

# 2004년도 상반기 e-Learning 우수사례 발표회 및 공개 컨설팅 세미나

- ◇ 일 시 : 2004년 6월 11일(금요일) 13:30~17:30
- ◇ 장 소 : 한국직업능력개발원 대회의실

주 최 :  **노동부**  
Ministry of Labor

주 관 :  **한국직업능력개발원**

# 인 사 말

안녕하십니까?

바쁘신 가운데에서도 『2004년도 상반기 e-Learning 우수사례 발표회 및 공개 컨설팅』 세미나에 참석해 주신 각 훈련기관의 인터넷통신훈련 관계자와 노동부 관계자 여러분께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

우선 2004년 상반기 인터넷통신훈련 우수과정으로 선정된 'SK아카데미'와 '한국방 송공사'에게 축하의 말씀을 드립니다. 또한, 이들 우수 과정의 주요 요인 및 시사점 에 대하여 말씀해주실 김미량 교수님을 비롯하여 바쁘신 가운데 컨설팅을 맡아 주신 한재석 교수님, 정현주 교수님, 유화영 교수님께도 감사의 말씀을 드립니다.

오늘 이 자리는 2004년도 상반기 우수사례 발표회와 e-Learning 공개 컨설팅이 동 시에 개최되는 행사입니다. 우리 원은 2002년부터 노동부 위탁사업의 일환으로 인 터넷통신훈련과정의 우수사례 선정·발표회 개최 및 관련분야의 연수·컨설팅사업을 계속적으로 수행하고 있습니다. 금번 상반기 우수사례 발표회는 2003년 8월에서 2004년 3월까지 인터넷통신훈련과정 심사를 받은 610개 과정 중에서 다양하고도 새 로운 접근을 시도하고 있는 현장의 사례들을 발굴하여 전파함으로써 이 분야가 지향 해야 할 방향성과 정보를 공유하고자 합니다. 또한 e-Learning 공개 컨설팅에서는 인 터넷통신훈련과정 심사결과 만족할만한 등급 판정을 받지 못한 과정의 사례를 중심 으로 내용측면과 교수설계 측면에서의 개선점을 전문가를 통해 제시함으로써 인터넷 통신훈련의 질적 향상을 꾀하고자 합니다.

글로벌화와 기술에 기반한 경제환경의 거대한 변화로 인하여 우리 사회의 개인 및 각 조직의 주요 목적이 '효과적인 학습조직 달성'으로 변화될 것입니다. 기업도 경제 환경의 거대 변화에 따라 지속적인 학습 없이는 이윤 창출이 더 이상 가능하지 않기 때문에 기업활동에 있어서 최대의 관심사가 제품 생산 및 이를 통한 이윤의 극대화 보다는 '학습'을 중요시하게 될 것입니다. 각 개인 및 조직들이 환경변화에 신속하게 적응하지 않는 한 생존할 수 없게 될 것이고, 살아남기 위해서는 개인과 조직이 보 다 빠르게 학습해야만 환경의 급속한 변화에 적응할 수 있기 때문입니다. 이를 위해 서 개인차원에서는 평생학습체제, 조직차원에서는 학습조직화, 개인 조직간 차원에 서는 학습네트워크가 구축된 사회로의 변화와 일과 학습의 순환과 병행이 가능한 사 회로의 전환이 불가피하게 될 것입니다. 이를 구현할 수 있는 최적의 도구가 바로 e-Learning을 통한 학습조직화라고 할 수 있습니다. 학습이 보다 빠르고, 저비용으로 그리고 보다 효과적으로 전달될 수 있도록 요구하고 있고, 조직 전체로서의 전시스

템적인 학습은 조직에게 최상의 성공 및 생존 기회를 제공하기 때문입니다. 그러므로 기업에서 e-Learning의 역할과 기능은 앞으로 매우 강조될 것이고, 이 분야에서 핵심적인 업무를 수행하고 계시는 여러분들은 '지식의 창출·관리자'로서 한층 중요한 역할을 하게 될 것입니다.

오늘 진행될 우수사례 발표회 및 컨설팅에서는 인터넷통신훈련 과정의 개발 및 운영에 있어 가장 중요한 요소인 '학습 내용의 선정 및 조직'과 '교수설계상의 각종 기법 및 질 관리'의 구체적인 방안들이 사례중심으로 제시됨으로써 현장의 인터넷통신훈련 담당자인 여러분의 궁금증과 업무상의 애로점 해결에 다소나마 도움이 될 수 있을 것이라고 생각합니다. 또한, 질의 응답을 통하여 인터넷통신훈련 과정상의 소중한 의견과 자료들이 공유되고 나누어지는 뜻깊은 자리가 될 것이라 사료됩니다. 이러한 학습의 기회들이 여러분의 전문성을 향상시킴과 동시에 인터넷을 기반으로 한 양질의 직업교육훈련 실시로 여러분이 소속된 조직 구성원의 역량 강화와 경쟁력을 향상시켜, 국가의 경쟁력 향상에 초석이 될 수 있기를 바라는 바입니다.

앞으로 한국직업능력개발원은 노동부와 함께 인터넷통신훈련분야의 질 제고를 위한 선도적인 견인차 역할을 충실히 해 나갈 것이며, 수요자의 다양한 요구를 최대한 수렴하여 일선 현장의 직업교육훈련 사업 지원을 위한 최선의 노력을 다할 것을 약속드립니다.

바쁘신 중에도 자리를 같이 하신 여러분들께 다시 한번 감사드리며, e-Learning을 통한 기업의 학습체제 구축에 필요한 발전적인 의견을 기탄없이 개진하시어 오늘의 발표회 및 세미나가 더욱 의미 있는 행사가 되기를 바랍니다.

감사합니다.

2004년 6월 11일

한국직업능력개발원  
원장 金 章 鎬

## - 진행 일정 -

시 간	내 용	비 고
<b>제 1 부 e-Learning 우수사례 발표회</b>		
13:00~13:30	등 록	
13:30~13:35	개 회	사회
13:35~13:40	인사말	한국직업능력개발원 원장
13:40~13:45	인터넷 통신 훈련과정 질 제고를 위한 정책 방향	노동부 훈련정책과
13:45~14:25	인터넷 통신 훈련과정 심사결과에 따른 우수과정 사례 발표 ① 경영전략 기본(SK 아카데미) ② 방송영상기술의 이해(한국방송공사)	- SK 아카데미 - 한국방송공사
14:25~15:15	인터넷 통신 훈련 우수과정의 주요 요인분석 및 시사점에 대하여	성균관대학교 김미량 교수
15:15~15:30	질의 응답(Q&A)	
15:30~15:40	휴식(Coffee-Break)	
<b>제 2 부 e-Learning 공개 컨설팅</b>		
15:40~16:10	컨텐츠 심사 결과 D등급의 사례: 환경 영향 평가 관련 규정 이해 - 내용측면의 개선점 -	충청대학 한재석 교수
16:10~16:40	컨텐츠 심사 결과 D등급의 사례: 환경 영향 평가 관련 규정 이해 - 교수설계 측면의 개선점 -	경주대학교 정현주 교수
16:40~17:10	컨텐츠 심사 결과 D등급의 사례: 관 및 밸브 기초 - 교수설계 측면의 개선점 -	관동대학교 유화영 교수
17:10~17:30	질의 응답(Q&A)	참가자
정 리		

# 목 차

## 제 1 부 e-Learning 우수사례 발표회

- ♣ 경영전략 기본 : SK 아카데미 ..... 1
- ♣ 방송영상기술의 이해 : 한국방송공사 ..... 19
- ♣ 우수과정의 주요 요인 분석 및 시사점 ..... 47

## 제 2부 e-Learning 공개 컨설팅

- ♣ 환경영향평가관련 규정 이해 - 내용측면의 개선점 ..... 59
- ♣ 환경영향평가관련 규정 이해 - 교수설계 측면의 개선점 ... 65
- ♣ 관 및 밸브류 기초 - 교수설계 측면의 개선점 ..... 73

우수사례 발표 1

## 경영전략 기본 : SK 아카데미

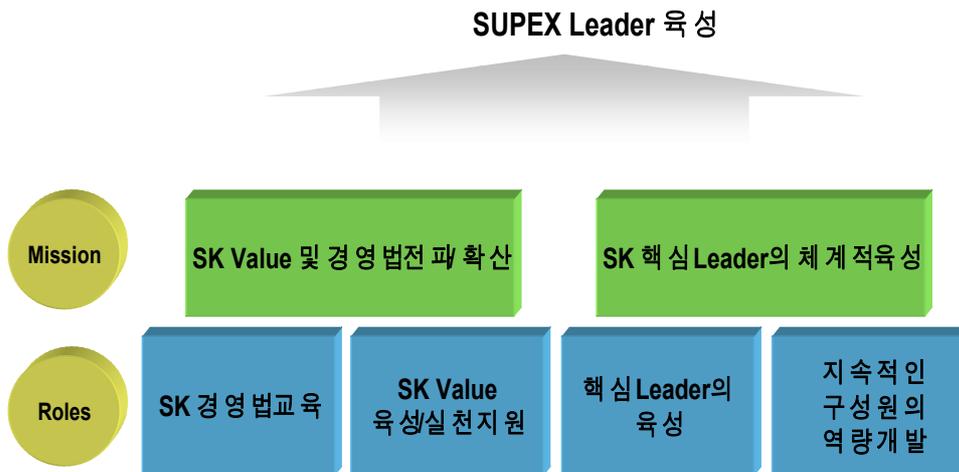
# I. 기초 정보

## 1. SK Academy 소개

### 가. 개요 : SK 연수원

- 0 경기도 용인시 양지면 소재
- 0 1975년 '선경연수원'으로 개원
- 0 교육기획팀과 교육개발팀 및 심신수련원으로 구성
- 0 <http://www.skacademy.com>

### 나. 역할 : SK Value로 무장된 SUPEX Leader 육성



Memo

## 다. 교육체계

### 1) 집합교육

대상별 Value 교육	핵심 Leader 교육	선택형 역량 교육
<div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 80%;"> <p>신임임원 과정</p> <p>신임팀장 과정</p> <p>신임 부차장 과정</p> <p>신임과장 과정</p> <p>신임대리 과정</p> <p>신입사원 과정</p> </div> <div style="width: 15%; text-align: center;"> <p>임원 세미나</p> <p>경력사원 과정</p> </div> </div> </div>	<p>Thunderbird International Consortium (TIC) 과정</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Uni.of Washington</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Thunderbird Global Mgmt</p> </div> </div> <p>Change Agent 과정</p> <p>TPIP</p> <p>Financial Decision Making</p> <p>전략 Seminar</p> <p>Leadership Seminar</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>조사방법론실무</p> <p>비즈니스보고서 작성 과정</p> <p>Negotiation Skill</p> <p>Biz Presentation Skill</p> <p>Problem Solving Skill</p> <p>Meeting Skill</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>국제 계약</p> <p>M&amp;A</p> <p>Valuation W/S</p> <p>사내강사양성과정</p> <p>HRD Seminar</p> </div> </div>

### 2) On-line 교육

대상별 Value 교육	선택형 역량 교육
<p>SK 경영법 심화 과정</p> <p>SK History</p> <p>SUPEX2000 기본 과정</p> <p>SKMS/SUPEX 기본 과정</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>Self Leadership</p> <p>Topics in Strategy</p> <p>Managerial economics</p> <p>Finance Suite</p> <p>Marketing Suite</p> <p>Strategy Suite</p> <p>경영 전략기본 과정</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>갈등관리</p> <p>Business English Presentation</p> <p>Business English Writing</p> <p>Biz계약 및 분쟁 해결</p> <p>알기쉬운경제원리</p> <p>Market Research</p> <p>Negotiation Skill up</p> <p>Problem Solving</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>Brand 전략</p> <p>Marketing New Trend</p> <p>Logical Writing</p> <p>마케팅기본과정</p> <p>Business Manner</p> <p>EVA 기본과정</p> <p>회계첫걸음</p> </div> </div>

Memo

## 2. 개발 개요

### 가. 개발 배경: 경영전략에 대한 이해도와 Skill 수준의 제고

- 0 연간 교육 Needs 조사 결과 - 중요도와 보유수준 간에 커다란 Gap이 발견되었고, 임직원의 과정개설 요구 또한 높음.
- 0 SME 견해 - 임직원들, 특히 Junior 직위에서 Senior 직위로 넘어가는 시점에서 핵심인력으로 커 나가기 위해서는 경영전략에 대한 이해와 전략적 마인드의 형성이 필수적임.
- 0 기존 과정 Review - 사내외를 통털어 전임직원 대상으로 관련 개념의 이해와 방법론을 습득할 수 있는 적합한 과정이 존재하지 않음.

### 나. 개발 기간

- 0 총 4개월: 2003년 7월 ~ 10월

### 다. 개발 도구

- 0 HTML, Javascript, ASP , WMV, 드림위버 4.0, 플래쉬 5.0, 포토샵 6.0 , Adobe Premiere

## 3. 운영현황

- 0 2003년 11월 과정 개설 이후, 6주 과정으로 총 5회 시행완료
- 0 현재 총 272명이 수강(기당 평균 54명)하였으며, 이수율은 72.1%
- 0 부차장급이 수강생의 40%를 차지하여 Senior 직급에 호평

---

Memo

## II. 과정 내용

### 1. 학습 목표

0 전략의 중요성과 전반적인 Framework을 이해할 수 있다.

0 전략 수립에 필요한 주요기법 및 전략적 옵션에 대해 설명할 수 있다.

