생들의 주관식 의견을 강의평가에 일정 부분 반영하자고 제안하였으나 주관식 의견을 어떤 방식으로 얼마만큼 반영할 지에 대해서는 면밀한 검토가 필요할 것이라는 의견이 제시되었으며 이외 주관식 의견

www.kci.go.kr

을 객관적 수치로 환산하는데 어려움이 있으므로 전체 강의평가에 주관식 의견 내용을 반영하는 것 보다는 현재처럼 교수 참고용으로 활용하는 것이 좋다는 소수 의견이 있었다.

졸업 후에도 학생 스스로 찾아서 다시 듣는 과목 재수강률을 현재 동일 과목 강의평가 가산점으로 반영하는 것에 대해서는 대체적으로 교수자와 학습자 모두 공통적으로 찬성하는 것으로 나타났다. 특히 학습자들은 공통적으로 그러한 방식이 학업과 일을 병행하는 사이버 대학교의 특징을 잘 살리는 방안 중 하나이고 재학생들이 해당 과목을 수강 신청할 때 재수강률 가산점수와 졸업 선배들이 추천하는 과목으로 표시된다면 수강신청 시 도움이 될 것이라고 하였다.

[Table 11] 현 강의평가 항목 개선에 대한 교수자와 학습자 주요의견

대상	의견
교 1-6 의견	- 실기과제 평가에 대한 기준 제시 여부 평가 항목 - 중간-기말과제를 통한 디자인 실력 성장 가능성 평가 항목 - 수업의 실무 적용 효과성 유무 평가 항목 - 과제 리뷰와 작품 공유의 학습효과 개선 유무 평가 항목 - 수업콘텐츠 구성의 효과성 유무 평가 항목 - 교수 역량에 대한 질적 평가 항목 - 이론과 실기과제에 대한 질적 평가 항목 - 창의력 향상에 대한 수업의 도움 여부 평가 항목
학 1-10 의견	- 과제평가 및 과제 중간 피드백에 대한 평가 항목

시각디자인전공 강의평가 개선점에 대한 방법이나 내용에 있어서는 참여자들마다 각자의 위치와 경험에 따라 다소 미세한 의견 차이는 있었지만 전체적으로는 전공 특성이나 수업 유형에 따라서 강의평가 항목이나 방식 등이 달라져야 하는데 현재처럼 동일한 평가문항으로만 평가하는 방식은 어떤 식이든 개선이 필요하다는 공통된 의견의 제시가 있었다. 또한 현재 강의평가 방식이 객관식 평가 문항 수도 많은데 본인이 수강한 모든 수업들의 강의평가를 성적 확인을 위해 의무적으로 하도록 되어 있어서 특정 번호에만 일괄 응답하는 등 불성실하게 체크를 하는 경우가 생기니 학생들이 자발적으로 강의평가에 참여할 수 있도록 하는 등 강의평가의 신뢰성을 높일 수 있는 방안의 모색이 필요하다고 인식하였다.

현재 강의평가 객관식 17 문항들 외에 더 추가적으로 교수로서 혹은 학생으로서 수업 관련 평가받고 싶은 혹은 평가하고 싶은 내용이나 문항에 대해서 기술한 주요의견은 Table 11과 같고 그 의견들을 반영하여 강의평가 항목 개선안의 예를 제시하면 Table 12와 같다.

[Table 12] 교수자와 학습자 의견 반영한 강의평가 항목 개선안

대상	강의평가 항목
교 1-6 의견	교수는 실기과제 평가에 대한 기준을 정확히 제시하였다.
	교수의 실기지도는 디자인 작품의 완성도를 높이는데 도움이 되었다.
	실기과제는 디자인 실력과 감각을 키우는데 도움이 되었다.
	중간-기말로 이어지는 시각적 결과는 성장 가능성을 보여주었다.
	과제 진행 과정은 실무를 이해하는데 효과적이었다.
	과제 리뷰와 작품 공유는 학습내용을 이해하는 좋은 자료가 되었다.
	수업콘텐츠의 구성이 디자인 이론과 실기를 이해하는데 효과적이었다.
	교수는 다양한 시각화 기반의 디자인을 제시하여 전문성 있는 강의를 진행하였다.
	교수의 이론과 실기과제는 학습내용에 적절하였으며, 현장에서도 응용할 수 있도록 진행하였다.
	이 수업으로 창의적 발상과 기획능력을 습득 할 수 있었다.
학 1-10 의견	과제평가 내 피드백은 객관적이고 전문화된 지식을 습득 할 수 있도록 이루어지고 있는가? 그렇지 않다면 어느 부분에서 그렇지 않다고 느꼈는가?

이러한 조사 결과, 현행 강의평가 제도의 문제점으로 향후 개선이 필요한 내용들을 정리해 보면 다음과 같다. 첫째는 이론과목/실습과목 평가를 구분하여 실시하는 것이고, 둘째는 강의 평가에 참가할 수 있는 자격 기준을 마련하는 것이며, 셋째는 평가하는 학생을 대상으로 한 강의평가에 대한 사전 교육이 필요하다 것이다. 특히, 학생들이 강의 평가의 목적이나 내용에 대한 중요성을 인식하지 못하여 객관적인 평가보다는 교수에 대한 개인적인 감정에 따른 평가를 하는 실정이므로 학생들에게 제대로 강의 평가하는 법을 교육하여 평가의 중요성을 잘 이해하는 것이 필요하다는 것이다. 넷째는 강의평가의 문항이 좀 더 구체성과 명확성을 지녀야 한다는 것이고, 마지막으로 현재의 강의평가가 디자인교육의 목적과 취지와는 부분적으로 어긋나고 있는 점이 있으므로 근본적인 개선이 필요하다는 것이다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 강의평가 관련 문헌고찰 후 사이버대학 중 하나인 S대학교 디자인학부 시각디자인전공 사례를 중심으로 수업 운영 현황과 강의평가 결과를 분석하고 사이버대학 디자인관

www.kci.go.kr

련학과 교수자와 학습자 대상 온라인 심층인터뷰를 통해 현 강의평가 항목 및 방식 등에 대한 문제점과 개선점을 추출해봄으로써 사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향을 제안하고자 하였다.

