



# ‘서울대, 교양을 말하다’ 2009년 서울대 온라인 교양특강시리즈 II

김혜영

서울대 교수학습개발센터  
교육콘텐츠개발제작부 팀장

## 1. 기획 의도

교수학습개발센터 이러닝지원부에서는 2008년도에 서울대학교 학부생이 대학생 활에서 갖추어야 할 소양을 배양할 수 있도록 ‘서울대 온라인 교양특강시리즈’ (19 강좌) 개발사업을 기획하여 추진하였다.

학내 구성원(교수·직원·학생)에게 시리즈를 시범적으로 공개서비스를 실시한 결과에 따르면 학생의 경우, 수강인원의 제한으로 강의를 포기하거나 전공수업 때문에 수강의 기회를 갖지 못한 교양강의를 접할 수 있어 좋았다는 의견이 많았으며, 교직원들은 서울대학교 학생만이 수강하는 실제 강의를 온라인으로 수강할 수 있어서 마치 대학생이 된 것 같아 좋았다는 긍정적인 의견을 주었다.

수강자들의 의견을 수렴하여 2008년도에 이어서 연속사업으로 2009년에도 ‘서울대 교양특강시리즈II’ (25강좌) 개발사업을 기획하게 되었다.

교양특강시리즈, II는 서울대학교에 개설된 교양교과목의 기본적인 내용을 다루어 지나치게 흥미위주이거나 전문적인 지식에 치우치지 않고 교수·직원·학생 그리고 일반인의 지적 호기심을 자극할 수 있는 강의로 구성하고자 하였다.

2010년에는 교양특강시리즈과 II를 통합하여 ‘서울대, 교양을 말하다’ 라는 과정 명으로 운영서비스를 실시할 예정이다.

## 2. 개발 과정

서울대 교양교과목으로 개설된 강좌 중에서 수강신청이 조기에 마감되었거나, 수



강생의 강의평가가 우수한 강의를 추천받은 뒤 ① **내용전문가(SME: Subject Matter Expert) 섭외**가 진행되며, 참여하는 담당교수에게 사업에 대한 이해를 돕고, 과정 구성을 위한 원고작성 요령과 교수전략을 논의하고자 ② **연구실로 찾아가는 사전미팅**을 진행하게 된다. 2시간 분량의 특강을 개발하기 위해 ③ **원고 집필과 멀티미디어자료를 수집**한 후 교수설계자가 ④ **스토리보드당 작업**을 하며, 담당교수의 ⑤ **교안 피드백**을 반영하여 본격적으로 ⑥ **스튜디오 강의촬영**을 진행하게 된다.

원고, 스토리보드, 영상물이 준비되면 이러닝 콘텐츠로 활용될 수 있도록 과정소개, 학습목표, 학습하기, 정리하기 등의 일련의 ⑦ **학습메뉴를 구성하여 온라인 교육용 UI**를 구현한다.

선정된 모든 강좌를 개발하기 전에 콘텐츠의 유형별(영상물 320\*240, 640\*480)로 강좌를 선택하여 ⑧ **프로토타입 평가회**(2009. 12.)를 진행하며, 프로토타입 평가에서 수렴된 의견을 반영하여 ⑨ **전체 과정의 개발에 착수**한다. 물론 과정마다 UI와 기획코너는 과정별 특성을 고려하여 개발이 진행된다. 개발된 결과물은 ⑩ **1차 CTL 자체검수, 2차 내용전문가 검수, 3차 학생 사용성 평가**의 과정을 거쳐 완성도 높은 콘텐츠를 개발할 수 있도록 점검하며, 검수 사항이 반영된 최종 결과물은 콘텐츠운영관리시스템(LCMS)에 강좌별로 ⑪ **패키징(OBC or SCORM)하여 탑재**하고, ⑫ **검색키워드를 추출 및 등록**하는 것을 끝으로 일련의 제작 과정이 완료된다.

### 3. 개발전략과 특징

전체 개발과정 중에는 위에서 언급하였듯이 프로토타입 사용성 평가를 실시하게 된다. 2009년에 실시한 사용성 평가에는 내용전문가와 학생 사용성 평가 외에도 일반인을 대상으로 연령별(20대, 30대, 40대, 50대 이상)로 각각 20명을 섭외하여 총 80명이 평가에 참여하였다.