### 2. 학습 내용

Module	내용
전략의 기본 Framework	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경영전략이란?</li> <li>- 마돈나와 지압장군 사례</li> <li>- 성공적인 전략의 구성요소</li> <li>- 전략실패 사례</li> <li>- 전략의 기본 Framework</li> <li>- 전략분석의 수준</li> <li>- 외부환경 / 내부역량</li> <li>- 경영전략의 패러다임 변화</li> </ul>
Master Case	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Case Study 방식 소개</li> <li>- Intel Case의 개요를 Animation을 통해 시청</li> </ul>
외부환경 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 외부환경이란?</li> <li>- 외부환경의 Dimension</li> <li>- 불확실성의 개념과 불확실성 대응전략</li> <li>- 산업구조 및 매력도 분석기법</li> <li>- 포터의 산업구조분석기법</li> </ul>
내부역량 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 핵심역량의 개념 및 사례</li> <li>- 가치사슬분석</li> <li>- 핵심역량기반 전략</li> <li>- 기업성장의 근원으로서의 핵심역량</li> <li>- Cannon의 핵심역량 경영</li> </ul>
경쟁전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경쟁전략의 두 관점</li> <li>- 본원적 경쟁전략</li> <li>- 차별화수단으로서의 혁신</li> <li>- 경쟁우위의 유형</li> <li>- 혼다와 야마하의 모터사이클 전쟁</li> </ul>
기업전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업전략의 개념</li> <li>- Synergy의 유형 및 추구가치</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digital Convergence 의 심화와 전략적 시사점</li> <li>- Synergy 창출 성공사례</li> <li>- 사업 포트폴리오 및 다각화 평가기법</li> <li>- 다각화 실패사례 : 비벤디 유니버설</li> <li>- 머큐리 온도계 사례</li> </ul>
<p style="text-align: center;">전략의 실행 &amp; 최근 Trends</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 성공적인 전략의 핵심요소로서의 전략의 실행</li> <li>- 효율적인 전략 실행을 위한 핵심요소</li> <li>- Nokia와 도요타 사례</li> <li>- 초국적기업의 글로벌 경쟁우위 창출 전략</li> <li>- 최근의 주요 환경변화와 전략적 시사점</li> </ul>

---

Memo

### III. 설계 및 개발

#### 1. 요구 분석 및 개발 방향 설정

##### 가. SME 및 HR Staff FGI

교육필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전략적 판단의 중요성이 커지고 있으며, 회사를 전체의 입장에서 바라보는 능력을 키우는 것이 매우 중요함.</li> <li>• 최근의 경영환경에서 '전략'의 중요성은 가장 많이 부각되고 있으나 체계적인 교육기회가 부족함.</li> </ul>
목표 및 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 핵심역량 분석, 경쟁사 분석 등 분석적이고 합리적인 전략 수립을 위한 구체적인 활용 방법론 습득이 필요함.</li> <li>• 시장진입 전략, 사업부 단위 경쟁전략 등 의사결정에 대한 능력함양이 필요함.</li> <li>• 전략적 사고 및 Perspective를 갖추는 것이 필수적이거나 이 부분은 교육을 통해 전달하는 것이 매우 제한적일 것임.</li> </ul>

##### 나. 교육 대상자 조사

교육필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 급변하는 환경에 효과적으로 대응하기 위해서는 전략수립 능력이 필수적임.</li> <li>• 전략의 기본적인고도 핵심적인 내용이 체계적으로 정리되면 효과적일 것임.</li> </ul>
목표 및 주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업/경제 전망 및 예측(9명)</li> <li>• 전략 수립 Process 및 Step별 주요내용(17명)</li> <li>• 전략 수립 Model 및 Tool 실습(18명)</li> <li>• 전략적 의사결정을 위한 Perspective 및 Tips(18명)</li> <li>• 전략 실행을 위한 조직, 시스템 설계(15명)</li> </ul>
교육방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강사의 체계적 정리(14명)</li> <li>• 참가자간 상호 토의(5명)</li> <li>• 사례 연구(22명)</li> </ul>

##### 다. 개발 방향 설정

1) 경영전략의 중요성 인식 및 Framework 이해

2) Case study를 통해 불확실한 경영환경 하에서의 전략적 Option 선택 및 Issue에 대한 의사결정 능력 제고에 초점

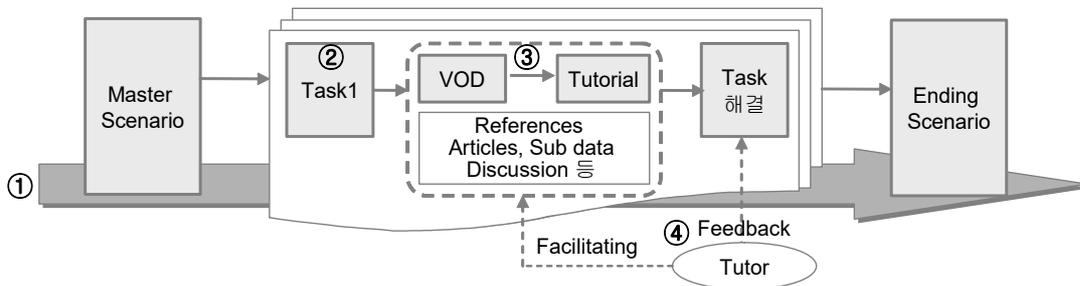
교육 대상	전임직원
교육 Focus	전략의 전체적인 Framework 파악과 전략적 의사결정 능력 제고에 초점
교육 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>매체 및 대상자 특성을 고려하여 개인 Task 부여 및 해결 (Discussion 일부 활용)</li> <li>전체를 엮는 Master Case 활용</li> <li>체계적인 Knowledge 습득을 위한 VOD 및 Tutorial 방식활용</li> </ul>
개발 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>Needs 조사결과를 충분히 반영하고 SK Specific한 교육과정 개발을 위하여 새로운 관점과 전문지식 수준이 높은 외부 전문가 활용</li> </ul>

## 2. 교수 설계 전략 및 특성

### 가. Master Case에 기반한 PBL 방식

0 30여년에 걸친 Intel의 경영사례를 Master Case로 제시하고, 각 모듈의 주제에 부합하는 경영전략의 주요 기법을 적용해보거나, 그들의 경쟁우위 창출 및 신규 비즈니스 진출 전략을 과제 또는 토론 형식으로 평가하게 함.

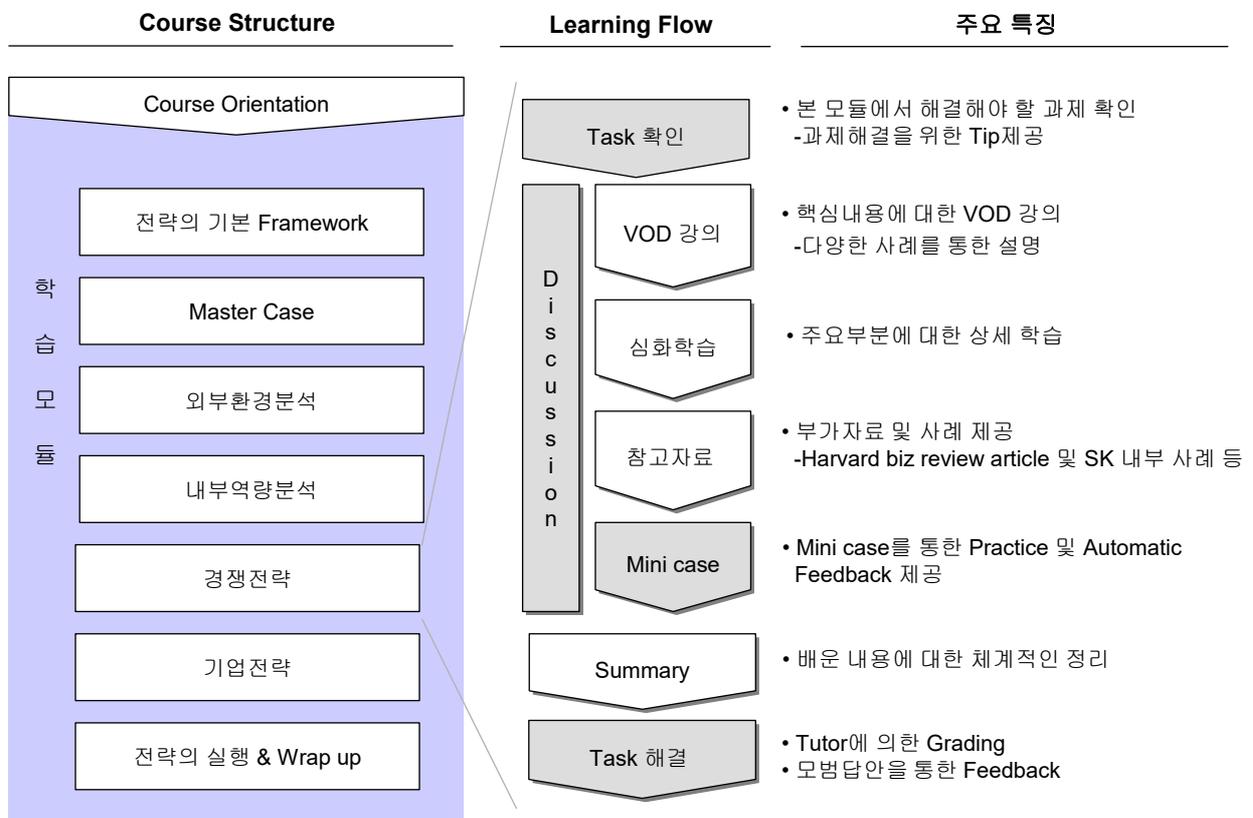
0 PBL을 기본으로 하되, 구조화된 내용습득을 위해 VOD 및 Tutorial을 필수 학습 Process로 구성함.



교수전략		기대효과
①	<ul style="list-style-type: none"> <li>전체내용을 엮는 Storyline 구성</li> <li>-Intel社 Case를 Master Case로 활용</li> </ul>	Storytelling <ul style="list-style-type: none"> <li>흥미 있는 Story로 학습자의 주의집중도를 높임 (Attention)</li> </ul>
②	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습자에게 다양한 종류의 Task 부여</li> <li>-개념기술부터 분석Tool 적용 및 전략적</li> </ul>	Case study <ul style="list-style-type: none"> <li>당면한 과제를 해결하기위한 유목적적인 학습활동 발생 (Relevance)</li> </ul>

	의사결정 -Skill 습득을 위한 Practice/Case study		
③	강의 및 Tutorial -[필수] 명쾌한 개념습득을 위한 VOD -[선택] References, Articles, Sub data, Discussion 등	Tutorial VOD	• 과제해결에 대한 충분한 가이드를 제공하므로 학습 성공에 대한 확신을 줌 (Confidence)
④	• Task 수행결과에 대한 피드백 -Task 종류에 따라 모범답안 또는 Tutor의 Feedback 제공		• 과제해결에 대한 피드백과 학습 성취로 인한 만족감증대 (Satisfaction)

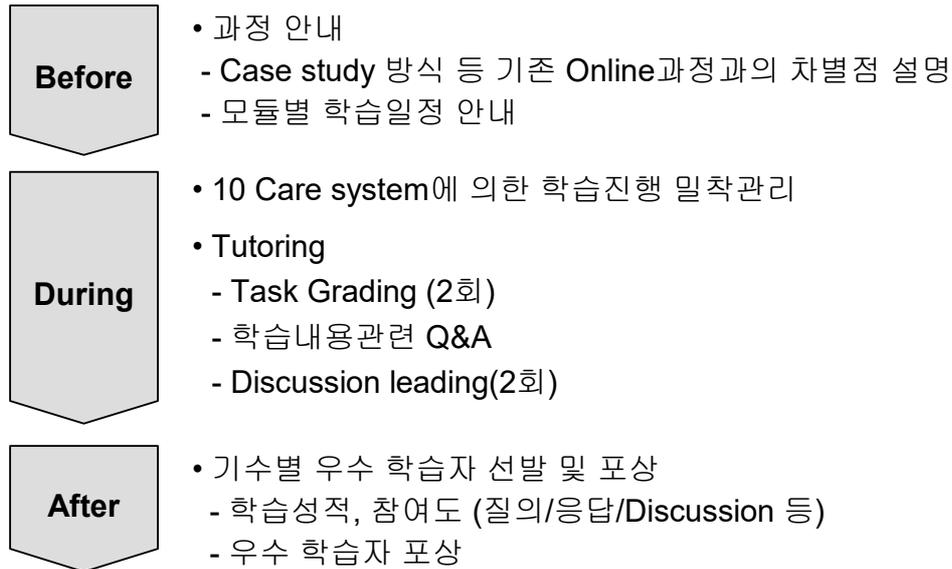
## 나. Course Structure 및 Learning Flow



Memo

### 3. 학습 운영 및 관리

#### 가. 학습 운영



#### 나. 튜터 관리

1) 선발 : 주요 관계사 전략부서 MBA출신 선발

2) 양성 : Tutor양성 W/S 참가

※ Tutor 1인 당 학습자 수: 20명 내외

---

Memo

## IV. 평가

### 1. 수료 기준

- 0 학습 진도(40%) : 진도 80% 미만시 수료 불가
- 0 Task(40%) : 리포트 평가 2회/ 제출기간 경과시 감점
- 0 Discussion(20%)
- 0 총점 60점 이상 수료

### 2. 평가 방법

Evaluation Level	Key Question	Data Collection 방법	결과분석 및 활용
Level 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과정 전반에 대한 만족도는?</li> <li>• 교육 목표 달성 정도는?</li> <li>• 현업 활용 가능성 정도는?</li> <li>• Contents의 적합성은?</li> <li>• 운영 개선 사항은?</li> </ul>	온라인 설문	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과정에 대한 완성도 검증</li> <li>• Contents 및 운영상의 개선점 규명</li> </ul>
Level 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습을 통해 경영전략에 대한 이해수준이 향상되었는가?</li> </ul>	Task 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 달성도 검증</li> <li>-Task평가기준에 따라 A,B,C로 Grading</li> <li>-B(7점)이상이면 학습목표를 달성한 것으로 간주함</li> <li>※ 모범답안에 의한 Feedback으로 Tutoring load 줄임.</li> </ul>

Task 평가 예시	Task 1	평가항목	평가기준	평가점수
	인텔이 486시대 이후에 마이크로프로세서 시장에서 장기간 고이윤을 창출한 이유를 Porter의 5 forces기법을 적용하여 분석해보시오.	• 5 force 의 각 항목 포함 여부	5force의 각 항목과 세부내용이 빠짐없이 기술되었으며, 고이윤 창출이유를 분석적으로 설명함.	A (10점)
		• 각 항목별 상세내용	5force의 각 항목이 모두 포함되었으나, 세부내용 및 분석이 일부 보완되어야 함.	B (7점)
		• 고이윤 창출 이유에 대한 분석적 설명	과제를 제출하였으나, 과제해결을 위한 핵심요소가 대부분 누락됨.	C (4점)

### 3. 주요 평가 결과

#### 가. 만족도

(5점 척도)

학습목표달성여부	업무활용 가능성	내용 적합성	학습방법부합도
3.91	4.15	4.09	4.17

온라인 전 과정 만족도 평균: 3.71

#### 나. 수강생 주요 Comments

##### 1) 경영전략의 중요성 인식과 Framework 습득

- 0 “경영전략의 수립·실행에 대한 막연한 이해와 지식을 보다 체계화할 수 있었고, Case Study 등을 통해 적절한 경영전략수립의 중요성도 알게 되었다.”
- 0 “경영전략 수립과정에 대한 체계적인 이해와 최근의 경영환경에 대한 메가트렌드를 접함으로써 ‘숲’을 볼 수 있는 기회가 되었다.”