이러한 과정을 통해 도출된 사이버대학 디자인 수업 강의평가 개선방향은 다음과 같다. 첫째, 강의평가 도구는 현재처럼 동일한 평가유형을 모든 수업에 적용하기보다는 이론과 실기 수업별로 다르게 적용해야 할 것이다. 이론 학습 후 퀴즈나 시험 등을 통해 진행되는 디자인 이론 수업에 비해 종합적인 평가가 필요한 실기 수업의 경우에는 학생들의 주관식 의견을 일정 부분 강의평가에 반영하는 것이다. 둘째, 재수강, 재시청 등 온라인의 특성을 활용한 부분에 대한 평가가 될 수 있도록 강의평가 방식이 이루어져야 할 것이다. 현재 S대학교 시각디자인 전공에서는 재학 시절 본인이 수강했었던 과목들은 졸업 후 일정기간 동안 무료로 재수강할 수 있도록 하고 있는데 이런 제도를 활용하여 졸업 후에도 학생 스스로 찾아서 다시 듣는 과목 재수강률을 현재 동일 과목 강의평가 가산점으로 일정 부분 반영하는 것이다. 셋째, 온라인 수업 교안배포 여부가 학생들의 학업성취도 및 강의평가에 많은 영향을 미치고 있는 만큼 매 학기 수업 교안 사전 배포 율을 더욱 높이도록 한다. 넷째, 오프라인 대학생들에 비해 다양한 배경의 온라인 디자인 학습자의 특성과 수준 등을 고려한 강의평가 방식의 개발이 필요하다. 예를 들어 수업 난이도를 묻는 질문 전에 디자인전공자인지 아닌지 체크하고 강의평가를 진행한 후 디자인전공자의 강의평가에 가중치를 부여하도록 하는 온라인 강의평가 시스템을 마련하여 온라인 디자인 수업의 질을 향상시킬 수 있도록 한다. 다섯째, 인문사회계열 수업에 비해 상대적으로 실기 수업이 많은 디자인 전공 수업의 특성을 반영한 평가문항의 개발이 이루어져야 할 것이다. 예를 들어 교수의 실기 지도나 과제 리뷰가 도움이 되었는지 여부를 묻는 항목이나 교수가 실기과제 평가 기준을 정확히 제시하였는지를 묻는 항목들을 추가한다. 여섯째, 일방적으로 교수자를 평가하는 것보다는 학생 스스로에 대한 태도나 자세에 대한 평가 문항 추가와 더불어 평가하는 학생을 대상으로 한 강의평가에 대한 온라인 사전 교육을 실시하도록 한다. 마지막으로, 강의평가의 신뢰성을 검증하는 시스템을 도입하는 등 전문성 확보를 위한 노력과 이를 바탕으로 강의평가의 신뢰성을 높여 강의평가 결과를 적극적으로 활용하도록 해야 할 것이다.

본 연구는 국내 한 사이버대학의 디자인 수업 강의평가 개선 사례를 중심으로 진행하였다. 따라서 이 연구결과를 기타 사이버대학에서 이루어지는 디자인 수업의 강의평가에까지 일반화하여 적용하기에는 제한점이 있으므로, 앞으로 타 사이버대학 디자인 수업을 대상으로 한 지속적인 사례연구가 요구된다. 또한 본 연구는 하나의 사례로서 현 시대적 흐름과 상황에서 도출된 연구이므로, 향후 빠르게 발전하는 디지털 기술과 시대적 흐름에 따라 보다 더 효과적인 온라인 디자인 수업 강의평가를 위해 특정 주기마다 강의평가 항목 및 방식 등에 대한 후속연구가 반드시 따라야 할 것이다. 더불어 온라인 디자인 수업의 질 향상 및 교육효과를 높이기 위해서 온라인 디자인 수업 강의평가의 신뢰성과 타당성을 제고하기 위한 연구와 사이버대학 디자인전공 학생들의 다양한 특성을 고려한 강의평가 문항 개발에 대한 추가적인 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김성숙, 김학일. (2008). 학기 중 적용을 위한 강의진단 평가도구 개발과 타당성 분석, *교육평가연구 21(1)*, 55-78.
- 이명근, 양유정. (2002). 웹기반교육에서의 강좌평가 도구개발, *교육공학연구 18(1)*, 175-192.
- 이선아. (2011). 강의평가에 대한 대학생들의 인식 분석. 이화여자대학교 석사논문.
- 장영주. (2012). 대학 강의평가제도에 대한 교수와 학생의 인식 분석. 고려대학교 석사논문.
- 주영주, 최성희. (2003). 대학 교육의 질 향상을 위한 성공적인 사이버 교육의 운영요소 및 전략, *교육과학연구 33(2)*, 121-139.
- 최영은. (2013). 사이버대학 강의평가 준거 개발. 공주대학교 석사논문.
- 서울디지털대학교 (http://www.sdu.ac.kr)

www.kci.go.kr