

e-learning 콘텐츠로서의 신뢰성공학

한국방송통신대학교
정보통계학과 백재욱교수
(jbaik@knou.ac.kr)

1. 목적
2. 개발전략
3. 개발물 Demo

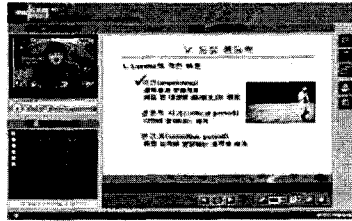
1. 목적

- 대학 교과목을 이러닝 콘텐츠 형태로 개발하여 방송대 이러닝 관련 역량 강화
- 국내외 대학 및 이러닝 관련 기관과의 콘텐츠 교류를 시도함으로써 기관간 상호협력방안을 모색하고, 이러닝 콘텐츠 활용 가능성을 향상시킴
- 전문 교육과정을 운영하여 재학생의 기초소양을 배양하고, 전문인력 양성을 주도하는 평생학습 기관으로서의 본교 역량 강화
- 신뢰성공학의 저변확대

2. 개발전략

2.1 e-learning 콘텐츠 유형

1) 멀티미디어 강의형

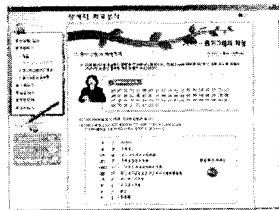


교수의 동영상, 음성강의 중심

2. 개발전략

2.1 e-learning 콘텐츠 유형(연속)

2) 튜토리얼형

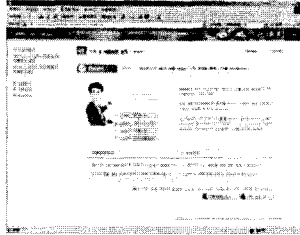


자기주도적 학습방법을 통한 개념학습 중심

2. 개발전략

2.1 e-learning 콘텐츠 유형(연속)

3) 탐구학습형

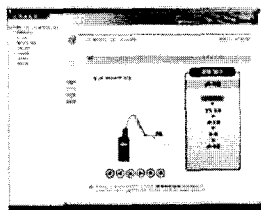


고차원적 사고과정 및 문제해결과정 학습중심

2. 개발전략

2.1 e-learning 콘텐츠 유형(연속)

4) 시뮬레이션형

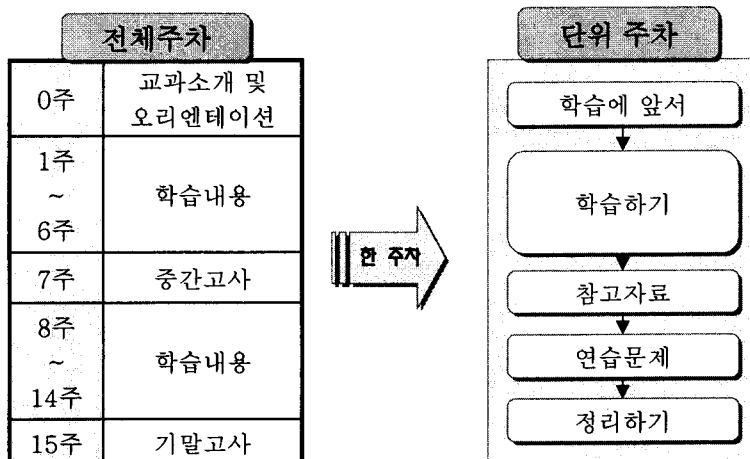


실험실습, 가상체험 중심

2. 개발전략

2.2 신뢰성공학의 개발전략

- 20주차 개발
- 한국가상캠퍼스(15주차)와 인터넷강의(20주차)에서 공통 활용 가능하도록 마지막 5개 주차는 심화 및 보충학습 자료로 구성
- 신뢰성공학의 특성을 반영한 교수학습전략 및 콘텐츠 유형 도입