##### 2) 향후 높은 업무활용 기대

- 0 “새로운 경영전략을 수립하기 위해 외부환경분석, 내부역량분석 등과 같은 Location 파악의 중요성을 알게 되었으며, 특히 다양한 분석기법들을 배우게 되어 실제 업무에 많은 활용이 가능할 것 같다. 그 외 기업전략 수립시 사용가능한 Tool들을 배운 것이 가장 큰 보람이다.”
- 0 “학습목적에 맞게 경영전략에 대한 전반적인 이해도를 높일 수 있었으며, 향후 팀/부문 단위 경영전략 수립에도 많은 도움이 될 것으로 판단된다.”

#### 다. 성과 및 개선점

##### 1) 성과

- 0 경영전략의 중요성과 전략의 Framework에 대한 인식 제고
- 0 경영전략 수립을 위한 환경 및 역량분석과 같은 기본적 전략수립 능력 함양
- 0 실제 학습자들이 특정 주제에 대해 진지하게 고민하고 학습할 수 있는 교수전략 및 개발 방안 습득

## 2) 개선점

- 0 보다 풍부한 참고자료의 지속적 제공
- 0 인텔사례외의 다양한 사례 보완
- 0 경영전략 Seminar와 같은 집합교육과 연계하여 이수자의 향상된 Needs에 지속적으로 대응할 필요

---

Memo

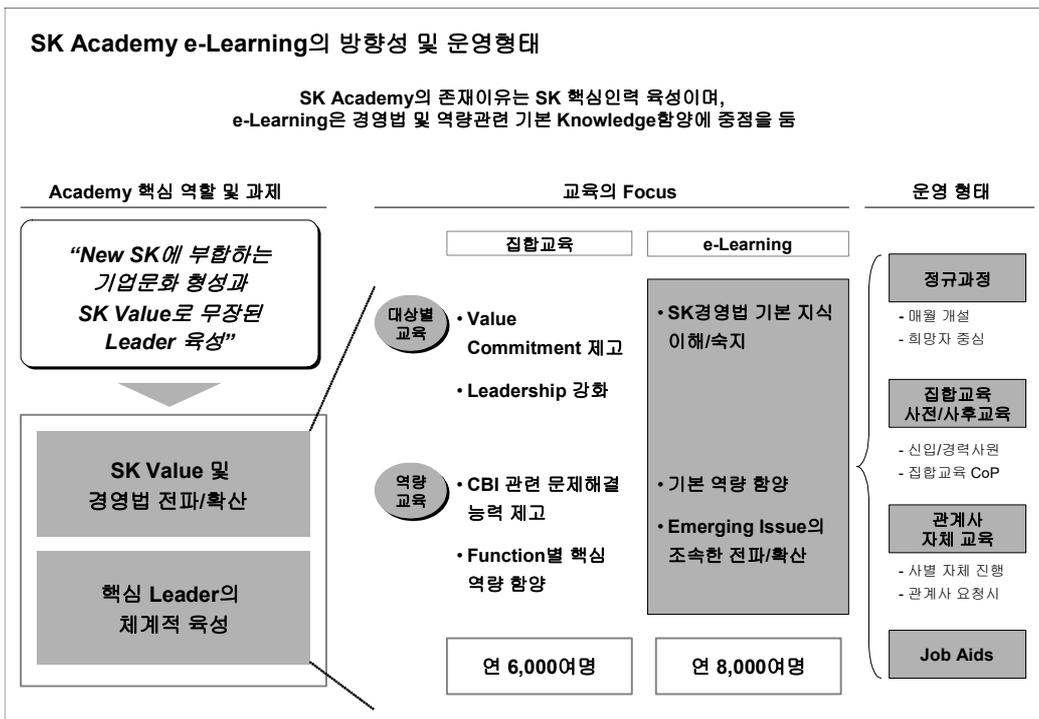
♣ 프리젠테이션 자료

## Case Study - 경영전략 기본과정

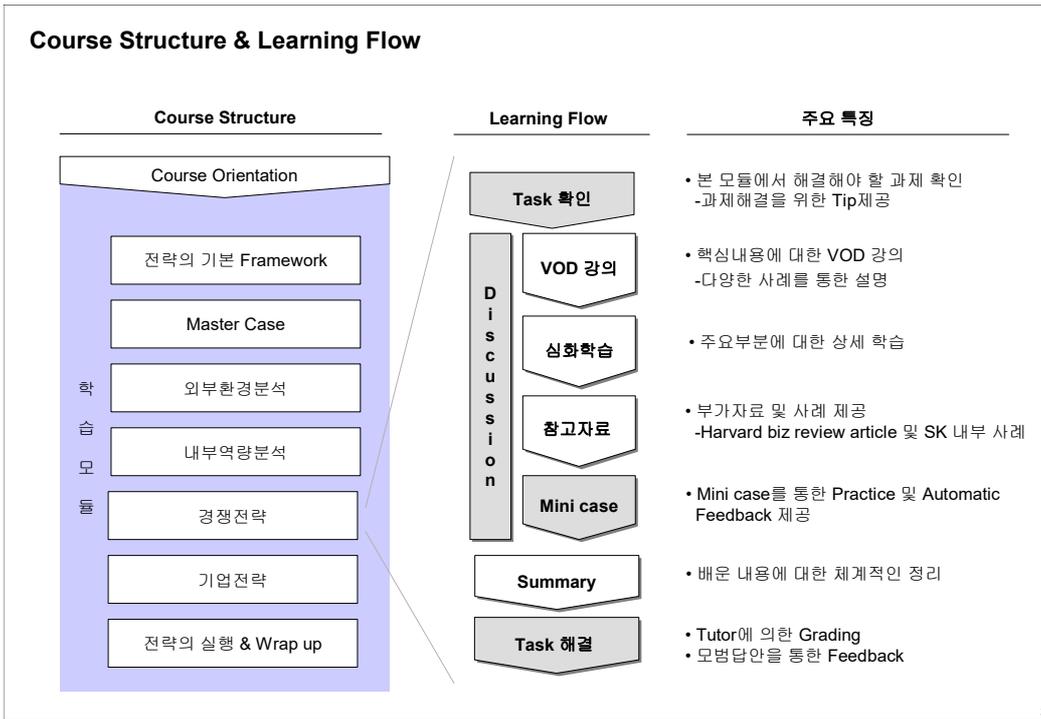
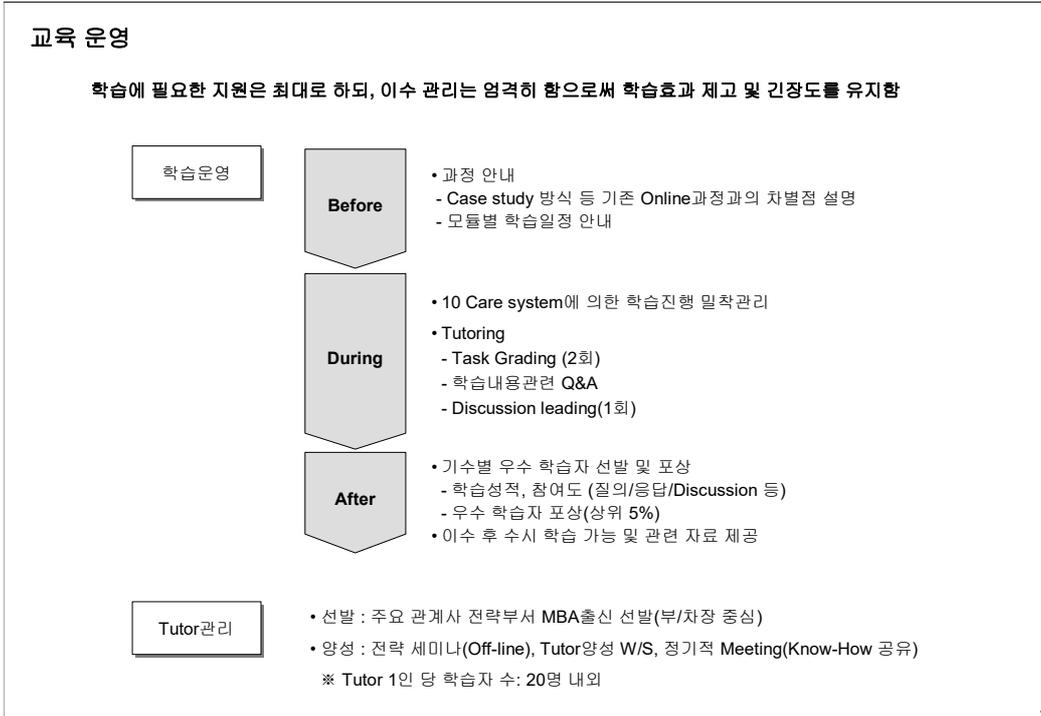
**SK Academy**

e-Learning Team

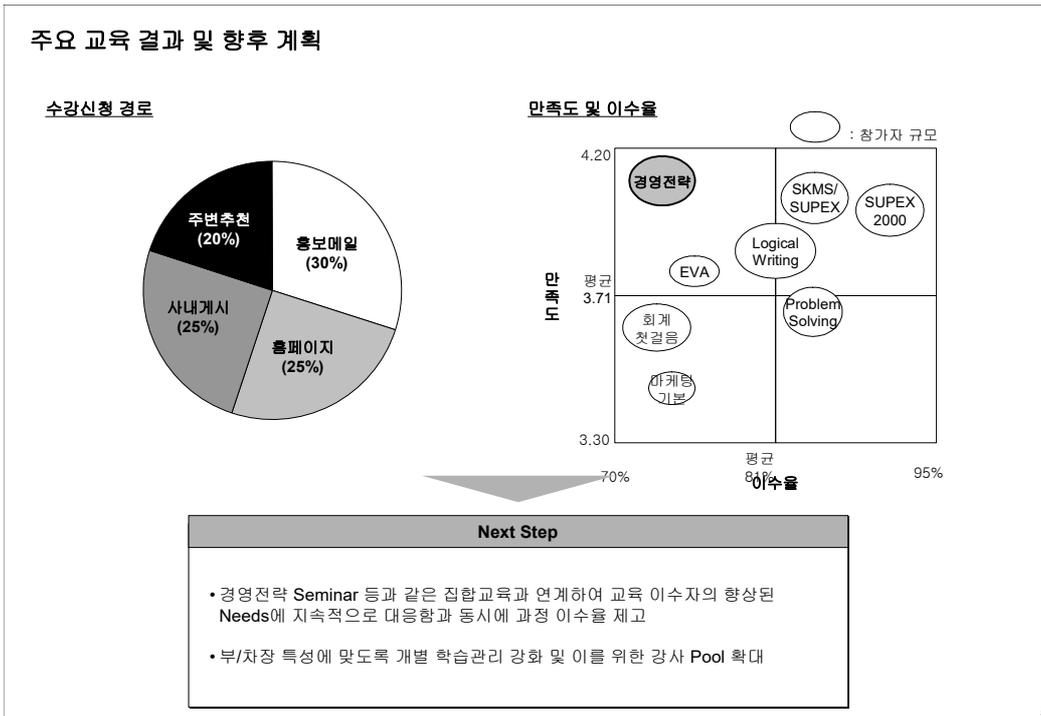
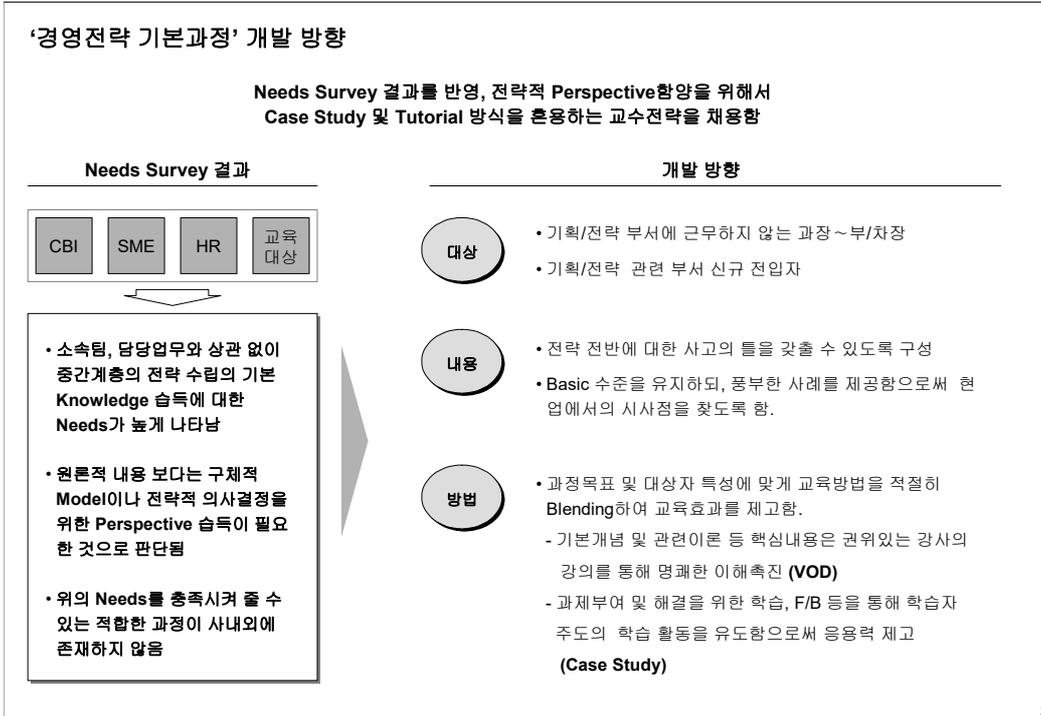
2004. 6. 11



