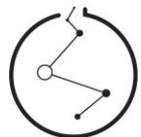


소프트웨어 교육을 위한 바람직한 대학 시스템 개혁 방안

이민석

국민대학교 소프트웨어학부



KMU Open Source Software
OSS Laboratory
LAB Kookmin University

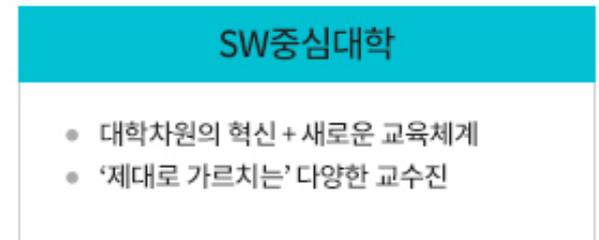
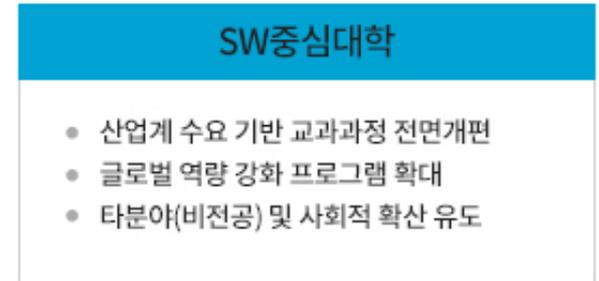
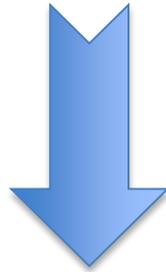


국민대학교

소프트웨어 중심대학 주요 목표 (from SW 중심대 사업 RFP)

- 산업 현장의 요구를 반영한 교과과정 전면 개편
 - 대학 기업 합동 문제해결형 교과과정
 - 소프트웨어 전공 정원 확충과 학과의 혁신적 개편
 - 우수 교수진 확보, 인센티브
 - 소프트웨어 교육/실습 환경 개선
 - 오픈소스 소프트웨어 교육
 - 산학협력 프로젝트 / (해외)인턴십 참여
 - 학부-대학원 간 개방, 협력
 - 영어 교육
- 타 전공 지식과 소프트웨어 소양을 겸비한 융합 인재 양성
 - 비전공 대상 소프트웨어 교육
 - 소프트웨어 융합/연계 전공
 - 입학전 소프트웨어 교육
- 인재 선발, 교원 평가 개선 및 소프트웨어 가치 확산 지원
 - 소프트웨어 특기자
 - 교원 평가제도 개선
 - 청소년 소프트웨어 교육, 캠프
- 소프트웨어 중심대학 교육 확산을 위한 협력 강화

소프트웨어 중심대 사업의 배경



배경에서는 잘 보이지 않은 문제 : 대학의 (구조적) 문제

- 등록금의 오랜 동결
 - 예산, 공간 확보의 어려움 ← 교육은 돈으로 완성되는데...
 - 정부의 대학 지원사업에 의존 → 대학의 자율성 하락
 - 교수 채용의 예산상 어려움 → 다양성 수용의 어려움, 강의 부담 증가
 - 외래 강사.. 전국 4년제 대학 평균 시급 5만 4천원
- 교수라는 직업 그 자체
 - 연구에 집중했던 삶 이후 교수로 진입
 - 교수라는 직업에 대하여 훈련을 거의 받아보지 못한 직장인
 - 동시에 소프트웨어 개발자로서의 훈련도 거의 받아보지 못한 직장인
 - 균형을 잃은 교수 평가 체계 (승진 평가, 언론의 평가) → 교육, 산업에의 실질적 기여보다는 논문
 - 기계적 정년 보장 → 혁신의 동기, 경쟁력의 저하
 - 호봉제에 의한 연봉 결정 → 유능한 교수 요원 채용 불가
 - .. 백만가지 ..
- 대학 체제의 경직성
 - The Wall --- 대학교 | 단과대학 | 학부 | 전공 | Lab | 과목 | 교수 | 행정 | 산업 ||||| 학생
 - 구시대적 수업 관리 --- 출석, 3학점, 시간/학점, 학기, 2학기제, 온라인/오프라인, 상대평가, ...
 - 입시 --- Everybody knows problem and has solution. 공정함, 규격화의 덩어리
- 초중고 교육 목표로서 존재하는 대학
 - 대학생이 되는 것이 목표 → 수업 참여 동기 저하
 - 수능/내신의 문제 풀이 중심 학습 → 자기주도적 문제 정의 및 해결 능력 부족
 - 역량에 대한 자신감 부족 → 학교 자체에 대한 신뢰 부족
 - 부실한 진로 지도

