

## 대학 콘텐츠 연계교육수업에 관한 연구

최용선<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>국제대학 실용음악과

### The Study on Interdisciplinary Project Class for Contents Production in Colleges

Yeong-Seon Choi<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Applied Music Department, Kookje College

**요약** 본 논문에서는 콘텐츠 및 미디어 관련분야의 전공에서 어떻게 연계교육수업을 진행하여 학과간의 장벽을 허물고 새로운 학제의 연계를 통해 창의적인 인재를 대학에서 육성할 수 있는지를 검토하고 그에 따른 장점 및 단점, 그리고 향후 추가로 연구되어야 할 점에 대해 살펴보았다.

**Abstract** This study reviewed how colleges can nurture creative media-major students by innovative curriculum of interdisciplinary project class for contents production, and also the consequent merits, faults and forcoming additional subject which should be studied more.

**Key Words** : Media Contents, Interdisciplinary Class, Contents Production

#### 1. 서론

문화산업 관련 학과들이 있는 대학은 지난 10여 년간 콘텐츠에 관한 교육 및 시스템 확충에 노력해 왔으며, 이를 위한 투자도 꾸준히 진행해 오고 있다. 그러나 향후 지속적인 경쟁력 강화와 발전을 위해서 콘텐츠와 미디어의 연계와 관련된 분야의 교육에 더욱 관심을 가져야 하며, 시대의 흐름에 앞선 선제적 연구와 투자가 필요하다. 이에 기존의 교육방식과 차별화된 프로젝트 중심의 강의 형식을 개발하고, 이를 효과적으로 운영하기 위한 방법을 연구하여야 하며 또한 기존의 전공중심의 커리큘럼 운영에 대해서도 새로운 방식의 도입과 운영에 대하여 검토하고 연구할 필요가 있다. 본 논문에서는 이를 위해 콘텐츠 및 미디어 관련분야의 전공에서 어떻게 연계교육수업을 진행하여 학과간의 장벽을 허물고 새로운 학제의 연계를 통해 창의적인 인재를 대학에서 육성할 수 있는지를 검토하고 그에 따른 장점 및 단점, 그리고 향후 추가로 연구되어야 할 점에 대해 살펴보도록 한다.

#### 2. 본론

##### 2.1 교육내용의 연계방식

###### 2.1.1 교육과정 연계의 단계

문화 콘텐츠 연계교육을 살펴보기에 앞서 대학에서 최근 많이 개설되고 있는 통합교육수업 또는 융합교육수업 과정을 만드는데 사용되는 연계의 단계를 살펴보면 다음과 같이 나눌 수 있다.

- 1) 교과병렬(敎科並列)적 연계(Summed Integration) : 연계전공에 관련되리라고 생각되는 교과들을 나열하며 계열화(Sequencing)에 초점을 둔다.
- 2) 다교과적(多敎科)적 또는 기여적 접근(Contributed Integration) : 하나의 주제 혹은 토픽을 여러 영역의 내용과 관련짓는 것으로 조정(Coordinating)에 초점을 둔다.
- 3) 간교과(間敎科)적 또는 융합적 접근(Confused Integration) : 공통적인 기능이나 개념을 중심으로 교육과정을 개발하며 초점화(Focusing)에 역점을 둔다.

\*교신저자 : 최용선(agschoi@naver.com)

접수일 11년 02월 21일

수정일 11년 03월 18일

게재확정일 11년 04월 07일

- 4) 통합교과(기능적 통합, Functional Integration) 접근 : 학생들이 부딪치는 실생활의 문제, 관심사 등을 중심으로 교육과정을 설계하며 조합(Blending)에 초점을 둔다.
- 5) 탈교과적 접근 : 학생과 교수가 함께 학생들이 미지의 세계에 대비할 수 있도록 교육과정을 개발하는 것으로 분과지향(Transcending)에 초점을 둔다.

### 2.1.2 교육내용 연계의 중심 요인

연계 교육과정 내용의 중심 요인은 첫째 사고기능 중심, 둘째 기초 기능 중심, 셋째 문제 중심, 넷째 주제 또는 제재 중심 등으로 구분 할 수 있다. 현재 개설되고 있는 연계전공들은 주로 주제나 제재 중심의 연계 방식을 취하고 있다.

