

미래사회를 선도할 창의융합 인재 양성 - 실감미디어 혁신융합대학 사업단



김지인

건국대학교 컴퓨터공학부 교수
jnk@konkuk.ac.kr

실감미디어 혁신융합대학 사업단장
한국정보과학회 회장 역임
한국HCI학회 회장 역임

관심분야: HCI, AR/VR, UI/UX, Digital Therapeutics

디지털 신기술, 디자인, 콘텐츠 및 비즈니스
융합 역량을 가진 실감미디어 창의융합
인재 양성을 위한 상호협력, 공유 및 확산

메타버스, 가상/증강현실, 디지털 아트, 등 실감미디어 분야의 전문성을 가진 디지털 인재들에 대한 사회적 수요 및 산업체 수요에 맞추어 실감미디어 전공자들이 충분히 배출되지 못하는 가운데, 비전공 학생들이 실감미디어 분야 전문 교육을 받고자 하는 수요는 물론 재직자, 구직자를 포함하는 일반 성인들을 위한 교육 수요도 급증하는 추세다. 교육 공급 측면에서는, 실감미디어 분야의 전문성을 확보한 교원 숫자가 절대 부족하고, 실감미디어 교육을 위한 고가의 첨단 교육 장비와 환경이 제대로 보급되지 못하므로, 교육 공급 수준이 수요 대비 매우 부족한 상황이다. 이러한 교육 수요 대비 공급 불균형 현상이 심각한 현재의 상황을 타개하기 위하여, 실감미디어 혁신융합대학 지원 사업이 시작되었다. 실감미디어 혁신융합대학은 산업체에서 요구하는 실감미디어 기술, 콘텐츠, 디자인 및 비즈니스 역량을 갖춘 인재를 양성하기 위한 수요자 중심 실감미디어 교육 과정을 제공하고, 이를 지원하는 공급자, 교육 공간 및 진로 지도 체계를 구축하여 '혁신융합대학 교육 플랫폼'을 개발하고 운영한다. 이를 통해 실감미디어 글로벌 창의 융합 인재 양성을 위한 수요자 중심 교육을 공유 및 확산하여 상호협력과 상생을 위한 교육 생태계를 구현하고자 한다.

실감미디어 혁신융합대학은 2021년 5월에 건국대학교를 주관대학으로 선정하고 경희대학교, 계명대학교, 계원예술대학교, 배재대학교, 전주대학교, 및 중앙대학교와 함께 컨소시엄을 구성하여 출발하였다. 실감미디어 산업을 선도하고 사회에 기여하는 글로벌 창의융합 인재를 양성하는 데 중점을 둔 수요자 중심 교육의 공유 및 확산을 통한 상호 협력과 상생을 목표로 삼고 있다.