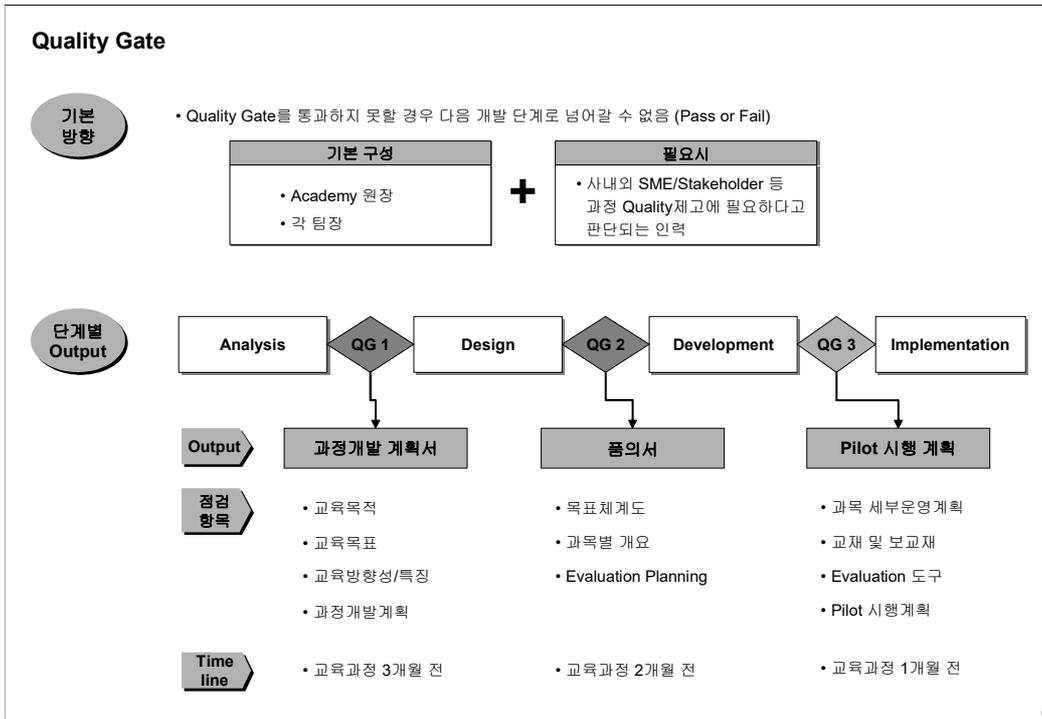
Memo



Memo



Memo



Memo

## 과정명 : 방송영상기술의 이해(한국방송공사)

## I. 기초 정보

### 1. 훈련기관(회사) 소개

#### 가. 일반 현황

항 목	내 용
대표자 성명	정 연 주 (연수원장: 오수성 주간)
주 소	본사 : 서울시 영등포구 여의도동 18 연수원 : 수원시 팔달구 인계동 468
설 립 일	1973. 3. 1(본사)/ 1998. 3. 5(연수원)
인터넷통신훈련 운영기간	2000. 10. 2 ~ 현재(약 3년 6개월)
전체 근로자 수	5,467명

#### 나. 채널 현황

1) '양'과 '질'적인 측면 모두 자타가 인정하는 국내 최고의 방송사로서,  
지난 2001년 이후 국내에서 가장 영향력이 큰 언론매체로서 인정받고 있음.

#### 2) 채널운용 현황

- ▶ 지상파 TV : 1TV (보도·교양·시사 중심의 국가기간채널)  
2TV (건강한 가족 문화오락 채널)
- ▶ 위성 TV : KBS KOREA (한국문화 전문채널),  
KBS WORLD (국제위성방송)
- ※ KBS SKY SPORTS(스포츠 전문채널),  
KBS SKY DRAMA(드라마 전문채널)는 KBS SKY에서 운영
- ▶ 라디오 : 1라디오 (24시간 뉴스·시사 전문채널)  
2라디오 (웃음이 있는 가족·오락채널)  
3라디오 (장애인과 소외계층을 위한 사랑의 소리 방송)  
1FM (국내 유일의 고전음악과 국악 전문채널)  
2FM (쿨FM, 음악과 이야기가 있는 대중음악 채널)

사회교육방송 (북한 및 북방 동포를 위한 화합과 교류 채널)  
국제방송 (10개 언어로 방송되는 국제친선 및 문화교류 채널)

### 3) 기타 사항

- ▶ 본사는 서울 여의도에 소재, 전국에 25개의 지역방송국이 있음.
- ▶ 주요 재원은 수신료 및 광고로 운영되며, 공영성 강화를 위해 1994년 10월 이후 1TV와 1라디오에서는 광고를 하지 않음.
- ▶ 그 외 문화예술의 진흥을 위해 1,900석 규모의 KBS홀을 보유하고 있으며, KBS 교향악단과 KBS 국악관현악단을 운영하고 있음.

## 2. 개발 배경 및 운영 현황

### 가. KBS e러닝의 비전

- 1) 다양한 인적자원과 연수 시스템을 기반으로, 디지털 방송 시대를 선도하는 한국 최고의 전문방송인을 양성
- 2) 다양하고 체계화된 교육내용을 통해 공영방송 윤리의식 제고
- 3) 대외 서비스 부문 지원 및 확대를 통해 KBS의 공영성을 제고
- 4) 이를 통해, 국내 최고 방송교육의 장으로서 방송의 Generalist, Specialist를 양성

### 나. 개발 배경

- 1) **국내 현실 고려** : 대부분의 사람들이 매일 2~3시간의 방송을 접하고 있고, 방송에 대한 일반인들의 관심 또한 높고 방송의 역할이 막중함에도 불구하고 현재 방송과 관련된 e러닝 콘텐츠가 국내에 거의 전무한 상태
- 2) **KBS의 역할 인식** : 방송의 역사를 비롯, 인적, 물적 인프라면에서 국내 최고의 방송사인 KBS가 공익적 관점에서 접근, 개발, 이를 보급할 책무
- 3) **Blended 러닝의 기반 마련** : 연수부문간 연계를 통한 시너지 효과를 극대화하고 연수의 효율성을 높이고자 함.

## 다. 운영 현황

[2003년 노동부 지정과정의 훈련실적]

훈련 과정	교육 훈련 인원		교·강사수	비 고
	실시인원	수료인원		
다큐멘터리 제작론	51	49	2	4차
디지털방송	79	75	2	4차
방송언어	23	22	2	3차
방송제작 가이드라인	31	27	2	4차
비디오 저널리스트	51	48	1	4차
KBS 법규	49	49	2	4차
계	284	270	11	

[2003년 노동부 지정외 과정의 훈련실적]

훈련 과정	교육 훈련 인원		교·강사수	비 고
	실시인원	수료인원		
해외한국어방송인 대상[무료]	117	117	0	10과정
예비사원 사전학습	136	136	4	2과정
KDU 언론영상학부	46	46	1	1과정
성균관대학교 신문방송학과	50	50	1	1과정
ERP 사용법	597	597	0	상시 오픈
계	946	946	6	

Memo

[2004년 노동부 지정과정의 훈련실적 : 2004. 6. 8현재]

훈련 과정	교육 훈련 인원				교·강사수 (3·4월기준)	비 고
	실시인원		수료인원			
	3·4월	5·6월	3·4월	5·6월		
다큐멘터리 제작론	5	16	5	14	1	1개월
디지털방송	8	16	8		1	2개월
방송언어	2	12	2		1	
방송제작 가이드라인	2	3	2	2	1	1개월
비디오 저널리스트	8	5	7		1	2개월
KBS 법규	2	-	2		1	
공영방송이란 무엇인가	164	27	162		3	
방송보도론	5	19	5		1	
드라마 제작론	4	8	3		1	
TV프로그램 이렇게 만든다	1	11	1		1	
NLE의 이해	6	42	6		1	
방송영상기술의 이해	30	30	30		2	
계	237	189	233		15	

[2004년 노동부 지정의 과정의 훈련실적 : 2004. 6. 8현재]

훈련 과정	교육 훈련 인원		교·강사수	비 고
	실시인원	수료인원		
해외한국어방송인 대상[무료]	44	진행중	-	8개 과정
한양대학교 신방과[1학기]	124		3	3개 과정
KDU 언론영상학과[ // ]	61		2	2개 과정
성균관대학교 신방과[ // ]	38		1	1개 과정
아주대학교 미디어학부[ // ]	68		1	1개 과정
계	335		6	

※ 미국, 러시아, 중국, 프랑스, 캐나다, 뉴질랜드, 괌/ 이상 7개국 진행 중

Memo

### 3. 개발 도구

가. 개발외주 : 테크빌닷컴(주)

나. 제작도구 : WBT방식, HTML, JAVASCRIPT 언어 등

### 4. URL

가. <http://www.kbs.co.kr> 또는 <http://kbs.co.kr> (회사 홈페이지)

나. <http://aca.kbs.co.kr> (사내 직원용 e러닝 홈페이지)

다. <http://edu.kbs.co.kr> (대외 서비스용 e러닝 홈페이지)

---

Memo

## II. 과정내용

### 1. 학습 목표

가. 방송영상 제작과정의 전반적인 사항을 이해할 수 있다.

나. 방송영상 기술과정에 대한 학습을 통해 현장의 업무 Skill을 향상시킬 수 있다.

### 2. 학습 내용

차시	주제	프레임수		
		Main	Pop-up	계
1	영상으로 보는 세상	9	3	12
2	세상을 읽는 영상	10	7	17
3	색을 잡아 드릴까요?	13	8	21
4	칼라바, 알고 계십니까?	10	3	13
5	영상은 보여야 맞이다	11	4	15
6	비디오 스위처 I	19	5	24
7	비디오 스위처 II	24	12	36
8	스튜디오 카메라	19	10	29
9	카메라의 조정	18	4	22
10	조명과 카메라	15	7	22
11	카메라 렌즈	21	9	30
12	영상의 마술사 DVE(Digital Video Effect)	29	14	43
13	가상 스튜디오란?	15	9	24
14	문자 발생기	13	3	16
15	디지털 녹화기	15	6	21
16	NLE 시스템이란?	14	4	18
17	아카이브 시스템	18	6	24
18	교양 제작 실례	13	0	13
19	드라마 제작 실례	10	0	10
20	쇼 제작 실례	20	13	33
계		316	127	443

### III. 설계 및 개발

#### 1. 요구 분석 단계

##### 가. 내용기획 고려사항

- 1) 사내 직원들의 방송관련 기본소양 증진 : 방송의 다양한 전문분야별 기본 콘텐츠군을 구축함으로써 자신의 직무 외 다양한 직종의 업무를 간접 경험하고, 이해기반을 넓힘으로써 업무의 효율 향상을 기하고 및 회사가 바라는 인재군을 확보할 필요성
- 2) 일반인들의 방송관련 정보수요 충족 : 누구나 접근할 수 있는 일반매체의 하나로 자리잡은 e러닝을 통한 일반 국민들의 방송정보, 지식 수요에 부응, 이를 충족시켜 줄 저렴한(또는 무료의) 콘텐츠 보유의 필요성
- 3) 기 개발 콘텐츠 군을 감안한 일관성 있는 방송목록군 고려 : 방송기술, 방송제작, 보도, 영상, 방송일반 등 분야별 과목 중의 하나로 '방송영상기술의 이해' 기획

##### 나. 학습자 분석 고려사항

- 1) 사내 일반직원 : 자신의 직무와 직접적인 관련이 없는 과정에 대한 학습수요를 감안한 개발로서, 입문과 고급의 중간 단계의 학습 난이도를 지향
- 2) 일반 국민(성인) : 방송에 관심이 있는 대학생 등 일반 국민을 대상으로 한 과정오픈의 가능성을 염두에 두었기 때문에, 방송에 대한 선수 지식이 없더라도 학습이 가능하게끔 전문영역을 깊게 다루는 이론적인 내용은 가급적 지양
- 3) 학습자의 경험을 이끌어 낼 수 있도록 지속적이고 적극적인 참여를 유도.  
동시에 권위적인 학습 분위기가 아닌 협력적인 관계의 기반 위에 원활한 상호작용을 지향하고 동기를 유발시키며 지속적으로 흥미를 갖도록 유도

---

Memo

## 다. 개발환경 고려사항

- 1) 인적자원 : 사내에 집필진 및 과정개발 전체를 기획할 수 있는 인력은 충분. 다만, 콘텐츠 개발 전문인력은 보유하고 있지 않아 개발은 아웃소싱
- 2) 물적자원 : 콘텐츠로 활용될 수 있는 다양한 참고자료(방송테이프 등)나 운용서버 보유 등 기술적 기반은 충분

## 2. 기획 및 원고 수집

가. 아이디어 구상 : KBS e러닝의 비전을 실천할 수 있는 방안 수립

- 1) e러닝팀 자체 구상
- 2) 일반 직원 대상 공모(참여자 도서상품권 등 지급)
- 3) 사내 연도별 업무계획, 경영목표 등 수립 내용과 연계되고 조화되는 실천안 제시

나. 연수원 기획팀, e러닝팀 등 기획회의, 브레인스토밍

- 1) 연수원 조직 내 각 집합연수 부문과 e러닝 부문간 연계방안 모색 및 시도
- 2) 현 집합연수 중 e러닝 연수로 대체가능 과정(IT연수 등)
- 3) Blended 러닝 연수구성이 적절한 분야(기술직무연수 등)

다. 이상의 과정을 통해, KBS의 경영방침 및 연수원의 비전, 역할 등에 비추어 상충되지 않고 사이버 연수의 존재의의를 적극적으로 실천할 수 있는 제반 전략 및 하위 실천계획 도출

라. 단계별 개발 절차

- 1) 전체 제작기획안 작성(2월초)
- 2) e러닝 콘텐츠 개발가능 후보군 및 대표 집필위원 선정(관련부서 협의)
- 3) 과정별 제작기획서 초안 작성
- 4) 개발과정 선정 심의위원회 개최(3월 초) 및 과정 확정
- 5) 선정과정별 제작기획안 완성  
(집필위원 확정, 목차 구성, 내용별 집필진 배정, 제작분량 결정)

- 6) 과정별 워크숍 개최(기타 수시 협의, 진행 : 4월)
- 7) 집필진 원고 작성(5~8월)
- 8) 외주 제작업체 선정(9월)
- 9) 개발 및 검수(외주업체 및 집필진 합동 과정별 워크숍 개최 : 10~12월)
- 10) 수정·보완 및 구동테스트, 과정지정 심사(다음해 1월)
- 11) 전 직원 대상 신규 개발콘텐츠 본사 시연회 개최(다음해 2월)

### 3. 교수설계 전략 및 특성

#### 가. 교수-학습 유형

##### 1) 학습구조 및 인터페이스 설계

▶ Warming Up(동영상) ⇒ Today's Lesson(본 강의) ⇒ Review(정리) ⇒ Daily Test(퀴즈)

▶ 총 20개의 lesson 시작 시 동영상 강의를 통해 학습할 내용에 대해서 생각해 보게 한 후, 강의를 통해 이론적인 부분에 대한 학습을 하게 됨. 이후 의견을 제시해야 하는 문제에 대해서는 입력 후 타 학습자와 의견을 공유할 수 있게 유도하고 복습을 포함한 학습이 끝난 후에는 및 Quiz 형식의 평가문제를 출제하여 사후평가를 실시함.