### 2.1.3 교육과정의 연계 방식

#### 1) 간학문적 연계(Inter-dinciplinary Method)

둘 이상의 수업의 교수와 강의주제를 포함하여 교육과정이 편성 및 운영된다. 현재 각 대학들이 취하고 있는 학부제의 교육과정 편성 및 운영방식이 이에 해당한다.

간학문적 연계는 내적 연계 방식에 의한 교육과정 구성과 운영을 두드러진 특징으로 한다. 여기서 내적 연계 방식이란 여러 수준의 지식들을 하나의 가장 높은 수준의 연계적 개념에 의해 조정하는 것으로서, 연계전공의 가장 본질적인 교육과정 구성 유형이라고 할 수 있다. 이는 기존 전공학과나 학부의 교육과정적 기득권, 교수들의 담당교과 기득권을 포기하고 완전히 새롭게 교육과정을 구성하는 것이다. 연계전공 교육목표의 설정에서부터 교육목표 달성에 기여할 수 있고, 판단하는 교육내용(교과)을 새로 선정 조직하는 방식을 취한다.

#### 2) 다학문적 연계(Multi-disciplinary method)

둘 이상의 수업이 한 주제 또는 문제를 다루는 교육과정에 서로 並置되는 것이다. 즉, 여러 학문을 병렬적으로 열거하는 것으로서 학문간 연결은 없으며 교육과정 구성 상 필요한 주제의 한 부분으로만 역할을 하게 된다.

#### 3) 轉交的 연계(Trans-disciplinary method)

각 수업 내용 또는 지식이 모든 수준에서 평등하게 조정과 연계가 이루어지는 형태이다. 다양한 학문분야를 넘나드는 주제, 이슈, 교육과정을 일컬을 때 사용하며 내용과 주제가 같아 자연스런 연결 또는 융합이 일어나도록 교육과정을 편성하고 운영하는 것이다.

#### 4) 횡적 연계(Cross-disciplinary method)

특정 동일한 원천적 내용을 주축으로 여러 개의 다른 분야의 내용을 연결 연계시키는 것이다. 한 분야에 대한 관점을 다른 분야의 관점에서 보려는 노력으로서, 미술의 물리학, 음악의 생리학, 의학의 윤리학 등에서 그 예를 찾을 수 있다. 이와 같이 연계된 수업을 고유한 학문으로 볼 수 있는가의 문제가 있기는 하지만, 이것도 하나의 분야가 지닌 학문적 폐쇄성을 극복하고자 하는 교육과정 편성 및 운영의 예라 할 수 있다.

#### 5) 복수학문 연계(Pluri-disciplinary method)

다수 학문의 연계를 강조함. 전통적으로 상호 밀접한 관련성을 지니는 학문들을 서로 묶거나 연계하여 전공을 편성하는 것임. 이러한 교육과정 연계방식은 교육과정상의 편의나 학문의 단일화 시도로 볼 수 있음.

## 2.2 문화 콘텐츠 분야 연계교육수업의 형태적 가능성

문화 콘텐츠 분야에서 서로 다른 전공 혹은 영역을 연계하여 연계적 안목을 배양하기 위해 운영되는 연계교육 수업의 사례를 고려하기 위해, 연계하고자 하는 영역의 성격에 따라 다음과 같이 분류해서 생각해 볼 수 있다.

#### 1) 이론+이론 연계형

대학에서 졸업생의 경쟁력은 졸업 후 직업현장에서 바로 적용할 수 있는데 필요한 직무 능력을 기르는 교육프로그램을 통해 생긴다고 할 수 있다. 그러나 이를 위한 실습교육 중심의 수업이 경쟁력으로 발휘되기 위해서는 인문학적 소양을 비롯한 이론적인 사고력과 문제해결능력이 있어야만 한다. 그래야만 새로운 기술이나 트렌드의 등장에도 대처할 수 있는 학습능력을 갖출 수 있는 것이다.