수도권, 충청권, 대경강원권, 및 호남제주권을 기반으

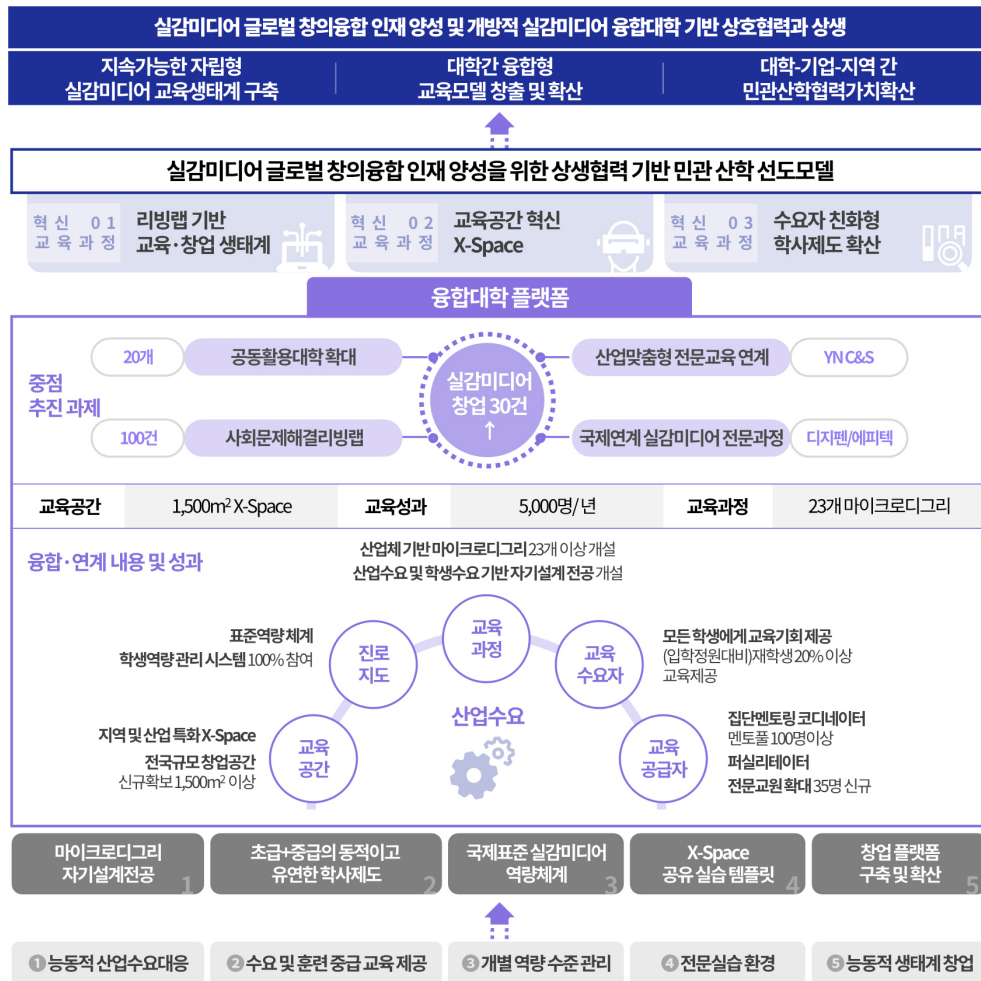


그림 1. 실감미디어 혁신융합대학 비전 및 목표

로 지역 산업체 수요를 반영한 혁신융합대학의 선도 모델이 되기 위하여, 다음과 같이 사업 추진 목표를 수립하였다.

첫째, 실감미디어 혁신융합대학 구축 및 운영: 컨소시엄 참여대학 소속 재학생들은 물론 공동활용대학 학생들을 대상으로 세계 최고 수준의 실감미디어 융합 교육 기회를 제공한다.

둘째, 실감미디어 분야 표준 교육 과정 개발 및 학사제도 개선: 수요자 중심으로 학생 맞춤형이며 산업 맞춤형으로 역량 중심(국내외 표준 인증 및 상호 인정)의 교

육 과정을 수립한다. 신속하고 유연한 학사제도로 혁신하고, 교육 및 산업 수요에 신속하게 대응하여 산업체 수요를 반영하는 마이크로디그리 개설, 자기 설계 전공 개설, PBL 교육, 수요자 맞춤형 교육(코디네이터, 퍼실리테이터, 멘토, 등 활용, 국내외 멘토 및 교원 신규 채용 목표 수립) 서비스를 제공한다.

셋째, 지속 가능한 전주기적 교육 및 창업 생태계 구축: 사회 문제 해결형 리빙랩 중심 교육을 시행하고, 전국 규모의 창업 지원 네트워크와 밀착형 진로 지도를 추진한다.

넷째, 실감미디어 교육과 창업 지원을 위한 환경 구축 및 공유: 공유형 메이커 스페이스 ‘X-Space’ 공간을 구축하고 공유한다.

이러한 목표를 달성하기 위해 혁신융합대학 교육 체계는 다음과 같은 5가지 핵심 교육 요소를 중심으로 교육 환경을 구축하고 운영한다.

