

## 파워 커뮤니케이션(Power Communication)

1. S/W명 : 파워 커뮤니케이션(Power Communication)

2. 대표자 : 윤 정 원 지도교수

기획 및 설계 : 윤정원, 노소영(안동대학교 교육공학과)

개발 : 천봉정, 권영기, 김상미, 송보민(안동대학교 멀티미디어공학과)

주 소 : 경상북도 안동시 송천동 388번지 안동대학교 교육공학과

전 화 : 054) 820-5892

E- mail : yun3000@netian.com

3. S/W 요약 설명

### 3.1 개발 배경

본 프로그램은 기업인들을 대상으로 커뮤니케이션 학습내용을 WBI로 개발되었다. 커뮤니케이션 능력은 지식정보화 사회에 기업인이 갖추어야 할 기본 역량 3C(Computer, Communication, Contents) 중에 하나로써 중요성이 부각되고 있음에도 불구하고 현 교육 프로그램들은 Computer나 Contents와 관련된 교육 프로그램에만 치중할 뿐 Communication과 관련된 교육 프로그램은 등하시하고 있다. 이러한 상황에서 커뮤니케이션 능력 함양 프로그램을 학습자들이 손쉽게 접할 수 있는 웹을 기반으로한 교육 형태인 WBI로 개발함으로써 장기적인 안목으로 전통 집합교육에서 얻을 수 없었던 비용절감효과와 자기주도형 학습을 할 수 있도록 하였다.

3.2 개발 목표 : 쌍방향적 커뮤니케이션 Skill을 갖춘 인재 육성

지식정보화 사회에서는 자신의 의견을 타인에게 잘 피력할 줄 알고, 남

의 의견을 존중하여 서로간의 합일점을 찾을 줄 아는 쌍방향적 커뮤니케이션 능력을 갖춘 유연한 인재를 요구하고 있다. 본 프로그램은 그런 쌍방향적 커뮤니케이션을 상황학습을 통해 효과적으로 습득케하고자 개발된 프로그램이다.

3.3 개발 형태

웹을 기반으로 한 학습 형태(WBI)로 개발하여 쌍방향적 인터랙션의 기회를 제공할 뿐 아니라 언제, 어디서나, 누구나 쉽게 필요한 정보에 접근 할 수 있는 just-in-time 학습을 지원한다.

3.4 학습 대상 : 기업인

3.5 학습 내용

언어적 커뮤니케이션	경청 : 올바른 경청 태도와 올바르지 못한 경청 태도 설득 : 설득의 요령과 설득 6단계 칭찬 : 칭찬 요령 감사 : 감사 요령 거절 : 거절 요령
비언어적 커뮤니케이션	말 · 목소리 : 억양, 음량, 속도, 강도를 조절하는 방법 얼굴 · 몸말 : 얼굴 표정과 몸을 통한 커뮤니케이션
상황 커뮤니케이션	인간관계 : 상사 · 부하간, 동료간의 커뮤니케이션 업무상황 : 회의, 발표 · 설명, 토론, 보고서 커뮤니케이션

역동적인 상황 커뮤니케이션	신문고 : 상사방 · 부하방을 통한 올바른 관계망 형성 My Story : 학습자들간의 성공적인 커뮤니케이션의 Know-how 공유 전문가 채팅 : 커뮤니케이션과 관련된 문제상황 상담 과제함 : 과제문제와 전문가 피드백 제공 타학습자의 해결과제를 공유
----------------------	---

### 3.6 학습 목표

- 1) 대인 커뮤니케이션 시 올바른 언어적 커뮤니케이션을 구사할 수 있다.
- 2) 대인 커뮤니케이션 시 비언어적 커뮤니케이션을 이용하여 내용을 효과적으로 전달할 수 있다.
- 3) 회사상황 커뮤니케이션을 통해 업무 상황, 인간 관계상황에 따라 올바른 커뮤니케이션을 구사할 수 있다.

### 3.7 설계전략

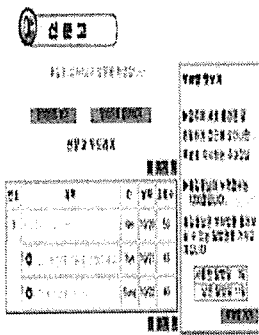
커뮤니케이션을 언어적 커뮤니케이션과 비언어적 커뮤니케이션, 상황 커뮤니케이션으로 분류하여 각각의 커뮤니케이션의 특성에 맞는 적절한 학습전략과 화면설계로 각 학습모듈마다 효과성을 극대화하고자 하였다. 언어적 커뮤니케이션의 경우 사례(case)학습을 통해, 비언어적 커뮤니케이션의 경우 다양한 스틸사진을 통한 시연학습을 통해, 상황 커뮤니케이션의 경우 기업 현장 상황을 재현한 맥락학습 전략으로 설계하여 학습 전이를 최대화하였다. 사례 및 맥락 속에서 학습자가 상황에 따라 자신만의 Solution을 도출할 수 있도록 반성(Reflect)해 보는 기회를 제공하여 체험학습으로 유도하였다. 학습자들 간, 학습자와 내용간, 학습자와 교수자간, 학습자와 전문가간의 역동적

인 상호작용을 하여 학습 공동체(Learning Community)를 형성하는 발판을 마련하고자 정보공유의 장을 다양하게 설계하였다.