2) 학습지원 메뉴 : 학습안내, 강사소개, 진도/목차, 용어사전, Q/A, 자료실, 과제, 토론방, 시험, 쪽지, 메모장, 네비게이션 등

#### 나. 학습동기 유발전략

##### 1) 동영상 사용

▶ 과정 소개 및 각 모듈 시작 시 본 강의를 직접 저작한 집필진들이 직접 해당 강의에 대해 소개

▶ 특히 '방송영상기술의 이해'와 같은 과정은 이론보다는 실제 현장에 대한 지식 및 Skill에 대한 전달내용이 많기 때문에 학습 진행 시 실제 사례 동영상 및 사진자료 등 다양한 부가자료를 보여줌으로써, 학습자에게 보다 실제감에 가까운 학습을 유도해 동기유발 촉진

## 2) 플래시 애니메이션

- ▶ 단순히 텍스트로 제시되는 사례보다 플래시 애니메이션, 효과음악 등을 사용하여 재미있는 이야기로 구성

## 다. 상호작용 설계

### 1) 학습자-강사/운영자 또는 학습자-학습자간 상호작용

- ▶ 학습자는 토론방 등을 통해 강사가 제시한 토픽으로 학습자간 의견공유를 할 수 있으며, 게시글에 대해서는 강사로부터 채점 및 내용에 대한 피드백을 받을 수 있음.

### 2) 학습자-내용간 상호작용

- ▶ 강의식 과정에서 치우치기 쉬운 단순 내용전달에서 벗어나고자 학습자가 매 차시 내용에 대해 생각해 보고 의견을 입력할 수 있도록 함.
- ▶ '메모장' 기능을 활용하여 학습자가 학습 중 중요하다고 생각되는 내용을 바로 메모할 수 있도록 함.(프린트 가능)
- ▶ 본 학습내용에 대한 이해여부를 간단한 퀴즈 형식을 통해 학습자가 직접 액티비티 할 수 있도록 함.

### 3) 학습자-학습자간 상호작용

- ▶ '쪽지' 기능을 활용하여 학습에 참여하는 모든 사람들과 다양한 의견을 주고받을 수 있도록 함.
- ▶ 본 쪽지 내용들은 다음 로그인 시 해당 학습자에게 팝업으로 제시되어 빠르고 원활한 의사소통을 가능하게 함.

## 라. 보충, 심화학습 방법

- 1) 다양한 내용을 '좀 더 자세히' 기능 넣어 제시
- 2) 내용과 반드시 관련 없는 부분일지라도 학습자가 알아두어서 좋을 내용은 팝업으로 처리하여 보충학습이 가능하게 함.
- 3) 부분적으로 음성 스크립트를 텍스트로 보여주기도 하고, 학습자가 프린트하여 볼 수 있도록 편의를 도모함.

---

Memo

## 마. 내용상의 특징

1) 방송영상기술의 일반론으로 시작해서 다양한 영상이론(카메라, 문자발생기, 가상 스튜디오, 스위처, NLE), 영상제작에 관한 사항을 학습한 후에 실제 현장에서 방송되는 프로그램을 통해 집중 탐구할 수 있는 구조로 모듈구성

▶ 영상이란? ⇒ 비디오 스위처 ⇒ 스튜디오 카메라 ⇒ 효과장치 ⇒ 저장장치 ⇒ 방송영상기술 제작 실례

2) 방송영상과 관련되어 현재 방송중인 프로그램의 실례를 활용함으로써 보다 사실감 있는 학습구성 가능

3) 학습정리 및 액티비티(퀴즈) 등의 적절한 활용으로 강의 내용을 반복 확인, 재상기함으로써 완전학습을 유도

## 바. 설계상의 특징

### 1) Tutorial을 통한 이론 전달

▶ 핵심내용에 대한 용어정리, 용어사전을 활용하여 모르는 용어들의 뜻을 쉽게 찾아볼 수 있도록 함.

### 2) 다양한 자료활용을 통해 흥미 유발

- ▶ 과정 특성에 따라 실제 현장의 모습을 담은 영상자료, 사진자료 등을 활용
- ▶ 과정 내용과 관련된 플래시 애니메이션을 삽입하여 흥미 유발

### 3) 원고 집필진의 전문 동영상 강의

- ▶ 원고 집필진이 학습 시작 전 직접 1~2분의 포인트 짚어주기 형태로 강의
- ▶ 강사소개를 하여 각 강사와의 커뮤니케이션이 가능하도록 하였음.

### 4) 완전학습을 위한 학습정리 강화

▶ 완전학습을 위해 본 학습내용의 핵심정리 내용을 제시, 그 후에는 퀴즈 형식의 평가 문제를 출제하여 학습내용을 재 상기, 반복할 수 있도록 함.

---

Memo

## 4. 코스웨어 개발시 설계·모델에 대한 소개

### 가. ISD 모델에 기반한 표준 개발방법론

- ▶ 전통적인 체제설계 모형인 ISD 모형을 기반으로 개발하되, 웹 환경에서 구현되는 e러닝의 특성을 상호작용, 동기설계 등을 중심으로 반영

### 나. 교수설계 시 고려한 교육공학의 이론적 기반

#### 1) Gagne의 9가지 수업사태(event) 이론

- ▶ 차시별 학습구조 설계에 있어 가네의 이론을 바탕으로 응용설계

#### 2) Skinner의 강화이론

- ▶ 즉각적 피드백을 제시하여 학습 효율성을 증대

#### 3) Reigeluth의 정교화이론

- ▶ 강사 및 전문가의 학습내용에 대한 요약, 종합, 피드백을 통해 학습내용 내재화

#### 4) Merrill의 자료제시 이론

- ▶ 온라인 학습자에게 선수지식 및 학습목표를 여러 단계에 걸쳐 제시하여 학습효과 증대

#### 5) Keller의 학습동기 설계이론(ARCS 모형) 등

- ▶ 4가지 요소(주의, 관련성, 자신감, 만족감)와 관련한, 학습자에게 교육과정에 대한 동기부여를 통해 학습효과 제고

## 5. 교육 효과성

### 가. 일반 방송교재로서 역할

- ▶ 단지 TV화면을 통해서만 접하는 방송의 관념에서 벗어나 방송영상 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 학생 등 일반인들에게 훌륭한, 살아 숨쉬는 인터넷 교재로서 역할

## 나. 이론과 현실의 조화

- ▶ 전문교재에서 다루는 이론적인 부분을 보충, 방송제작 현업자들의 현장의 땀과 목소리가 담겨 있고, 멀티미디어적 요소를 가미해 재미있는 학습이 가능

## 다. 요구분석 단계에서 언급한 필요성의 충족

### 라. 효율적 방송제작 협력관계 구축

- ▶ 방송은 다양한 직무의 사람들이 엮어내는 '협업'의 산물인 만큼, 다양한 직종간 직원들의 상호 이해를 통해 보다 유기적인 협력관계 구축

### 마. Blended 러닝에 활용(온-오프 연수 연계), 다양한 연수코스 설계

- ▶ 2004 예비사원 전원 136명을 대상으로 연수원 입소 전 e러닝 사전학습을 실시 (2003. 12)

### 바. 발전적인 산·학 협력관계 구축

- ▶ 학점인정 e러닝 정규 강좌로 활용되어 대학생들의 e러닝에 대한 일반적인 이해 도모는 물론 e러닝 발전의 토대

## 6. 기타 운영 및 관리

### 가. 사내 운영절차(사내 자체과정)

- ▶ 튜터진 선정 : 과정별 튜터진 선발(실시 예정월 부서 업무상황, 가능여부 등 문의)
- ▶ 튜터진 재직증명서 요청 : 인력관리실(실시 전월 3일 정도)
- ▶ 과정지정 신청 및 HRD-Net 입력 : 수원지방노동사무소(실시 전월 10일)
- ▶ 과정 세팅 : 신고내용에 의거, 차수개설, 기간, 평가배점, 튜터, 기타 변동사항 등 시스템 (LMS) 입력
- ▶ 수강신청 안내 : 사내 전산망(KoBiS) 및 홈페이지를 통한 문서시행, 안내
- ▶ 수강 신청 : 실시 전월 16 ~ 21일(1주일) 기간 중 e러닝 홈페이지에서 개별 신청
- ▶ 튜터 등록, 클래스 배정 : LMS 시스템 입력
- ▶ 수강생 신고 : HRD-Net 입력

- ▶ 사내 실시문서 시행 및 안내 : KoBiS 및 홈페이지 공지사항에 공지
- ▶ 취소기간 운영 : 실시월 1 ~ 7일(1주일) 기간 중 본인이 로그인 후 직접 취소신청
- ▶ 학습실시 : 관련 공지, 독려, 튜터진 인사, Q/A, 쪽지, 채점, 메일 등 운영
- ▶ 과정 종료처리 : LMS 시스템 상(학습기간 종료일 익일)
- ▶ 수료자 확정보고 : HRD-Net 입력(평가 종료 후)
- ▶ 실시결과 최종보고(KoBiS) : 미수료자 대상 수강료(고용보험 환급액 상당) 개인별 급여에서 공제처리
- ▶ 우수 이수자 선발 및 상품 지급 : 지급내용 사내 공지 및 홍보

## 나. 과정운영 방법

- ▶ 연간 6차수 운영(사내, 직원 및 자회사 대상)
- ▶ 운영기간 : 2월 ~ 11월 (2월, 3~4월, 5~6월, 7~8월, 9~10월, 11월)  
12월에는 신입 예비사원(전원) 대상 사전학습 실시
- ▶ 대외 서비스(대학교 및 해외한국어방송인 대상)의 경우 대학생은 학기별로 실시하며, 해외 한국어방송인은 기본적으로 사내운영과 차수와 기간 동일

## 다. 연도별 과정개발 현황

분야		노동부 지정 과정		
		2001년	2002년	2003년
한국방송	방송경영	1	1	1
	방송직무	1	3	3
	방송기술		1	2
총 과정수		2	5	6

※ KBS ERP 과정은 연중 상시 오픈 : 비지정 운영

## 라. 일반 대학생 대상 KBS e러닝 현황소개 및 e러닝 홍보

- ▶ 연수원 미디어교육부(대외연수 사업팀) 주관 일반 대학생 현장실습 내지 방송현장 견학 시 항상 별도 e러닝 강의시간 할애해서 관련내용 홍보

Memo

## 마. 튜터진 선정 원칙

- 1) 능력과 관련 업무경험 유무를 최우선 선발원칙으로 하되, 해당 과정에 대한 이해가 상대적으로 높다고 할 수 있는 집필진 중에서 선정
- 2) 별도 튜터링 방법 및 LMS 사용법 등 안내를 위한 워크숍 개최를 통해 사명감 고취나 튜터의 중요성, 역할에 대한 재인식 등 운영의 활성화 도모

## 바. 학습자와의 상호작용 활성화

- 1) 평가배점 : 진도 30%, 시험 30%, 과제 30%, 토론 10% (총 100%)  
단, 대학생, 해외한국어방송인 대상 등 대외 운영의 경우 진도 30%, 시험 30%, 과제 20%, 토론 20%의 비율로 운영
- 2) 튜터진의 과제, 토론채점 시 점수표기 외 반드시 내용에 대한 첨삭지도를 겸하도록 교육

## 사. 학습자 중심의 운영설계

- 1) 학습개시 후 1주일간의 진도율 0%(자동취소)에 해당하더라도 본인의 수강 의지와 희망이 있으면 계속수강 허용
- 2) 공지나 메일, Q/A 답변 또는 직원들의 필요와 니즈(Needs)를 반영한 과정개설 등 학습자의 입장에서 최대한의 학습편의를 제공
- 3) e러닝의 사내 수강형태의 다각도 분석  
▶ 직급별, 실·국별 수강인원 및 위탁과정의 차수별 중복개설 내용 등을 통한 향후 개선사항 검토, 모색
- 4) 기본적인 필수 소프트웨어 및 각종 Driver 등은 사내 전산망 (KoBiS) 등을 통해 다운로드 가능

---

Memo

## 아. 수료결과 피드백

- 1) KoBiS (사내 업무 전산망)를 통해 회사 모든 실·국에 수료자, 미 수료자 명단 통보
- 2) 학습 독려 및 충실도를 위한 조치의 하나로 미 수료자에 대해선 고용보험 환급액에 준하는 금액을 급여에서 공제

## 자. 학점이수제 시행

- 1) 실시시기 : 2004. 1. 1
- 2) 내용 : 해당 직급에서 직무 수행에 필요한 능력을 체계적으로 습득하고 자기 계발에 대한 동기부여를 위해, 전 사원을 대상으로 승진과 관련하여 일정 학점 이상을 의무적으로 이수토록 강제

## 차. 우수 이수자 선발, 상품 지급

- ▶ 선발기준 : 과정별 상위 5 -10% 이내 수료점수 획득자
- ▶ 상품품목 : USB 메모리
- ▶ 우수이수자 선발내용 사내 전산망(KoBiS)을 통해 전 직원 대상 게시
- ▶ 2003. 12 (16명), 2004. 5 (25명)

---

Memo

## IV. 평가

### 1. 수료 기준

총점 70점 이상 시 수료.

- ▶ 진도는 100% 완료해야 하며,
- ▶ 시험 및 과제는 필수이고 또한 각각 취득점수가 있어야 함.
- ▶ 과제제출 및 시험응시는 반드시 학습기간 내에 완료해야 함.