사용성 평가는 UI가 다른 3강좌를 직접 수강해보고, 문항별(강의 내용에 대한 만족도 / 제작 기술 수준에 대한 만족도 / 사용 편의성(메뉴) / 강의구성 및 설계에 대한 만족도 / 강의목표의 명확성 / 난이도의 적절성 / 내용의 제시방법(글, 그림, 동영상 등)의 적절성 / 학습속도조절 가능성 / 접근용이성 / 사례제시의 적절성 / 학습분량의 적절성 / 학습내용의 흥미 / 화면의 가독성 / 화면디자인 심미성 / 인터페이스의 의미명료성 / 프로그램 안정성 / 선호하는 온라인 콘텐츠 유형 / 강의추천 및 외부공개서비스 / 장점과 개



선점 기술)로 응답할 수 있도록 진행되었다.



사용성 평가 결과에 의하면 전반적인 만족도는 매우 긍정적이었으며, 특히 학내뿐만 아니라 외부에도 공개서비스를 확대하면 좋겠다는 의견이 많이 있었다.

내부적으로 연령별 만족도에 대한 차이가 있을 거라고 예측하였지만, 실제 응답 결과에 의하면 큰 차이를 보이는 문항은 없었다. 화면의 글꼴, 동영상크기, 학습속도에 대한 만족도는 40-50대 이상에서 낮은 수치를 보였지만, ‘화면 전체보기기능’ 과 ‘학습속도 조절기능’ 을 활용하면 해결할 수 있는 사항들로 보인다.







또한, 2008년도 시리즈I의 시범공개서비스(2009. 8.)에서 수렴된 의견들을 반영하여 2009년도 시리즈II는 사용자 편의를 고려한 학습기능들이 몇 가지 업그레이드되었다.

시리즈I에는 다음과 같은 학습기능(학습메뉴구성 / 강의내용 세부목차구성 / 동영상 보기 / 강의mp3 다운로드 / 강의노트 다운로드 / 학습속도조절 / 교안목차별 영상싱크 / 교안확대보기)이 구현되었으며, 시리즈II에는 시리즈I에서 제공한 기능을 모두 포함하여 추가적으로 다음과 같은 기능(과정별 UI템플릿 별도구성 / 학습메뉴의 차별화 / 교안페이지별 영상자동싱크 / 수동으로 학습페이지로 이동 / 교안 한눈에 보기 / 화면 기능설명 보기 / 쉬어가기 코너(학생참여 인터뷰, 기관방문기, 시 낭독, 영화감상 등))이 구현되어 시리즈I에서 제기되었던 개선사항들이 대부분 해결되었다.







## 4. 강좌 소개

과목명 / 담당교수		학습목차
창의성 해부 이면우 교수		Prologue 창의성 문화 틀을 깨야 한다 창의성 관련 이론 창의성 해부 Epilogue
식생활과 환경 지근익 교수		건강기능식 프로바이오틱스 유산균과 장 건강 식탁의 안전 문제 식중독 미생물의 종류, 특징 식중독 관리








과목명 / 담당교수		학습목차	
<b>숲과 인간:나무이야기</b> 이경준 교수		은행나무	주목
		느티나무	회양목
		소나무	자작나무
		메타세콰이어	등나무
		상수리나무	향나무
<b>물의 위기</b> 한무영 교수		물의 위기인가?	
		빗물에 대한 잘못된 상식	
		물순환에 대한 잘못된 상식	
		물의 위기 해결사례	
<b>양자 개념: 자연의 참모습</b> 김정구 교수		자연에 대한 인식	
		새로운 시대의 도래	
		양면성과 불확정성	
		양자현상과 인류문명	
<b>생활원예</b> :생활 속의 꽃과 나무 김기선 교수		원예가 주는 기쁨	
		생활 속의 꽃장식	
		정원조성과 나무관리	
		화단과 예쁜 꽃 가꾸기	
		난초가꾸기	
<b>미시세계와 거시세계</b> :쿼크로부터 우주까지 김선기 교수		생활 속의 잔디	
		미시세계와 거시세계	
		기본입자와 기본힘	
		핵과 원자	
<b>문명의 기원: 유럽의 선사시대와 거석기념물</b> 김종일 교수		우주만들기	
		스톤헨지 인류의 잃어버린 시간을 찾아서	
		거석기념물의 종류와 지역적 분포	
		거석무덤의 등장과 주요특징	
		거석무덤(문화)과 사회변화	