- ① **수요자**: 전공/비전공 학생, 취업 준비생, 재직자, 일반 성인, 등 모든 수요자에게 교육 기회 제공
- ② **공급자**: 코디네이터, 퍼실리테이터, 조교, 멘토, 등 실감미디어 전문가로 교육 공급자 구성
- ③ **교육과정**: 산업체 수요 기반 마이크로디그리 개발 및 운영
- ④ **교육공간**: 지역 및 산업 특화 공유형 메이커 스페이스 X-Space 교육 공간 및 창업 공간 확보
- ⑤ **진로지도**: 글로벌 수준의 표준역량체계를 중심으로 학생역량관리 시스템 개발

또한, 실감미디어 혁신융합 교육 환경을 통해 학생들은 다음과 같은 종합적, 개인적, 그리고 사회적 역량을 갖추며 실감미디어 분야에서의 성공을 위한 준비를 강화할 것이다.

● 종합적 역량

- ▷ 실감미디어 콘텐츠를 창작하고, 유통하며, 소비하는 주체인 **사람에 대한 종합적인 이해 역량**
- ▷ 비판적 사고와 창의적 사고를 기반으로 **실감미디어 분야의 혁신과 발전 기술 역량**
- ▷ 문화예술에 대한 종합적인 이해 기반의 **실감미디어 콘텐츠 역량**
- ▷ 실감미디어 분야에서 신산업 혹은 서비스를 창출할 수 있는 **비즈니스 역량**

● 개인적 역량

- ▷ 자기 주도적으로 지속적인 학습을 통하여 **꾸준히 실력을 배양할 수 있는 자율 역량**
- ▷ 실감미디어를 구성하는 다양한 전문 분야에 대한 이해 기반의 **창의 융합 역량**
- ▷ 다양한 분야의 전문가들과 **의사소통하고 공감하면서 상호 협력할 수 있는 팀워크 역량**
- ▷ 실감미디어 핵심 전문 지식을 확보하여 **실제 문제를 해결할 수 있는 실용적 응용 역량**
- ▷ 한계를 극복하기 위한 도전 정신과 목표 달성을 위한 **과감하고 지속적인 실천 역량**
- ▷ 실감미디어 분야 기술 발전 및 콘텐츠 표현의 자유 관련 **윤리 의식 및 판단 역량**

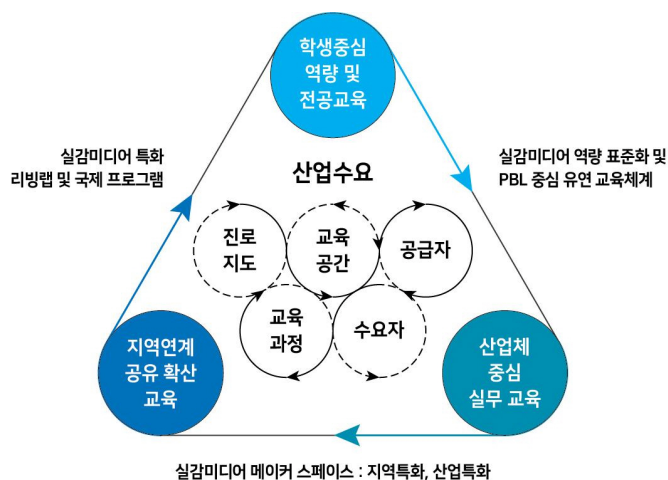


그림 2. 실감미디어 혁신융합대학 교육 모델

● 사회적 역량

- ▷ 국가와 사회의 특성을 잘 이해하고 활용할 수 있으며, 관련 사회 문제를 해결 가능한 역량
- ▷ 글로벌 마인드를 보유하고, 세계시민으로서 개방성과 인류 공영에 기여하는 역량

실감미디어 혁신융합대학은 그림 2에 시각화하여 제시된 교육 모델에 기반한다. 산업 수요를 반영한 교육 체계를 활용하여 '학생 중심 역량 및 전공 교육'을 실시한다. 또한, '산업체 중심 실무 교육'을 활성화하기 위하여 역량 표준화, PBL, 및 마이크로디그리 중심 교과과정을 활용

한다. X-Space라고 불리는 확장된 공유형 메이커 스페이스를 활용하고, '지역 연계 공유 확산 교육'을 통하여 공동활용대학 및 일반 성인 대상 교육을 진행한다. 개발된 실감미디어 혁신융합대학 교육 모델은 미국과 유럽의 대학들과 함께 협력하여 글로벌 교육 프로그램으로 확장된다.