### 2. 평가 방법

구분	내용	시점	피드백	가중치
시험 (30문항)	교수활동이 끝날 무렵 교육의 결과를 확인하는 기능으로, 지식수준과 기술의 숙달정도를 알아보는 절차로서 기능	학습 종료 후	평가 후 정·오답 확인	30%
과제 (2개 중 택일)	학업성취의 달성여부를 질적으로 평가하기 위해 실시하며, 학습의 질적 수준을 유지하는 기능	학습 종료일까지 제출	튜터, 피드백 제공	30%
학습진도	학습내용의 예상 및 성찰을 가능하게 하고 학습진행사항에 대한 객관적인 정보를 제공	매 차시 종료 시점		30%
토론 (2개)	학습과 관련된 토론 Topic을 제공하여, 학습자들의 학습이해 정도 및 파지 효과를 측정하는 기능	학습 종료일까지 의견 게시	튜터, 피드백 제공	10%

Memo

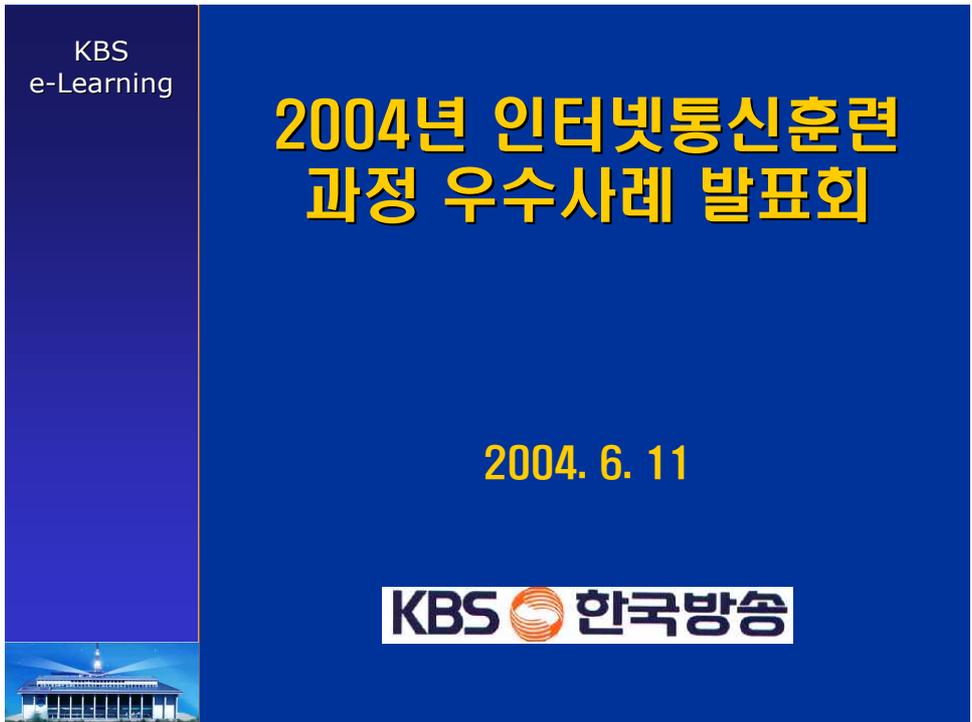
♣ 프리젠테이션 자료

KBS e-Learning

# 2004년 인터넷통신훈련 과정 우수사례 발표회

2004. 6. 11

KBS 한국방송

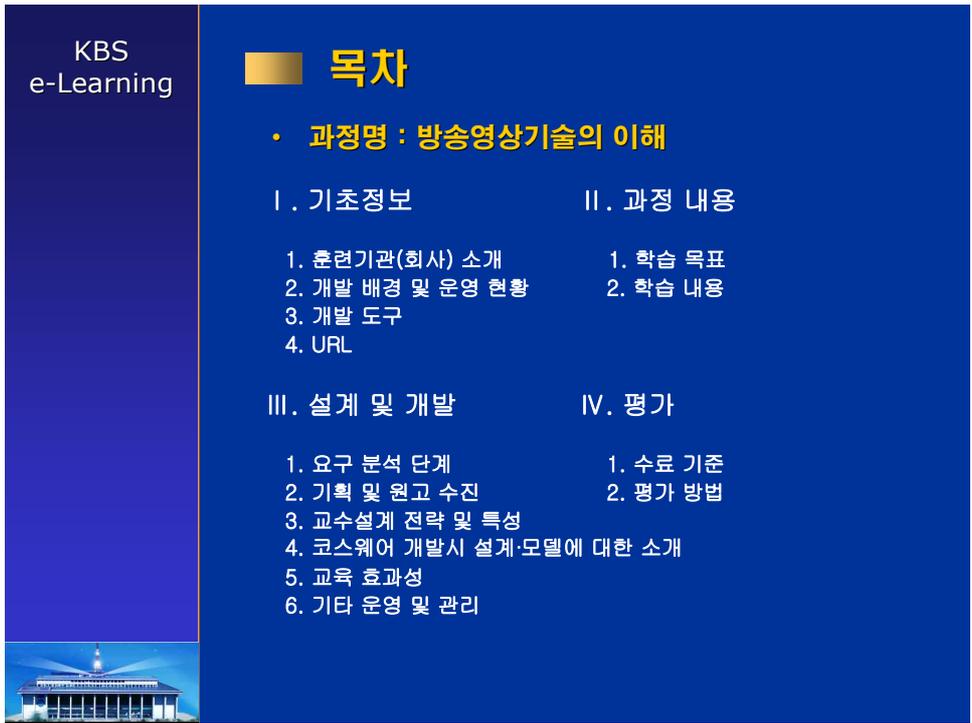


KBS e-Learning

## 목차

- 과정명 : 방송영상기술의 이해

I. 기초정보	II. 과정 내용
1. 훈련기관(회사) 소개	1. 학습 목표
2. 개발 배경 및 운영 현황	2. 학습 내용
3. 개발 도구	
4. URL	
III. 설계 및 개발	IV. 평가
1. 요구 분석 단계	1. 수료 기준
2. 기획 및 원고 수진	2. 평가 방법
3. 교수설계 전략 및 특성	
4. 코스웨어 개발시 설계·모델에 대한 소개	
5. 교육 효과성	
6. 기타 운영 및 관리	



Memo

KBS  
e-Learning



1. 기초정보

## ■ 훈련기관(회사) 소개

- 일반현황
  - 대표자 : 정 연 주 (연수원장 : 오수성 주간)
  - 주 소 : 본사> 서울시 영등포구 여의도동 18  
연수원> 수원시 팔달구 인계동 468
  - 설립일 : 1973. 3. 1(본사) / 1998. 3. 5(연수원)
  - 인터넷통신훈련 운영기간 : 2000. 10. 2 ~현재  
(약 3년 6개월)
  - 전체 근로자 수 : 5,467 명
  - 본사는 서울 여의도에 소재,  
전국에 25개의 지역 방송국이 있음

KBS  
e-Learning



1. 기초정보

## ■ 훈련기관(회사) 소개

- 채널운용 현황
  - 지상파 TV : 1TV(보도·교양·시사 중심의 국가기간채널  
2TV(건강한 가족 문화오락 채널)
  - 위성TV : KBS KOREA(한국문화 전문채널),  
KBS WORLD(국제위성방송)  
※ KBS SKY SPORTS, KBS SKY DRAMA
  - 라디오 : 1라디오(24시간 뉴스·시사 전문 채널)  
2라디오(웃음이 있는 가족·오락 채널)  
3라디오(사랑의 소리 방송)  
1FM(고전음악과 국악 전문채널)  
2FM(쿨FM, 대중음악 채널)  
사회교육방송(화합과 교류채널)  
국제방송(국제친선 및 문화교류 채널)

Memo

KBS  
e-Learning



I. 기초정보

## 개발 배경 및 운영 현황

- KBS e러닝의 비전
  - 디지털 방송 시대를 선도하는 한국 최고의 전문 방송인 양성
  - 공영방송 윤리의식 제고
  - 대외 서비스 부문 지원 및 확대를 통해 KBS의 공영성 제고
  - 이를 통해, 국내 최고의 방송교육의 장으로서 방송의 Generalist, Specialist를 양성
- 개발 배경
  - 국내 현실 고려
  - KBS의 역할 인식
  - Blended 러닝의 기반 마련

KBS  
e-Learning



I. 기초정보

## 개발 배경 및 운영 현황

- 운영 현황

[2003년 노동부 지정과정의 훈련실적]

훈련과정	교육 훈련 인원		교·강사수	비고
	실시인원	수료인원		
다큐멘터리 제작론	51	49	2	4차
디지털방송	79	75	2	4차
방송언어	23	22	2	3차
방송제작 가이드라인	31	27	2	4차
비디오 저널리스트	51	48	1	4차
KBS 법규	49	49	2	4차
계	284	270	11	

Memo

KBS  
e-Learning

## 개발 배경 및 운영 현황

### I. 기초정보

- 운영 현황

[2003년 노동부 지정외 과정의 훈련실적]

훈련과정	교육 훈련 인원		교·강사수	비고
	실시인원	수료인원		
해외한국어방송인 대상[무료]	117	117	0	10과정
예비사원 사전학습	136	136	4	2과정
KDU 언론영상학부	46	46	1	1과정
성균관대학교 신문방송학과	50	50	1	1과정
ERP 사용법	597	597	0	상시오픈
계	946	946	6	

KBS  
e-Learning

## 개발 배경 및 운영 현황

### I. 기초정보

- 운영 현황

[2004년 노동부 지정과정의 훈련실적 : 2004. 6. 8현재]

훈련과정	교육 훈련 인원				교·강사수 (3-4월기준)	비고
	실시인원		수료인원			
	3-4월	5-6월	3-4월	5-6월		
다큐멘터리 제작론	5	16	5	14	1	1개월
방송제작 가이드라인	2	3	2	2	1	1개월
디지털방송	8	16	8	진행중	1	2개월
방송언어	2	12	2	"	1	"
비디오 저널리스트	8	5	7	"	1	"
공영방송이란 무엇인가	164	27	162	"	3	"
방송보도론	5	19	5	"	1	"
드라마 제작론	4	8	3	"	1	"
TV프로그램 이렇게 만든다	1	11	1	"	1	"
NLE의 이해	6	42	6	"	1	"
방송영상기술의 이해	30	30	30	"	1	"
KBS법규	2	-	2	-	1	"
계	237	189	233		15	

Memo

KBS  
e-Learning



**I. 기초정보**

## 개발 배경 및 운영 현황

- 운영 현황

[2004년 노동부 지정외 과정의 훈련실적 : 2004. 6. 8현재]

훈련과정	교육 훈련 인원		교·강사수 (3-4월기준)	비고
	실시인원	수료인원		
해외한국어방송인 대상[무료]	44	진행중	-	8개 과정
한양대학교 신방과[1학기]	124		3	3개 과정
KDU 언론영상학과[1학기]	61		2	2개 과정
성균관대학교 신방과[1학기]	38		1	1개 과정
이주대학교 미디어학부[1학기]	68		1	1개 과정
계	335		6	

※ 해외 한국어방송인 대상 :  
미국, 러시아, 중국, 프랑스, 캐나다, 뉴질랜드, 광  
이상 7개국 진행 중

KBS  
e-Learning



**III. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발**

## 교육 효과성

- 일반 방송교재로서 역할
- 이론과 현실의 조화
- 요구분석 단계에서 언급한 필요성의 충족
- 효율적 방송제작 협력관계 구축
- Blended 러닝에 활용
- 발전적인 산·학 협력관계 구축

Memo

KBS  
e-Learning



### Ⅲ. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발

## ■ 기타 운영 및 관리

- 과정 운영 방법
  - 연간 6차 운영(사내, 직원 및 자회사 대상)
  - 운영기간 : 2월-11월  
12월에는 신입 예비사원(전원) 대상 사전학습 실시
  - 대외 서비스(대학교 및 해외한국어방송인 대상)  
대학생은 학기별로 실시하며,  
대외한국어방송인은 기본적으로 사내운영과 차수와  
기간 동일

KBS  
e-Learning



### Ⅲ. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발

## ■ 기타 운영 및 관리

- 사내 운영절차(사내 자체과정)
  - 튜터진 선정
  - 과정지정 신청 및 HRD-Net 입력
  - 과정 세팅
  - 수강 신청
  - 튜터 등록, 클래스 배정 (LMS)
  - 수강생 신고 (HRD-Net)
  - 취소기간 운영
  - 학습실시
  - 수료자 확정보고 (HRD-Net)
  - 실시결과 보고(KoBiS)  
미수료자 대상 수강료 개인별 급여에서 공제 처리
  - 우수 이수자 선발 및 상품 지급

Memo

KBS  
e-Learning



III. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발

**기타 운영 및 관리**

- 연도별 과정개발 현황

분야		노동부 지정 과정		
		2001년	2002년	2003년
한국방송	방송경영	1	1	1
	방송직무	1	3	3
	방송기술		1	2
총 과정수		2	5	6

※ KBS ERP 과정은 연중 상시 오픈 : 비지정 운영

KBS  
e-Learning



III. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발

**기타 운영 및 관리**

- 과정 운영 방법
  - 연간 6차 운영(사내, 직원 및 자회사 대상)
  - 운영기간 : 2월-11월  
12월에는 신입 예비사원(전원) 대상 사전학습 실시
  - 대외 서비스(대학교 및 해외한국어방송인 대상)  
대학생은 학기별로 실시하며,  
대외한국어방송인은 기본적으로 사내운영과 차수와  
기간 동일

Memo

KBS  
e-Learning

### III. 방송영상기술의 이해 설계 및 개발

#### ■ 기타 운영 및 관리

- 일반 대학생 대상 KBS e러닝 현황소개 및 홍보
- 튜터진 선정 원칙
- 학습자와의 상호작용 활성화
- 학습자 중심의 운영설계
- 수료결과 피드백
- 학점이수제 시행
- 우수 이수자 선발, 상품 지급



KBS  
e-Learning

### IV. 평가

#### ■ 수료 기준

- 총점 70점 이상 시 수료
  - 진도는 100% 완료
  - 시험 및 과제는 (취득점수)
  - 과제제출 및 시험응시 (학습기간 내에 완료)



Memo

KBS  
e-Learning



IV. 평가

## 평가 방법

구분	시점	피드백	가중치
시험 (30문항)	학습 종료 후	평가 후 정·오답 확인	30%
과제 (2개 중 택일)	학습 종료일까지 제출	튜터, 피드백 제공	30%
학습진도	매 차시 종료 시점		30%
토론 (2개)	학습 종료일까지 의견 제시	튜터, 피드백 제공	10%

Memo

우수사례 발표

# 인터넷 통신훈련 우수과정의 주요 요인분석 및 시사점에 대하여

2004 상반기 인터넷 통신훈련과정

# 우수과정의 주요요인 분석 및 시사점

2004. 6. 11

김미량  
성균관대학교 컴퓨터교육과 교수

## 목 차

- I. 우수과정 선정과정
  - 선정 기준
  - 사례별 평가 결과
- II. 우수과정의 특징점
- III. 교육과정의 질 개선 방향

---

Memo

## 우수과정 선정과정

- ◆ 2004년도 상반기 심사대상과정 중 31개 과정 중,
  - 매월 실시된 개별심사결과를 기초로 9개의 최종 평가대상과정 선정
  - 우수과정 선정위원회의 구성
  - 우수과정 선정위원회위원의 개별심사(약 10일간), 선정회의, 의견조정, 최종선정