이와 같은 이유로 다양하고 연계적인 안목을 가질 수 있는 교양교육의 편성이 필요한데, 교양교과목의 대부분이 이론+이론 연계형 교과목이 된다. 예를 들어 철학과 기술과 같이 전혀 다른 분야의 과목이 하나로 연계될 수 있다.

이런 과목에서는 서로 다른 두 전공의 교수가 팀티칭을 통해 다양한 시각과 안목을 함양하는 교육이 가능하며, 학생들은 총체적이고 창의적인 이해와 분석 능력을 갖출 수 있을 것이다.

#### 2) 이론+실습 연계형

실습교육이 지속적인 생명력을 갖추기 위해서는 실기

위주의 능력을 배양하는 것 이상의 다양한 시각을 가질 수 있는 이론적 배경을 갖추고 있어야 한다. 이런 이론적 배경은 기존의 교양과목 수업이나 전공과 관련된 이론수업을 토대로 학년이 올라가면서 점점 실습형 수업이 늘어나는 일반적인 교과과정의 형태로 전체적인 관점에서 보아온 것이 사실이나, 여기서 말하는 이론이란 학생들의 전공에서 다소 벗어난 타 분야에 대한 새로운 이론으로서 콘텐츠 수업에 더욱 새로운 시각을 더하여 실습에 창의적인 요소를 투입할 수 있는 부분을 말한다.

실습에 필요한 기술이 새로운 이론적 영향을 받아 지금까지와는 다른 경향의 흐름을 만들 수도 있고, 기존의 작업에 대한 해석을 새롭게 하면서 더 나은 결과물을 만들어낼 수도 있을 것이다.

### 3) 실습+실습 연계형

서로 다른 영역의 실습이 하나로 묶여서 새로운 창작물을 만들어내는 경우가 가능하다. 이 경우 수업 초반에는 영역별로 팀을 구성하여 각 분야의 사전작업을 진행한 후 중반 이후에는 연계를 실시하여 최종적인 결과물을 만들어 내는데 이는 실제 현장에서 진행되는 것도 동일한 프로세스를 이루게 된다. 자신의 분야가 아니더라도 타 분야에 대한 존중과 팀워크를 기르는 것도 학생들의 평가점수에 반영하여 이것이 중요한 요소임을 학생들에게 인지시키는 것도 중요할 것이다.

이와 같이 연계교육수업을 통해 문화 콘텐츠의 서로 다른 영역의 실무에 대한 이해를 하게 됨으로써, 향후 공동 작업이 수월해지고 이를 바탕으로 창의적이고 독창적인 작업이 추후에도 가능하게 되어 학생들의 경쟁력이 될 것이다.

## 2.3 가능한 콘텐츠 연계교육수업 사례

### 2.3.1 예능프로그램 콘텐츠 제작실습

#### 1) 프로젝트팀 구성

- 방송연예과(연출 및 실기)
- 극작과(대본 창작실습)
- 방송 및 영상기술과(프로그램 제작 실무)

#### 2) 수업목적

- 전공별 특성의 유기적 결합을 통한 연계교육의 실현.
- 교육과 현장의 일체화, 교육의 결과물 방송
- 학문간 학제간 경계의 소멸과 통섭교육의 시대적 소명 부응.
- 자신 및 타 전공의 이해와 경험교육을 통한 직업선택의 폭 확대.

- 제작현장의 경험을 위한 교육으로 전공 및 방송환경의 이해조성과 숙련도 고취.

#### 3) 수업방식

- 프로그램 기획 : 방송 및 영상프로그램의 아이디어 제안 및 기획서 작성
- 대본 : 프로그램 영역 별 방송 대본 및 구성 실습
- 프로그램 연출 : 스튜디오 운용 및 연출, PD·AD·FD 실습
- 프로그램 연기 : 예능 및 연기 실습
- 방송 및 영상기술 : 스튜디오 운용 및 기술, 제작 실습
- 편집 및 효과 : 편집 제작실습