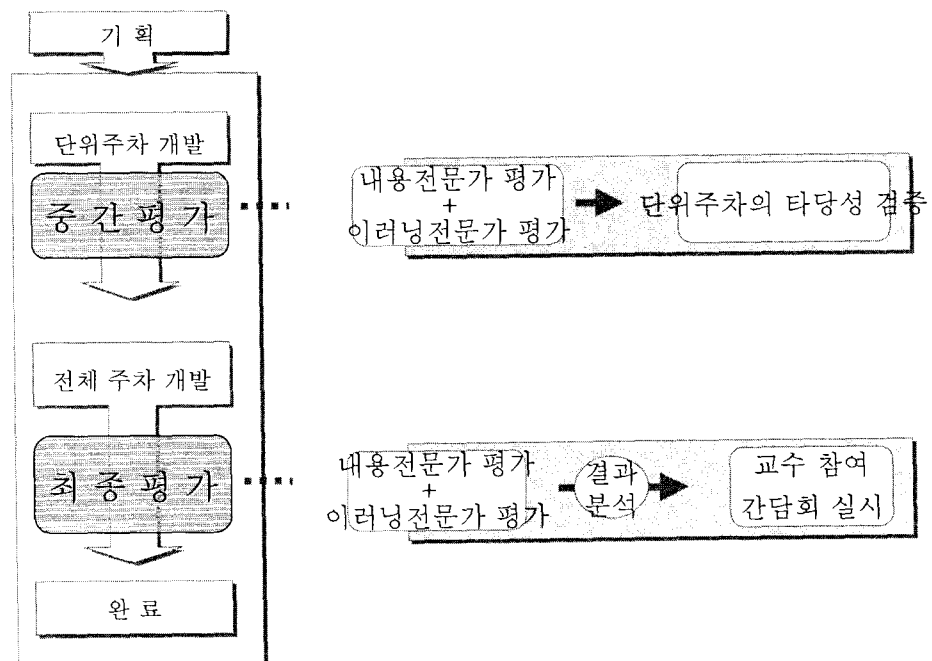


단위주차 제작일정표

업무		책임자	기간 (일)	6월												7월						
				13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1
기획/설계	교안분석	교수설계자	3	■					■	■	■											
	설계안 확정	SME/센터/교수설계자	3	■	■	■			■	■	■											
	원고 확정	SME	2				■	■	■	■	■											
SB 작성	SB 초안 작성	교수설계자	3																			
	SB 검토	SME/센터	2																			
	SB 수정	교수설계자	2																			
	SB 확정	SME	1																		■	
화면 시안	UI 초안 제작	디자이너	5																			
	UI 검토	SME/센터	2																			
	UI 수정	디자이너	2																			
	UI 확정	SME/센터	1																			■
콘텐츠 제작	콘텐츠 1차 제작	디자이너	6																			
	검토	SME/센터/교수설계자	2																			
	수정내역서v1.0	교수설계자	1																			
	콘텐츠 수정	디자이너	2																			
	수정내역서v2.0	교수설계자/디자이너	1																			
	중간평가	SME/센터	0																			

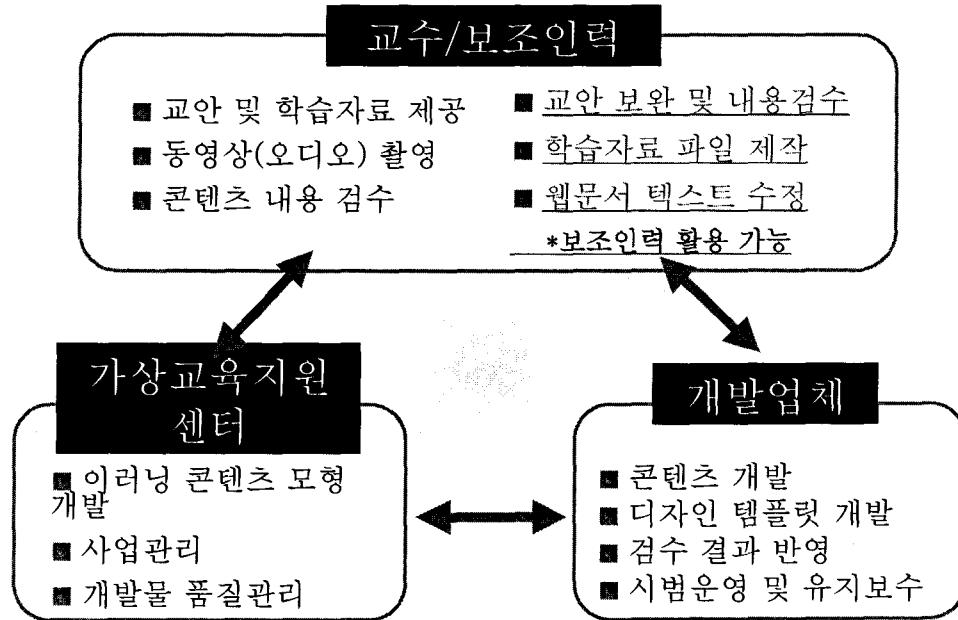
2. 개발전략

2.3 콘텐츠품질관리 방안



2. 개발전략

2.4 역할분담



2. 개발전략

2.5 일정별 추진사항