### 준거 고려 : 직능원 제시준거, 위원간의 추가고려 요소포함

- 교수설계적 요소
- 교수내용 및 조직의 완성도, e-Training 적합도
- 효과성

## 우수과정 선정 기준(1)

### ◆ 교수설계

#### • 교수전략

- 내용제시전략 및 진행방식의 적절성
- 보충, 심화학습의 충실성

#### • 상호작용

- 유형별 상호작용의 적절성, 학습자동기, 양방향의사소통

#### • 평가 및 평가방법의 적절성

#### • 학습지원 설계

- 도출할, 인터페이스 등 학습자 친화적 환경 제공의 정도

## 우수과정 선정 기준(2)

### ◆ 교수내용

- 내용의 정확성/신뢰성/전문성
- 내용조직의 정도 및 수준
- 교관내용의 특성과 e-Training 특성간의 조화
- 내용 전달의 방법적 고려
- 개인차 고려의 정도

### ◆ 효과성

- 투입한 제 비용(시간, 노력, 에너지...)에 대한 비용 효과성
- 설정한 학습목표의 달성 정도
- 인하여 능력의 성취 여부

## 우수과정 선정 기준(3)

### ◆ 완성도

- 콘텐츠의 무결성
- 포괄해야 할 학습내용의 양적, 질적 정보의 정도

### ◆ 만족도(학습자 관점)

- 타강좌 재수강 인지
- 동료에게 수강 추천 또는 권고
- 목표달성에 따른 성취감

### ◆ 매력도

- 학습자 동기유발 및 유지를 위한 매력의 정도
- 학습자가 느끼는 재미와 몰입(flow) 경험의 정도

Memo

## 사례별 평가결과

### PowerPoint 2003

- PowerPoint의 기능 이해 용이한 방식 채택
  - 기능위주의 강조에 적절한 방법
- 창분할 방식 이용
  - 학습자 통제 허용, 비순차적 접근 가능
- 따라하기 방식의 구조화
  - 설계적 특징 발견 모호

## 사례별 평가결과

### 영업관리자역량 향상과정

- 학습내용 구조화 양호
  - 학습자의 자기주도적 학습안내
- 학습목표 달성인 정도
  - 영업관리자 역량 향상의 정도
- 이와 같은 형태의 제시방식이 패턴화되는 경향

Memo

## 사례별 평가결과

### 1위 육성제품 기관 이해하기

- 전문성 강한 주제영역의 모범사례
- 다양한 제시방식 활용 적극적 제공
- 성인학습자의 이해를 돕는 용이한 구성
- 학습자의 의견수렴을 위한 별도의 과정설문 제공
- 패턴화된 플랫폼

## 사례별 평가결과

### 업무능력 스킬 업

- 학습내용 구조화 양호
  - 각 주요주제별로 Try-Learn-Retry-End 고정 채택
- 학습자 이해 돕는 방식의 구조화
- 학습지원을 돕는 다양한 메뉴구성

Memo

## 사례별 평가결과

### 텔레마케팅 관리자 자격시험 준비

- e-Training 주제영역으로 양호
  - 다수 학습자들의 관심영역
- 내용 충실, 풍성, 설계 양호
  - 용이한 이해방식으로 제시
- 성인학습자 특성 고려

## 사례별 평가결과

### 윤리준법 사이버 연수

- 학습내용설계가 주제에 적절한 방식으로 구조화
- 타사와 대동소이한 플랫폼 사용
  - 필요한 기능의 적절한 활용 노력, 설계적 시도
- Benchmarking 사례 통해 사고과정 촉발

## 사례별 평가결과

### MBA Pro-Negotiation

- 학습내용체계가 과정에 적절하게 조직
  - 핵심내용의 적절한 선정
- 실제 Case Study 도입
  - 학습자 이해 증진, 흥미유발
  - 핵심개념 도출
  - 명확한 설명

### 우수과정의 특징점

- ◆ 공통적 특성
  - 학습자 특성고려, 학습자 관점에서 친화적 환경 제공
  - 내용전달방식의 다양화, 내용에 적절한 형태 고려
  - 교수자의 내용전문가로서의 전문성, 신뢰성 확보
  - e-Learning 환경의 특성 반영
    - 다양한 형태의 교육적 상호작용 고려
    - 학습자간 networking 활성화
    - 다양한 형태의 학습활동 제공
  - 다양한 학습지원기능 제공
  - 적절한 평가양식 도입: 형성적 평가의 강조

Memo

## 경영전략 기본

- 내용제시방식의 충실한 구조화
  - 내용에 따라 차별화되어 선별적으로 구조화 가능
- 교수자의 전문성
  - 교수자의 직접교수가 필요한 경우 동영상 활용
- 플랫폼 자체의 설계가 학습자 친화적 환경으로 구조화
  - 실제 학습에 유용한 도움 제공하는 장치 다양
- 최중 사용자의 관점 고려
  - 내용에 따른 적절한 전달방법 고려, 설계에 반영

## 방송영상기술의 이해

- 내용제시방식의 충실한 구조화
  - 학습내용 이해 용이
- 교수자의 전문성
  - 내용전문가인 교수자에 대한 신뢰
  - 매강 동영상 강의
- 차시별 학습주제제시, 학습목표 설명
  - 학습내용에 대한 기대감 제고
- 최중 사용자의 관점 고려한 내용설계
- 클릭 이벤트 사용

Memo

## 교육과정의 개선방향

### 학습자의 관점에서

- ▶ 자기주도적 학습의 고충 이해
- ▶ 명확한 학습목표 제공, 달성 독려 방법 강구
- ▶ E-Training의 특성과 학습자 특성 고려한 학습내용 및 강좌의 선별
- ▶ 학습중기 유탈 및 유지를 돕는 전략 고안
- ▶ Peer Tutoring 활성화 방법 고려

### 설계자/개발자의 관점에서

- ▶ 내용전문성의 확보
- ▶ 교수설계와 제공되는 학습내용과의 조화
- ▶ 내용의 Module 와 필요 : 콘텐츠 재사용 및 재구조화 용이
- ▶ 대상 학습자의 특성 고려한 내용 제시방식의 선택
- ▶ 학습지원을 위한 다양한 기제 활용

## 교수전개요소에 따른 관련활동 및 이상적 경험

교수상황의 차원	관련활동	이상적 경험
학습자의 배경지식	Skill, 학습경험, 지적 능력, 태도, 동기유발	<b>Off:</b> 그룹활동, 외현적 동기유발, 능동적, 언어정보기반 <b>On:</b> 목표지향적, 자기주도, 내적동기유발의 격려, 혼자 학습하는 것에 대한 긍정적 태도 형성(격려)
학습자 과 제	학습자료, 학습 내용, 방법 숙지, 분석, 비교, 확증	<b>Off:</b> 화이트보드내용에 집중, 노트필기장려, active reading 장려 <b>On:</b> 내용, 일정, 시각/텍스트정보의 균형에 초점, 미래의 학습을 위한 인지, 메타인지전략 활성화에 초점
역동적 상 호작용	교수자, 동료와의 상 호작용, 즉각적 반응, 개인의 양식, 집단관 리, 자기평가	<b>Off:</b> 비언어적 의사소통 지원, 상호정인된 목적 및 과제 지향성 격려 <b>On:</b> 실시간, 중단가능하되, 다차원적인 사회적 상황 제공, 정인적 목적, 과제지향적 목적의 전략적 균형필요

Memo

### 교수전개요소에 따른 관련활동 및 이상적 경험

교수상황 의 자원	관련활동	이상적 경험
교수목표	내용/목표 공유, 정보 교환의 필요성, 주제 보조맞추기, 계열화, 학습자애의 적용, 평가방법, 주제정교회전탁	Off: 토론지향, 활동의 혼합, 연습과 적용을 통한 이론의 고양 On: 목적/준거지향, 통제된 계열화, 탐구활동의 유용성, 빠른 평가, 설명적, 시각적 제시
학습환경 및 도구	다양한 학습자료, 워기/쓰기 도구, 개별/공유자료, 제시/배포방식, 멘토링 장려 분위기, 아이디어의 공개적 교류 및 토론	Off: 소집단의 토론활성화공간, 주의집중기능, 집단활동, 큰 회의용탁자 On: 별도로 준비된 시각적 교수자료제공, 질의/응답기능경로의 중다제공, 대인간인사소통활동의 강조

### 양질의 수업을 위한 7가지 실천원리

1. 교수자/학습자간 접촉 장려
2. 학습자간 협동 장려
3. 능동적 학습 장려
4. 학습자에게의 신속한 피드백 제공
5. 과제 투입시간의 강조
6. 높은 기대치의 표현
7. 다양한 재능과 학습방법에의 존중

# 환경영향평가관련 규정 이해

## - 내용측면의 개선점 -

---

Memo



## “환경영향평가 관련 규정 이해”에 대한 내용 검토

▶ 한국수자원공사 학습과정

충청대학 한재석

## 한국수자원공사 학습과정

### I. 과정목표

#### 1. 학습목표의 설정

- ▶ **설정방법**
  - 학습과정명, 학습대상과 학습내용을 토대로 전체 학습목표와 단원별 세부 학습목표를 연계하여 학습자에게 교육내용을 정확히 전달시킬 수 있도록 간결 명확하게 설정
- ▶ **현황**
  - 교육대상 : 전직종
  - 과정명 : 환경영향평가 관련 규정 이해
  - 학습목표 : 환경영향평가 제도의 본질과 관련기법, 환경영향 평가의 근거 및 평가방법을 습득하여 효율적인 업무처리 능력을 배양하고자 함.
- ▶ **문제점 및 개선방향**
  - 전직종을 대상으로 한 학습목표가 전문성이 강하고 전직종을 대상으로 할 때 업무처리 능력을 배양하기 보다는 환경영향평가에 대한 개념 이해

Memo

## 한국수자원공사 학습과정

### I. 과정목표

#### 2. 학습대상의 명확성

- ▶ 현황 : 전직종 대상
- ▶ 문제점 및 개선방향
  - 학습내용을 볼 때 전반적으로 환경영향평가에 대한 전문적인 수준의 내용으로 구성
  - 따라서, 공사내의 기술직 및 행정직은 환경전공자를 포함한 다양한 전공자들이 있음을 감안하여 교육내용의 단원별 가중치를 부여하여 학습자가 선택 학습할 수 있도록 유도
  - 내용을 좀더 보완하여 전문직(환경직)에 국한시켜 실제 현장에서 활용할 수 있는 학습 지식을 전수하는 것이 바람직함.

## 한국수자원공사 학습과정

### I. 과정목표

#### 3. 학습시간, 활동, 일정의 명확성

- ▶ 문제점 및 개선방향
  - 총 학습시간이 20시간/4주, 단원별 학습시간은 균등하게 주별 5시간 4주간으로 되어있음.
  - 학습내용의 양과 수준으로 보아 환경직 이외의 직종에 대한 학습시간 안배를 고려해야 함.
  - 특히, 학습내용 중 전문성을 요구하는 "분야별 환경영향평가" 와 "평가항목별 주요 평가내용" 단원에 대한 학습시간이 부족할 것으로 판단됨.

Memo

## 한국수자원공사 학습과정

### II. 과정내용

#### 1. 학습내용조직의 적절성

- ▶ 문제점
  - 교육대상, 교육목표와의 연계성, 전문성 정도
  - 관련 규정과 학습내용과의 연계성
  - 주요 학습내용에 대한 사례설명
  - 기타 주요 학습내용의 보완사항
- ▶ 개선방향
  - 총괄 교육목표와 세부 교육목표를 달성하기 위한 학습내용의 상세한 설정과 학습성취도를 제고시킬 수 있는 내용보완을 위하여 학습대상 수준별 학습내용 매트릭스 작성
  - 관련 규정에 대한 보완사항으로 환경영향예측기법, 환경영향평가기법, 사전 환경성검토제도, 사후 환경관리방안, 환경정책기본법, 자연환경보전법 등의 내용 보완이 필요
  - 주요한 학습내용에 대한 실제평가 사례를 소개하고 판단할 수 있는 판정의 근거 및 전문적인 지식이 요구되는 부분에 대한 상세설명을 추가함으로써 비환경적의 학습성취도를 제고시킬 필요가 있음.
  - 폐기물자원화, 유해폐기물의 관리 대책, 난개발 측면을 보완 요구됨.

## 한국수자원공사 학습과정

### II. 과정내용

#### 2. 학습내용의 정확성

- ▶ 문제점 및 개선방향
  - 비교적 학습내용은 정확하게 기술되고 있으나 시간안배 등 외적요인에 의해 이해도를 저하시키고 있음.
  - 직종에 따른 이해도를 높일 수 있는 방안이 요구됨.
    - 예를 들면, 개념적인 부분과 현장에서 이루어지는 학습내용 등을 구분하여 운영하거나, 소단원별 가중치를 부여하여 학습시간을 늘림으로써 학습내용에 대한 이해도를 제고시킬 필요가 있음.

## 한국수자원공사 학습과정

### III. 수료 및 평가

#### 수료기준의 적절성

- ▶ 문제점 및 개선방향
  - 전반적으로 수료기준은 적절하나, 각 단원별 세부교육 목표에 따른 구체적인 수료기준이 요구됨.
  - 학습태도의 배점기준이 인터넷교육의 특성상 강화되어야 함.

#### 평가방법의 적절성

- ▶ 문제점
  - 한국수자원공사의 평가방법은 과정별 대부분 동일하게 적용하고 있음.
- ▶ 개선방향
  - 각 과정별 중요도에 대한 특성 및 가중치를 부여함으로써 학습자에게 그 중요도를 인식시키고 학습의 효과를 제고시킬 수 있는 평가인자를 개발 보완해야 함.
  - 학습태도평가 및 보고서 평가에 대한 구체적인 평가방법이 제시되어야 함.