### 2.3.2 방송음악 콘텐츠 제작실습

#### 1) 프로젝트팀 구성

- 음악 콘텐츠 학과, 영화 및 영상 관련학과, 미디어 콘텐츠 관련학과

#### 2) 수업목적

- 음악 콘텐츠 학과(실용음악과, 방송음악과, 영상음악과)는 최근 수년간 4년제 대학을 포함하여 전국의 관련 대학 중 가장 높은 입시 경쟁률과 경쟁률 성장을 유지하고 있는 대학 중의 하나이지만 학과의 특성은 폐쇄적인 경우가 많아 이를 극복할 필요성 존재
- 대학 졸업 후 국내의 대학원 진학 또는 프로듀서로서 향후 학생들에게 인접분야를 포함한 관련 영역에 대한 폭넓은 시야를 제공하는 것이 중요
- 시대의 변화에 따른 일인다역/다재다능한 문화 콘텐츠 창작인력 양성요구
- 음악분야 여러 전공의 연계

#### 3) 수업방식

- 다양한 분야의 다양한 전문가를 초빙하여 특강을 개최하고 지도교수와 팀티칭을 통해 학생들로 하여금 전문분야와 관련분야에 대한 시야의 폭을 넓게 함.
- 다른 콘텐츠 교육의 공동제작을 통해(음악파트 담당) 하부 기능 기술 습득 뿐만 아니라 협업 능력, 인접영역과의 관계 형성 능력, 프로젝트 수행에 대한 통찰력 등의 증진을 이룸.
- 교육과 재미(오락)을 동시에 추구
- 집단지능(collective intelligence) 활용
- 팀티칭 (Team Teaching)의 활용
- 상호 튜터링 (Tutoring Matching System)
- 도제연구 (Apprenticeship) 활용
- 문제중심학습(Problem Based Learning, PBL) 활용

- 연계 제작 프로젝트 수행

### 2.3.3 3D 디자인 프로젝트

#### 1) 프로젝트팀 구성

디지털아트 관련학과(디지털영상합성), 패션예술 관련학과(컬렉션연구)

#### 2) 수업목적

- 미래의 글로벌 콘텐츠 산업을 선도할 창의적 인재육성을 목표
- 연계 미디어 환경에 부합하는 창작기술을 디자인분야에 활용함으로써 경쟁력 배가
- 3D기술 + 패션디자인 & 스타일링 연계형 특화 교육 모형 수립을 위한 수업방식 설계
- 패션디자인 및 스타일링 분야에서 3차원 콘텐츠 제작을 통한 독보적 경쟁력확보
- 3D 스타일링 콘텐츠 제작

#### 3) 수업방식

- 두 전공 간 제안 교수회의를 통한 수업방식 및 범위 설정
- 두 전공 간 제안 교수회의를 통한 시범수업 실시를 위한 교과과정 개발
- 연계형 프로젝트 진행을 위한 업무분담
  - ① 패션스타일리스트과에서 패션 테마, 모델, 의상 디자인, 소재, color, 액세서리, 헤어, 메이크업에 대해 이미지 맵의 자료제공
  - ② 디지털 영상과에서는 패션스타일리스트과로부터 제공받은 자료 중 실현가능한 것들을 선정하여 3D형태로 완성
- 각 학과 별도 수업과 두 교수 동시 합동수업
- 현장학습을 통한 실전적인 수업
- 두 학과 학생들로 팀 생성, 팀별 교육 진행
- 연계수업을 통한 수시 피드백 실시

### 2.3.4 미디어 & 퍼포먼스 제작

#### 1) 프로젝트팀 구성

미디어 콘텐츠 관련학과, 뮤지컬과

#### 2) 수업목적

- 지속적인 경쟁력 강화와 발전을 위해서 미디어와 예술의 연계와 관련된 분야의 교육에 관심을 가져야 하며, 시대의 흐름에 앞선 선제적 연구와 투자가 필요
- 기존의 교육방식과 차별화된 프로젝트 중심의 강의