문제와 해결책 (1) : 대학 x 산업

- 대학과 산업 사이의 신뢰 부족
 - 대학과 산업의 인력 양성 역할에 관한 인식 차이?
 - 역량의 기준이 과연 다를까? : 핵심 이론과 적용 능력, attitude와 learning curve
 - 교육에서의 현장성의 의미 : 현장에서 사용되는 프랙티스로 현장처럼 빨리 배우는 것
 - 교수들의 산업체 경험, 시스템, 결론적으로 “예산” 부족
 - 많은 교수에게는 현장에서 사용하는 프랙티스도 버거움 → 교수도 교육이 필요
 - 산학 과제/인턴/캡스톤에서 교수/학생/산업체 사이의 R&R 정의가 부실
 - 조교 숫자, 운영 시스템, 조교에 대한 대우도 부실
 - (코드) 리뷰에 의한 성장이 거의 어려움
 - 학생의 진로 희망의 편향성
 - 대기업, 심지어 공공기관/금융, 그리고 N회사들 선호
 - 중소 기업, Startup이 Recruit 시장에서 절대적으로 불리
 - 우리 기업들/공공의 채용 프로세스 개선도 필요
 - 학생들이 입사에 필요한 스펙이 아니라, 부족한 '기술 역량'을 스스로 채우도록
- 부분적인 해결책 : 신뢰 회복
 - 교과 과정을 과목 중심에서 경험과 역량 중심으로 바꾸기
 - Course Ownership을 좀 더 산업쪽으로..
 - What to Teach는 좀 더 산업쪽으로, How to Teach도 좀 더 산업쪽으로
 - 대학과 산업이 아니라
 - 인력 양성 전문 업체와 산업으로서의 계약 관계를 유지
 - 좀 더 tight한 binding : 대학과 기업의 engagement level 서로 높이기
 - 특히 중소, 중견 기업, Startup들과의 관계 정립
 - 커뮤니티에 물들이기, 업체 초청 기술 특강/수업
 - 서로가 알아보고 면접하는 인턴, 실습
 - 개별 startup이 아니라, 전체 startup이 그냥 한 회사

문제와 해결책 (2) : 대학 x 대학

- The Wall의 문제

- 학생 ||||| 대학교 | 단과대학 | 학부 | 전공 | Lab | 과목 | 교수 | 행정 | 산업
- 학생들은 너무 일찍 진로를 선택한 것이 아닌가?
 - 대학 진학 이후 학과 변경/복수전공의 어려움 (학습이 아니라, 제도 때문에)
 - 전과 이전에는 오롯이 혼자 공부해야 하는 문제
 - 소프트웨어, 그게 원래, 혼자서는 좀 어렵다는 문제
- 융합 교육?
 - 교수들의 열린 협업 교육 의지, 현실적 협업 교육 역량의 부족, 수업 부담의 증가, 예산의 한계
- 전교생 필수 소프트웨어 교육?
 - 학습 동기 부족, 대규모 강좌에 대한 학사 시스템 (LMCS) 부실, 교강사/조교 숫자 부족
- 전공 내에서도
 - (이미 산업적으로는 obsolete 한, 또는 중요한데 너무 못 가르치는) '자기' 과목

- 해결책 :

- 현재로서는 아주 뚝뚝한 해결책은 없음
 - 각 대학 / 전공 / 교수들이 개별 과목 수준에서 노력 (된다는 증거를 쌓아가고 있는) 중
 - 예, 국민대학교 : TEAM-TEAM Class, 융합 프로젝트 스튜디오, 알파 프로젝트, Bridge 교과목 도입, 지암 이노베이터스 스튜디오, ...
- 예전의 학교가 아닌, 새로운 학교 시스템을 새로 만드는 수준의 개혁이 필요
 - 교과부? 초중고? 입시 시스템?

문제와 해결책 (3) : 학생 x 대학 x 시장

- 학습이라는 것에 관한 근본적인 변화
 - 대학이 Teaching에서 Learning으로 전환할 준비가 되어있는가?
 - 그 말은 학교가 하는 모든 행위의 주어가 "교수", "학교" 에서 "학생"으로 바뀌어야 한다는 것
 - 학생이 '잘' 배우도록 도와주는 시스템으로의 전환
 - 넘쳐나는 Online Resource
 - 당연히 나보다, 실제로는 '상상이상으로' 잘 가르치는 전공 : MOOC/Online 강의
 - 업계의 선수가 잘 가르치는 실무 : Inplean.com, udemy.com, ...
 - 실재하는 무언가를 찾을 수 있고, 답을 잘 해주는 : Github, Google, Stack Overflow, OKKY, ...
- 소프트웨어 인력 시장의 변화
 - 학위와 성적, 어디서 배웠는지에 관심이 없어지는 현상 가속화
 - (물론 아닌 회사도 아직 있습니다)
 - 역량과 attitude 중심 채용
 - 다단계 심층 기술/소통 역량 인터뷰, Live/Homework Coding, Reference, Head hunter, ...
- 부분적인 해결책 :
 - 대학 스스로 대학의 존재 이유에 대한 진정한 성찰이 필요
 - 학생들은 어떻게 배우는가?
 - 어떻게 진도를 나갈 것인가?에서 어떻게 도울 것인가? 어떤 경험을 줄 것인가?
 - 소프트웨어 역량이란 무엇인가?
 - 학생이 대학 교육에 적응하는 시대를 접고, 학생의 학습 방법에 대학이 적응하는 시대로
 - Flipped, Project-Based, Review-Based, ...
 - 학생도 교수도 방법 자체에 대한 학습이 필요.

가장 큰 문제는

학생x대학x시장, 대학x대학, 대학x산업

이 세 가지가 종합선물세트로 묶여 다닌다는 것.

이민석

국민대학교 소프트웨어학부



KMU Open Source Software
OSS Laboratory
LAB Kookmin University

- Disclaimer : 이 발표의 내용은 발표자의 소속기관의 의견을 대변하지 않습니다.
이 발표에서 언급된 많은 문제를 해결하기 위해 노력하는 교수님들 있다는 거 압니다.