Memo

# 환경영향평가관련 규정 이해

## - 교수설계 측면의 개선점 -

## 「환경영향평가관련 규정 이해」

### 교수설계의 개선점

<http://cyber.kowaco.or.kr>



사이버연수원

순서

- 1 심사의 방향
- 2 해당과정의 평가영역별 문제점(교수설계분과)
- 3 교수 설계 관련 원리
- 4 해당과정의 개선방향(교수설계분과)

[1/11]

Memo



**사이버연수원**

## 심사의 방향

**“학습보조물이 아닌 독자적인 교육 훈련”**

**학습 내용 ↔ 학습자  
교수자**

- 자기주도적 교육훈련: **학습동기 유발**
- 학습 목표 달성: **학습목표의 종류**
- 사이버 공간에서 교육훈련의 목표 지향 : **사이버 학습 공간의 특징**

1

[2/11]



**사이버연수원**

- 자기주도적 교육훈련
  - “자기주도적” = “학생 중심의”
  - 학습동기: 주의집중, 적절성, 자신감, 만족감
- 학습 목표 달성
  - 이론 중심, 기능 연마 중심
  - 학습방법/전략: 정보제공, 모의실험, 문제중심
- 사이버 공간에서 교육훈련의 목표 지향
  - 열린 학습 공간의 특징: 상호작용성

1

[3/11]

Memo



## 해당과정의 문제점

- I. 교수설계 :
  - 내용 제시 전략 및 진행방식의 적절성\*
  - 보충, 심화 학습의 충실성
- II. 상호작용 : 학습자-교수자\*, 학습자간, 학습자-학습내용, 학습자-운영자 간
- III. 평가 : 평가 방법의 적절성
- IV. 학습지원설계 : 도움말 기능, 인터페이스
- V. 기술(P/F) : 기술적 안정성

[4/11]

2



## 해당과정의 문제점

- I. 교수설계
  - 멀티미디어 매체의 특성: 음성, 텍스트, 그림 등 다양한 정보 제시의 부조화 문제 (예, 음성정보와 텍스트 정보)
  - 다양한 교수방법의 활용: 돌발퀴즈(부조화가 문제)
  - 보충, 심화 학습의 충실성: 하이퍼텍스트의 이해 부족 이 문제

[5/11]

2

Memo



## II. 상호작용

- 학습자-교수자의 상호작용: 상호작용을 위한 환경과 전략 설계 부족; 예, Q&A 뿐
- 학습자-학습자의 상호작용: 미설계
- 학습자-학습내용의 상호작용: 인터페이스 설계 부족, 피드백 설계 부족은 내용 이해를 방해; 예, 마우스 드래그 잘 안됨
- 학습자-운영자의 상호작용: 적절; 예, 공지사항, Q&A, 도움말 등

[6/11] 2



## III. 평가 :

- 다양한 평가 도구: 적절; 예, 웹참여율, 시험, 과제를, 평가결과에 대한 인센티브 등
- 형성적 평가(매 단원 마다)와 종괄적 평가(전체 내용 학습 후): 부적절하게 적용; 예, 매 단원 후 퀴즈에서는 정답에 대한 상세한 보충 설명, 관련 내용과 연결 필요

[7/11] 2

Memo



**사이버연수원**

**IV. 학습지원설계**

- 학습도우미 설정 적절
- 네비게이션의 부적절: 메뉴 구조 정리 필요, 인터페이스의 비일관성

**V. 기술(P/F)**

- 기술적 안정성 적절
- 음성 정보의 질 보완 필요

[8/11] 2



**사이버연수원**

**관련 교수설계 원리**

- **인지부하이론 cognitive load theory**
  - 한꺼번에 처리할 수 있는 정보처리 역량의 제한
  - 음성정보와 시각정보의 관계: 상생 vs. 경쟁
- **hypertext 원리 (web 문서의 특징)**
  - 비연속적 저술과 독서 체제: node와 node의 link
  - link: 참조형, 조직형
- **일반적 디자인 원리**
  - 한 프레임은 단일 용도, 단일 주제
  - 필수적 정보만 제시
  - 반복(일관성)의 원리: 글자크기/번호체계/색/공간배치

[9/11] 3

Memo



사이버연수원

## 교수설계 개선 방향

### I. 교수설계:

- 음성정보를 자연스럽게 재 녹음
- 시각 정보에 cue 제공
- 음성 정보는 화면 제시와 함께 매 화면마다 제시 (단, on/off control가능하게)

### II. 텍스트의 구조화

- hypertext system(node와 link)의 적절한 활용
- 전문가의 내용 분석 전제(기본 제시 정보와 보충정보 구분)
- 색상 활용 규칙 설정(예, 빨간색-기억할 내용만)
- 인터페이스의 일관된 사용(click표시 버튼 등)

[10/11]



사이버연수원

## 교수설계 개선 방향

### III. 상호작용성

- **학습자-교수자**: 교수자 프로필 및 연락처 공개, 교수자용 게시판 설치(공지사항, 강의내용게시, Q&A)
- **학습자-학습자**: 토론실, 자료실, 내용의 연구문제 수정(“생각해 보기”→”토론실에 올리기”), 쪽지, 이메일
- **학습자-학습내용**: 정보검색, 메뉴의 재구조화(장별, 내용진행별)
- **학습자-운영자**: 운영자 이메일, 전화번호/팩스 등

### IV. 학습지원설계: 네비게이션 용이성

- 메뉴는 2단계로, 메뉴버튼, 아이콘의 일관적 적용

[11/11]



Memo

## 관 및 밸브류 기초

### - 교수설계 측면의 개선점 -

## 관 및 밸브 기초

- 교수설계의 개선 방향 -

관동대학교 교육공학과 유화영

## 관 및 밸브 기초 과정 둘러보기



과정의 잘된 점과 보완할 사항은?

<http://cyber.kowaco.or.kr/>

- 내용제시전략
- 동기전략
- 상호작용전략
- 평가
- 학습지원설계
- 멀티미디어설계

Memo

## 내용제시전략

- 학습목표의 모호함
- 설명제시형 : 내용의 나열
- 순차적 학습진행의 문제
- 정보표현의 다양성 결여
- 학습량 구분의 모호
- 보충 심화학습의 문제

## 동기전략

- 불 분명한 학습목표의 제시
- 요약정리의 문제
- 쉬어가기 코너

Memo

## 상호작용전략

- 학습자-교수자 상호작용 : Q&A, 과정게시판
- 학습자간 상호작용?
- 학습자 내용간의 상호작용
  - click event 문제
  - 보충심화학습 선택의 기회
  - 학습내용 검색의 기회
  - 지적 상호작용에 중점

## 평가

- 평가의 다양성 : 시험, 보고서, 태도 등
- 매차시 제공되는 형성평가만 확인(정답에 대한 해설 필요)
- 목표와 평가 문항과의 관련성 부족
- 온라인상에서의 평가 문제

Memo

## 학습지원설계

- 도움말 기능의 적절성
  - LMS상의 도움말 적절
  - 학습안내 버튼의 문제
- 학습진행방법의 다양성 : 검색기능 첨가
- 메뉴구조 버튼의 일관성 필요

## 멀티미디어설계

- 텍스트 조직화, 간결화
  - 핵심정보와 보충정보의 구별
  - 색상의 일관성
  - click의 일관성
- 그래픽의 필요성
- 사운드 : 음성강의의 문제
- 동영상

Memo



## 교수설계의 개선 방향

1. 교수설계
2. 상호작용
3. 학습지원설계
4. 또 다른 창의적인 아이디어?

## 교수설계의 개선 방향

### 1. 교수설계

- 1) 멀티미디어의 활용 : 음성, 동영상 첨가
- 2) Text의 구조화
  - hypertext의 적용(핵심과 보충)
  - 단순성과 일관성 유지
- 3) 기존의 교수모형의 활용 고려

Memo

## 교수설계의 개선 방향

### 2. 상호작용

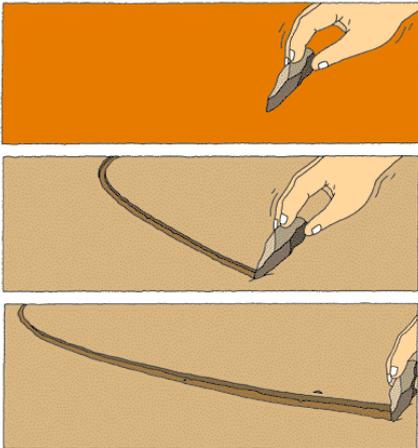
- 1) 교수자와 학습자, 운영자의  
email 공개, 토론방, 질문방, 게시판, 자료실의  
마련과 활성화
- 2) 쪽지, 메신저의 활용
- 3) 협동학습의 기회 부여

## 교수설계의 개선 방향

### 3. 학습지원설계

- 1) 메뉴와 아이콘의 일관성과 단순성
- 2) 탭 기능 불필요
- 3) 메뉴의 계층구조 문제

Memo



**교수설계시에...**

**우리를 구속하는 것은....**

**?**

현재 우리 스스로 온라인 콘텐츠에 대해서 어떤 선을 그어 놓지는 않았습니까? 혹시 그보다 나은 콘텐츠의 기획, 설계를 위한 새로운 시도에 대해 두려움을 갖고 있지는 않으십니까?

자신 스스로 그려놓은 마음의 선이 너무 많습나다. 과감하게 생각해보고.

**교수설계시에는...**

- ✓ 가치 있는 많은 **지식과 정보**를 잘 전달하여 학습자가 적용하기에 용이해야 하며
- ✓ 수동적 기계적으로 받아들이기 보다는 **생각의 기회**를 부여할 수 있어야 하며
- ✓ **매체의 특성, 학습내용, 학습자의 특성**이 고려되어 **학습자 주도적으로 참여**할 수 있게 하며
- ✓ 학습자, 교수자, 개발자, 운영자, 모두가 **열의와 열정**을 가지고 참여해야 한다.

Memo

## <2004년 제3회 e-Learning 경진 대회>

국가 인적자원개발 정책과 국민의 평생직업능력개발사업을 선도하는 한국직업능력개발원 에서는, 디지털 시대의 e-Learning의 활성화와 질적 향상을 위해 “2004년도 제3회 e-Learning 경진대회”를 아래와 같이 개최하오니, 이 분야에 관심 있는 여러분의 많은 참여를 바랍니다.

- 행사명 : 2004년도 제3회 e-Learning 경진대회
- 주최 : 노동부
- 주관 : 한국직업능력개발원
- 참가대상 : e-Learning에 관심 있는 관련기관, 업체
- 출품요강

◎ 출품분야 및 부문 : 노동부 인터넷통신훈련과정 지정 요건에 적합한 과정

출품분야	비고
컨텐츠 분야	최소 240프레임이상
적용사례 분야	2002년 1월 1일 이후 적용사례

◎ 출품양식 및 제출물

구분	제출물	수량	세부내용	비고
공통	출품 신청서	1부	소정양식에 따름	필수
	출품작 설명서	1부		
컨텐츠분야	CD URL(ID, PW) 컨텐츠내용원고	1부	컨텐츠 내용 원고의 파일 형태 (hwp, doc 등)는 제한 없음	필수
적용사례분야	적용사례 보고서	10부	소정양식에 따름	필수
기타	참고자료	-	출품자 입장에서 심사의 참고자료로 제시할 필요성 있는 기타 자료	선택

◎ 출품 접수기간 : 2004년 9월 17일(금)부터 9월 23일(목) 17:00까지

◎ 출품방법 : 방문 또는 우편 접수

◎ 출품 접수처 : 한국직업능력개발원 e-Learning 센터 (135-766) 서울특별시 강남구 청담2동 41-2 금하빌딩 7층  
 [전화] (02)3485-5381, 5391, e-mail: e-Training@krivet.re.kr

◎ 참가비 : 없음

■ 시상 내역 및 특전

시 상 내 역		컨텐츠 분야	적용사례 분야
대상	노동부장관상	1	1
금상	한국직업능력개발원장상	1	1
은상	한국직업능력개발원장상	1	1
동상	한국직업능력개발원장상	1	1
특 전		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 훈련과정 심사시 A 등급 부여</li> <li>▪ 직업능력개발훈련 비용 지원우대</li> <li>▪ 훈련기관 평가시 가산점 부여</li> <li>▪ 상금 및 부상</li> <li>▪ HRD-NET, EBS 등 언론홍보</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 훈련기관 평가시 가산점 부여</li> <li>▪ 상금 및 부상</li> <li>▪ HRD-NET, EBS 등 언론홍보</li> </ul>

※ 출품작에 대해 심사한 결과, 경진대회의 목적 및 취지에 부합하는 우수 출품작이 없을 경우에는 해당 입상작을 선정하지 않을 수 있음.

■ 수상작 발표 : 2004년 10월 22일(금), 한국직업능력개발원 홈페이지 공고 및 개별 통지

■ 참 고 : 상기 공고 내용에 대한 항목별 세부 사항으로서, 출품부문·참가신청양식·출품작 조건·심사 기준·수상작 특전 및 기타 출품상의 유의사항 등에 관하여는 홈페이지 [http://www.krivet.re.kr] 를 참조하시기 바랍니다.

## < 2004년 훈련기관 통신훈련 담당자 대상 연수·컨설팅 운영 계획 안내 >

### □ 연수 운영 계획

대상	시기(횟수)	규모	주요내용	시간	방법	비고
훈련기관 인터넷 통신훈련 지정 업무 담당자	2004.7~10월 (3회) -해당월의 중순(11~20일 사이) -금요일	매회 30명 이내	· 심사제도 관련 노동부 정책과 제도 · 고용보험 심사제도 개선방침 · e-Learning의 효과적인 방안 · 우수사례 정보	3시간	집체 -강의 운영 -토론	*지역:서울 *연간계획 홍보강화
훈련기관 HRD임원	2004. 9월(2회) -금요일	매회 40명 이내	· e-Learning활성화를 위한 행·재정 지원 현황 · e-Learning운영실태와 향후 방향 · 세계적인 e-Learning 추세 및 한국에서의 전망 · 고용보험 인지정 업무와 기업 e-Learning인력의 전문성 향상	3시간	세미나	*지역:서울 *강의 : 외부 강사 및 정책 담당자

### □ 컨설팅 운영 계획

대상	시기(횟수)	규모	주요내용	시간	방법	비고
인터넷 통신훈련 정 기획 및 운영자	2004.6/10월. (2회) -해당월의 중순(11~20일 사이) -금요일	매회 30명 이내	· 과정심사 결과를 중심으로 한 공개 컨설팅 - 교수 설계 분야 및 내용 분야	3시간	집체 -컨설팅, 질의 응 답	*과정심사 결과를 중심으로 등급별(B, D) 공개신청에 의거 *교수설계분과 및 내용분과 3인 이내 전문가 선정
	2004.7~9월 (2회) -해당월의 중순(11~20일 사이) -금요일	매회 30명 이내	· e-Learning의 국내외 최신 동향 · 자사 e-Learning과정 운영의 문제점 파악 및 개선 방안 탐색하기	3시간	세미나	*ASTD 종료 후 최신 국내외 정보 수집 *현장 전문가 활용에 중점
	2004. 8~12월 -온라인 신청	매월 2건 내외	· 각 기업의 과정심사 결과에 대한 심도있는 컨설팅		온라인	*교수설계 분과를 중심으로 매 건당 2인 정도로 추진 *기업의 요청에 따라 비공개로 진행

※ 추후 세부 일정 및 신청서 접수 : 리플렛, 공문, e-HRD를 통해 홍보·접수하도록 하겠습니다.