형식을 개발하고, 이를 효과적으로 운영하기 위한 방법을 제안

- 다양한 멀티미디어적 요소를 적극 수용하고, 연기자 와 미디어가 상호작용하는 형식의 퍼포먼스를 미디어 퍼포먼스의 제작

#### 3) 수업방식

- 각 교수별로 자신의 강좌를 각자 개설하고 같은 시간대에 시간을 배정하여 필요에 따라 장소를 이동하며 공동수업을 진행함
- 교육과정을 다음과 같이 크게 3가지 단계로 분리
  - ① 1부(4주): 미디어 & 퍼포먼스의 개념에 대한 이해 및 기존 작품 분석
  - ② 2부(4주): 퍼포먼스 구성을 위한 타전공에 대한 이해, 각 전공에 대한 기초 기술 소개 및 시연
  - ③ 3부(8주): 기획 및 제작, 팀별 기획 및 제작 (주제, 작품의 방향, 파트별 역할 분담 등)

## 2.4 콘텐츠 연계수업의 장점과 개선점

### 2.4.1 연계수업의 장점

- 1) 창작물 완성을 통한 개별 전공 및 타 분야에 대한 교육적 이해 증가.

위의 사례에서 볼 수 있듯이 최근 각종 뮤지컬이나 공연에서 영상을 포함한 멀티미디어 효과가 많이 사용되는 경향이 있으므로, 뮤지컬 전공 학생들에게는 좋은 교육효과가 있었다고 할 수 있다.

또한 미디어 콘텐츠 관련학과 학생들의 경우에는 자신들이 가진 기술이 실제로 어떻게 적용되고 보여질 수 있는지에 대한 직접적인 경험을 할 수 있는 기회가 되며, 앞으로 더욱 기술적 발전을 도모할 수 있는 동기부여가 된다.

- 2) 개별 교육의 한계에서 벗어나서, 창작물 완성이라는 수업의 결과물 도출.

단순한 이론적 이해에서 벗어나서 함께 협력하여 창작물을 완성하는 과정을 통해서 상대방의 전공에 대해서 더욱 깊이 있게 이해하는 시야를 넓히게 되었고, 이는 곧 각자의 분야에서 보다 창의적인 결과물을 도출하는 계기가 될 수 있다.

연계교육의 목적이 각자의 지식을 바탕으로 새로운 지식을 흡수하고 적용하며, 창의적 지식으로 발전시키고자 하는데 있으므로, 이런 프로젝트의 결과는 이와 같은 능력을 배양하는데 좋은 기회가 될 수 있을 것이다.

3) 다양한 학과의 연계와 새로운 형태의 창의적 교육 과정 개발 활성화.

위에 제시한 사례들은 아주 기초적인 차원의 결합으로서 대학이 가진 다양한 전공을 다양하게 결합함에 따라 더 많은 창의적이고 실험적인 연계의 형태를 만들어 갈 수 있다.

창의적 문제해결 능력을 갖춘 인재를 길러내는 것이 최근 대학교육이 가야할 길이라고 할 때, 사실상 여러 대학이 가진 전공의 다양한 조합은 그 가짓수가 무궁무진하다고 할 수 있으며, 이와 같은 창의적 실험과 운영을 통해서 현재 폐쇄적으로 전공이 운영되고 있는 대학이 미처 가지지 못한 장점들을 개발하고 발전시켜 나갈 수 있으리라 생각된다.

이러한 창의적 도전과 결과물의 성취라는 점이 학생들이 사회에 진출할 때 가질 수 있는 포트폴리오 구성에 도움이 될 뿐만 아니라 자신감을 가질 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

## 2.4.2 연계수업의 단점

### 1) 관리의 어려움

일반적으로 서로 다른 학과 또는 전공의 연계 수업의 경우, 뮤지컬분야의 일반적인 수업의 형태와 미디어 콘텐츠 학과의 수업의 형태가 많이 달라서 어려움이 있을 수 있다.

예를 들어, 뮤지컬의 경우, 주로 최종 창작물을 위한 준비과정으로서의 교육이 다수를 이루다보니 수업 이외의 시간에 그룹 연습의 형태로 이루어지는 교육의 내용이 많아서 상대적으로 정규수업의 집중도가 떨어질 수밖에 없다고 생각 된다.