실감미디어 혁신융합대학은 그림 3에 시각화되어 제시된 대로 참여하는 각 대학의 특성과 장점을 활용하여 협력하면서 수요자 중심으로 특화된 실감미디어 교육을 실시하고 있다.

현재까지 실감미디어 혁신융합대학에서 추진한 사업

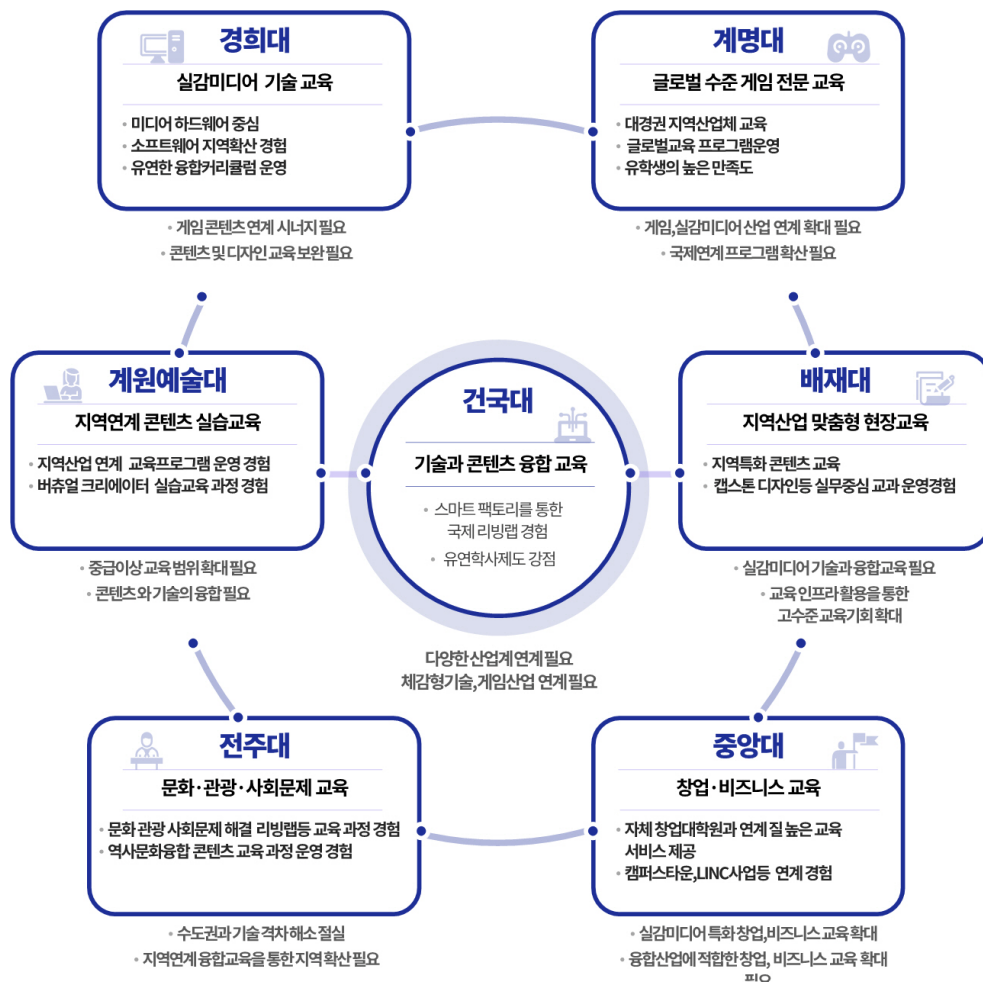


그림 3. 실감미디어 혁신융합대학 특성, 장점, 및 공유 필요성

내용은 다음과 같다.