과목명 / 담당교수		학습목차
<p>천문학: 우주로의 여행 구본철 교수</p>		<p>먼 우주로의 여행 보이지 않는 우주로의 여행 초기 우주로의 여행 또 다른 생명체를 찾아서</p>
<p>문학과 대중문화 :컴퓨터게임과 인문학의 만남 김유중 교수</p>		<p>컴퓨터 게임, 왜 중요한가? 긴장과 몰입의 근본 원인 무협 소설과 컴퓨터 게임 이상 소설과 컴퓨터 게임</p>
<p>동양의 미술과 문명 이주형 교수</p>		<p>동양, 미술, 문명 산치 경덕진 호쿠사이와 히로시</p>
<p>생애 정체 발달 이순형 교수</p>		<p>자아 정체감의 개념 자아 정체감 발달 정체역식의 형성 자아 정체감 수준 가상자아와 실자아 성숙된 자아정체 형성</p>
<p>현대 서양의 형성 한정숙 교수</p>		<p>현대 서양의 형성의 의미 부르주아의 시대와 그 변화 1차 대전 이후의 서구 사회 냉전(冷戰, cold war)</p>
<p>21세기 사회복지의 새로운 패러다임 이봉주 교수</p>		<p>새로운 사회적 위험과 사회복지 인적 역량의 개념 인적 역량의 발달과정 사회복지의 투자적 접근의 효과성</p>

과목명 / 담당교수		학습목차
<p><b>패션과 몸의 표현</b> 이유리 교수</p>		<p>패션의 개념? 복식, 유행, 패션이란? 패션전과- 패션기능과 사회적 상징 신체적 매력과 패션의 형태 패션, 복식과 자기개념 복식미의 변화와 몸에 대한 시각 20세기 패션의 변화</p>
<p><b>인문적 스포츠</b> 최의창 교수</p>		<p>스포츠의 황금시대 스포츠의 두 차원과 호울 스포츠 호올라이프와 스포츠의 인문적 효과 스포츠, 인문적 이해하기(1) 스포츠, 인문적 이해하기(2) 스포츠, 인문적 실천하기 자아의 연금술사</p>
<p><b>스포츠와 과학</b> 김선진 교수</p>		<p>스포츠의 개념과 응용 최고 운동수행을 위한 스포츠 과학 건강과 여가를 위한 스포츠 과학</p>
<p><b>생명의 빛: 임신, 피임, 불임</b> 박중신 교수</p>		<p>임신 피임 불임</p>
<p><b>응급처치</b> 신상도 교수</p>		<p>우리나라에서 발생하는 돌연사와 심정지 심폐소생술과 심장 제세동 심폐소생술과 관련된 이슈 실전 연습: 심정지 환자 가족과 이웃에게 가장 아름다운 사랑을 전하는 방법 우리가 꿈꾸는 가장 안전한 사회</p>
<p><b>경영과 인문학의 특별한 만남</b> 조동성/배철현/김계안</p>		<p>경영예술로의 초대 Ad Fontes 정신 경영자의 인문적 사고</p>



과목명 / 담당교수		학습목차
<p>경영의 예술적 접근 조동성</p>		<p>경영학의 발달</p> <p>경영예술과 예술경영</p> <p>숨 가쁘게 달려온 한국경제</p> <p>네 번의 위기, 네 번의 기회</p>
<p>경영과 디자인 조동성</p>		<p>시대를 이끈 디자인 경영</p> <p>디자인 혁명, 디자인 이론</p> <p>경영 News</p>
<p>경영과 연극 조동성/양승국/성재준</p>		<p>연극이란 무엇인가</p> <p>연극과 현실</p> <p>연극 알아가기</p> <p>우리들의 연극(연극 감상, 연극후기)</p>
<p>경영과 영화 조동성/유지나</p>		<p>영화 속 경영이야기1</p> <p>영화 속 경영이야기2</p> <p>전문가의 영화 재해석</p>
<p>나를 디자인하라! 조동성</p>		<p>UCC 창작체험</p> <p>UCC를 통한 자기성찰</p> <p>꿈은 어떻게 꾸는가?</p>

## 5. 시범 공개서비스

서울대학교 SNUi에서는 인문학, 사회과학, 자연과학, 공학, 의학, 예술체육 등 각 분



야에 걸쳐 우수한 강의 콘텐츠를 온라인으로 서비스할 수 있도록 일반인 대상의 '서울대 온라인 지식나눔' 사업을 준비하고 있다.

학외에 오픈하기 전에 '서울대, 교양을 말하다'의 전체과정을 포함하여 '인문학 세계', '기본교양과 상상력', '제3기 인생대학' 프로그램의 강좌 일부를 학내 구성원들에게 무료로 수강할 수 있는 기회를 제공하였다. 학내구성원을 위한 시범 공개서비스는 2010년 4월 28일부터 5월 9일까지 진행되었으며, 강의콘텐츠, 운영시스템, 학습지원센터 등의 전반적인 운영체제에 대한 개선사항을 점검하여 실서비스를 제공할 예정이다.

교수학습개발센터에서는 2010년도에도 '서울대, 교양을 말하다'의 시리즈III 개발사업을 연속적으로 추진하여 '서울대 온라인 지식나눔사업'이 내실 있는 지식 네트워크로 변창할 수 있도록 동참하고자 한다.