반면 미디어 콘텐츠 관련학과의 수업의 형태는 수업시간 내에 집중적으로 교육내용을 전달 혹은 이수하고 그 이외의 시간은 개인적인 노력을 요하는 개별학습의 형태가 대부분이다. 이와 같은 성향의 차이로 인해서, 수업시간 및 수업이외의 시간에 임하는 자세와 집중도에서 차이가 날 수밖에 없었으며, 이를 조화롭게 유지하는 것이 중요한 운용의 기술이라고 생각된다.

### 2) 동기부여의 지속성 여부

기존의 수업형태에 익숙한 학생들에게는 전혀 관계가 없어 보이는 다른 전공에 대한 수업이 막연한 거부감으로 작용할 수 있다. 특히 최종적으로 결과물이 나오으로써, 서로 연관이 없을 것으로 보였던 전공들이 어떻게 상호작용하는지를 직접 경험하기 전까지는 최종결과물에 대한 기대감을 가질 수 없어서 자칫 지루하고 무의미한 수업이 될 수 있다.

따라서, 처음 연계교육수업을 접하는 학생들이 그 목적과 목표를 정확히 이해하고 끝까지 관심을 유지할 수 있도록 지속적인 동기부여의 기술이 필요하다. 예를 들어, 최종 결과물과 유사한 결과물을 과제를 통해서나 현장학습을 통해서 직접 경험할 수 있도록 유도하는 것이 좋은 방법이 될 것이다.

### 3) 사전지식의 필요성

연계수업이 효과적으로 진행되기 위해서는 다른 전공에 대한 이해가 왜 필요한지 알 수 있어야 하고, 최종 결과물에 그 효과가 드러나야 할 것이다. 그러나 최종 결과물에 각 전공의 지식이 적용되기 위해서는 상당한 수준의 지식과 기술수준이 필요하게 마련이며, 이러한 수준에 도달하기 위해서는 단기간의 교육으로는 매우 어려운 작업이 될 수밖에 없다.

특히, 타 전공에 대한 기초지식부터 습득하고자 하다 보면 정작 최종결과물 도출에 필요한 지식 및 기술수준에 도달하기도 전에 한 학기가 마무리 될 수도 있어서, 도달하고자 하는 학업성취도에 미달하게 된다. 이와 같은 장애를 극복하기 위해서는 연계교육수업을 수강할 수 있는 자격에 필요한 사전지식을 선수과목의 형태로 이수하도록 유도해야 한다.

따라서, 1회성의 연계교육수업이 아니라 전후 맥락이 있는 형태로 구성되어야 하며, 때에 따라서는 2학기 이상에 걸쳐서 최종적인 목표에 도달할 수 있도록 연계과정을 구성해야 한다.

### 4) 평가의 객관성

연계수업의 결과로 만들어지는 최종 결과물은 복합적인 구성원의 역할과 노력의 산물이다. 따라서, 이 수업을 수강하는 학생들에게 요구되는 기술수준이나 과제의 형태가 각자 다 다를 수가 있다.

예를 들어서, 하나의 공연물을 만들어낸다고 하면, 어떤 학생에게는 연출자로서의 역할이 필요하고, 다른 학생에게는 배우 혹은 출연자로서의 역할이 필요하며, 또 다른 학생에게는 공연기술자로서의 역할이 요구되기 때문에 각 학생들에게 주어지는 과제와 결과물이 다를 수밖에 없다.

이와 같이 다른 수준의 요구사항과 이에 따른 결과물을 하나의 잣대로서 평가하기는 매우 어렵고 난해한 작업이 될 수밖에 없다. 또한 학생 개개인의 개별적인 능력 이외에 최종결과물을 만들어내는 과정에서 필요한 상호협력이나 팀워크에 대한 능력 등도 평가의 대상이 되어야 하므로, 매우 복합적 성격의 평가기준이 마련되어야 할 것이다.