● 산업체 및 학생 수요 중심 실감미디어 융합 교육 과정 혁신

- ▷ 산업 수요 기반으로, 실무 프로젝트 중심의 다양한 마이크로디그리를 개설하고, 교육 및 프로젝트 결과물을 가상 공간에 구축된 '지식/경험 저장소(Repository)'에 저장 및 공유
- ▷ 수요자 중심의 학사제도로 혁신하여 모듈-트랙 모델, 자기설계전공, 유연학기, 집중이수제, 연계/융합/연합전공, 학습 성과 평가 및 상시 환류
- ▷ 국내외 표준 역량체계(NCS, KQF, SFIA 및 IP3) 기반 실감미디어 교육과정 개발, 인증 및 경력 관리

● 실감미디어 공유를 지원하는 교육 인프라 구축 및 확대

- ▷ 교육 자원 공유 플랫폼 구축: 이러닝 시스템(LMS), 혁신융합대학 교육 포털 시스템(학사 관리)
- ▷ 실감미디어 공유형 메이커스 스페이스('X-Space') 구축 및 공유: 지역 거점 대학 중심으로 실감형 확장 메이커스 스페이스 및 테스트 베드 구축, 운영 및 전국적 공유

● 지역 산업 및 사회 문제 해결 교육체계

- ▷ 지역 연계 및 국제 협력 기반 리빙랩 교육과정을 운영

하여, 산업체 수요 및 사회 문제 해결 능력 배양을 위한 프로젝트 중심 교육 실시

● 자립형 교육 및 창업 생태계 구축

- ▷ 참여 대학 및 공동 활용 대학들을 지역 거점으로 하여 전국 규모의 창업 지원 네트워크를 구축하고, 인큐베이팅, 액셀러레이팅, 창업 투자 등 창업 지원 체계 구축
- ▷ 대학 동문들의 투자 클럽(건국원클럽, 경희원클럽, 중앙원클럽, 등) 연계
- ▷ 교육-창업-투자 방식의 선순환 구조를 갖는 창업 네트워크를 법인화하고, 지주회사 설립을 통하여 실감미디어 혁신융합대학 재정 자립 추진

● 글로벌 수준의 실감미디어 전문 인력 양성

- ▷ 미국 디지펜공대, University of North Texas, 프랑스 에피텍공대, 네덜란드 빈데스하임대학교, 폰티스대학교, 아인트호벤공대 등 미주와 유럽의 대학들과 학생 및 교수 교류 진행
- ▷ SFIA(Skills Framework for Information Ages) 역량체계 기반의 국제 수준 교육을 실시하고, IP3(International Professional Practice Partnership) 참여를 통한 실감미디어 글로벌 전문가 경력 관리 인증 및 상호 인정 시스템 도입 및 한국형 시스템 개발



그림 4. X-Space 공간에 설치된 실감미디어 스튜디오



그림 5. X-Space 공간에 설치된 실감미디어 가상현실 장비



그림 6. 사이버 공간에 개발되어 공유되는 가상 X-Space

실감미디어 혁신융합대학 지원사업은 2023년에 제1단계 사업을 마치고, 2024년부터 제2단계로 진입하게 된다. 실감미디어 혁신융합대학은 제1단계에서 구축한 실감미디어 교육 시스템을 확장하여 다음과 같은 2개의 목표 달성을 위하여 노력할 것이다.

첫째, 자립형 혁신융합대학 구축을 추진한다. 누구나(대학생, 재직자, 구직자, 일반인, 장애인, 노인 포함) 언제 어디서나(온라인, 오프라인 모두 활용하여) 동일한 수준의 실감미디어 글로벌 교육을 받을 수 있도록 지원한다. 이를 위한 유연하고 탄력적인 학사제도를 정착시키고, 개발된 교육콘텐츠를 활용하는 사업 모델을 개발하고 교육 사업화를 추진한다.

둘째, 지산학 협력 체계를 구체화하고 국제 수준으로 확장한다. 1단계에서 기반을 마련한 지역 연계 산학협력 모델을 확대하여 전국 규모로 확장하고, 서로 협력하고 공유하는 산학협력 플랫폼 개발하여 운영한다. 성공적으로 확대된 지산학 협력 체계를 아시아를 중심으로 시작하여 국제 수준으로 발전시킨다.

셋째, 융복합 기반 사회문제 해결 능력으로 특화된 사업단으로 발전한다. 실감미디어 혁신융합대학 사업단의 특성과 장점을 활용한 리빙랩 방식 교육을 기반으로 실감미디어 융복합 프로젝트를 수행하면서, 사회 문제를 해결 능력을 갖춘 실감미디어 인재 양성을 위하여 노력한다. 🔗