### 3. 결론

대학의 학부제가 지니고 있는 한계와 문제점을 극복하고 해결하기 위한 방편으로 연계수업 개설에 관한 관심과 필요성은 높아지고 있는 것은 분명하다. 특히 문화 콘텐츠 연계교육수업을 개설할 경우에 신중하게 검토되고 연구되어야 할 사항은 이론적 토대를 굳건히 함과 동시에, 실질적 또는 실제적 교육목표가 분명하게 수립되고, 그러한 목적과 목표를 달성하는데 적합한 교육과정을 편성하여 운영하는 것이 무엇보다도 중요하다.

콘텐츠 연계수업의 긍정적 결과가 지속적으로 유효하기 위해서는 1회성의 교육이 아닌 지속적인 교육으로 정착되어야 한다. 또한 하나의 교육의 결과가 또 다른 발전의 기초가 될 수 있도록 상호 연계된 교육이 준비되어야만 창의적 문제해결 능력의 개발이 지속적으로 이루어질 수 있을 것이다.

이를 뒷받침하기 위한 다양한 시스템이 마련되어야 하는데, 예를 들어 콘텐츠 연계수업의 결과물이 대내외적인 발표의 형태로 마련된다면 참여하는 학생들의 동기부여에 큰 도움이 될 수 있을 것이다. 이와 같은 강의문화가 정착되면, 기존의 형태와 다른 새로운 시도가 긍정적으로 평가받는 문화가 형성되어 혁신적이고 창의적인 강의를 추구하는 대학으로서 자리매김할 것이다.

또한 여러 학문의 응집성, 생동감, 정체성 확립의 문제, 형식적 외형적 연계의 수준을 넘어서 내용적 연계를 추구하는 문제, 학과 단위 단일 임명제 교수 조직으로부터 이원임명제(기존 전공과 연계전공 소속 교수) 등 교수 조직 및 운용 방식의 개선 문제, 기존 전공 교육과정과 신설 연계교육수업의 균형 발전 유지 문제, 연계교육수업 편성 및 운영에 따른 교수들의 수업 부담 가중 문제, 연계수업의 지원체제 구축 문제 등이 이론적 실제적으로 해결되어야 할 것이다.

### 참고문헌

[1] 강현석,한신일, “대학 교육과정에서 연계전공의 편성과 운영상의 특징 분석”, 한국비교교육학회, 비교교육연구, 제12권, 1호, pp. 239-269, 2002.  
 [2] 김근, “연계전공 운영의 실제”, 한국대학교육협의회, 대학교육, 124호, pp. 54-59, 2003.  
 [3] 김효용, “학제간 연구를 통한 미래형 애니메이션 교육 모델 구축: 한성대학교 인터랙티브 엔터테인먼트 연계전공을 중심으로”, 한국디지털영상학회, 디지털영상학술지, 2(1), pp. 145-163, 2005.

[4] 배규환, “학부제와 다전공제”, 한국대학교육협의회, 대학교육, 통권 122호, pp. 48-54, 2003.  
 [5] 이현청 외, “우리나라 대학 학부제 운영의 문제와 개선 방안 연구”, 한국고등교육연구회, 고등교육연구, 9(2), pp. 217-230, 1997.  
 [6] 조암, 박준영, 홍성조, “디자인공학 연계전공과정의 개발과 운영 방안”, 동국대학교 교육문제연구원, 교육문제연구, 제13권, pp. 7-100, 1998.  
 [7] 최갑중 외, “학부제에 의한 대학교육과정 운영 사례 분석”, 교육과정연구, 22(3), 2003.  
 [8] 홍성훈 “한국 대학의 학부제 형성에 관한 기초 연구”, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문, 1999.  
 [9] 홍은숙, “효율적인 학제 간 연구를 위한 전공이수유형 탐색”, 성결대학교, 성결신학연구, 5(1), pp. 219-236, 2000.

### 최 용 선(Yeong-Seon Choi)

[정회원]



- 1997년 2월 : 단국대학교 법정대학 지역개발학과 (행정학사)
- 2007년 8월 : 청운대학교 정보산업대학원 방송광고미디어공연예술학과 (문학석사)
- 2003년 3월 ~ 2009년 8월 : 청운대학교 방송음악과 겸임교수
- 2009년 9월 ~ 현재 : 국제대학 실용음악과 전임강사

<관심분야>  
 실용음악, 예술경영