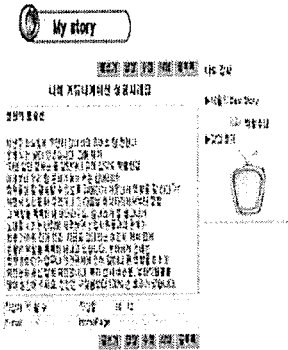
### 3.7.1 상호작용설계

#### 1) 학습자-학습자간의 상호작용설계

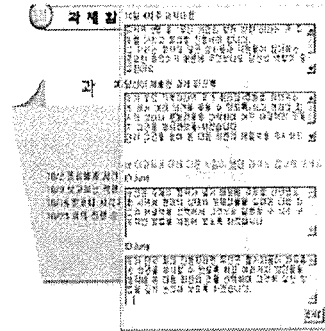
- 『신문고』를 통하여 상사간, 부하간에 자유롭게 자신의 의견을 교환함으로써 실제 기업현장에서 원만한 커뮤니케이션을 이루도록 한다. (그림1 참조)
- 『My Story』를 통하여 학습자들 간에 성공적인 커뮤니케이션의 Know-How를 공유할 수 있다. (그림2 참조)
- 『과제함』을 통해 전문가로부터 학습과제에 대한 교육적 피드백과 함께 타 학습자가 제출한 과제가 동시에 제시된다. 이로써 학습자간의 상충되는 의견 속에서 학습에 폭을 넓힌다. (그림3 참조)



【그림1-신문고】



【그림2-My Story】



【그림3-과제함】

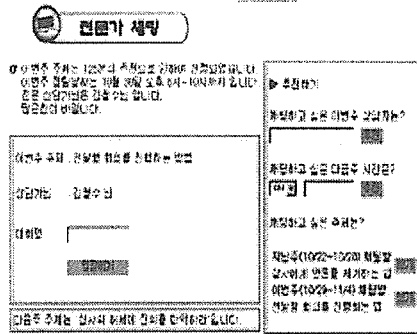
#### 2) 학습자-전문가간의 상호작용설계

- 『스피치 연습』에서 3분, 10분, 20분, 60분 스피치 각각에 대하여 3가지 주제를 제공하여 스피치 전개도를 작성하도록 하고 전문가로부터 교육적 피드백을 받을 수 있도록 한다. (그림4 참고)

- 『전문가 채팅』을 학습자가 원하는 시간, 원하는 전문가, 원하는 주제로 일주일에 한번씩 2시간동안 전문가와 실시간 채팅을 함으로써 커뮤니케이션과 관련된 여러 가지 문제상황을 상담할 수 있다. (그림5 참고)



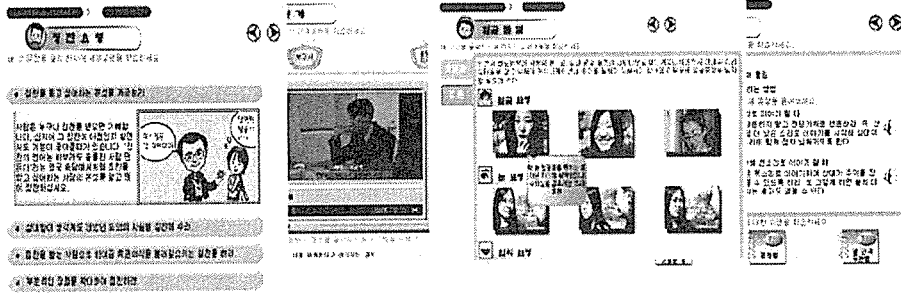
【 그림4-스피치연습 】



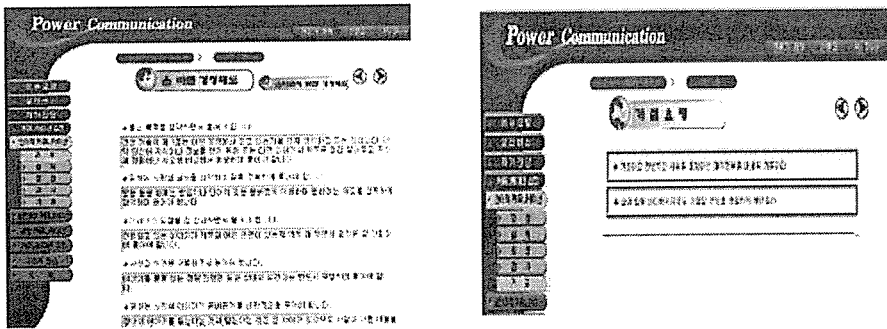
【 그림5-전문가채팅 】

### 3) 학습자-내용간의 상호작용설계

- 학습자들의 이해를 돕기 위하여 다양한 애니메이션, 삽화, 동영상, 나레이션, 스틸 사진들을 사용하여 효과적으로 내용을 전달한다. (그림6 참조)
- 학습자들이 현재 학습의 위치를 명확히 파악하고 학습방향을 상실하지 않도록 항해전략을 설계하여 학습 효과를 높인다. (그림7 참조)
- 비구조화된 하이퍼텍스트로 학습자 스스로가 학습 전략을 수립할 수 있도록 한다.



【 그림6-멀티 요소 】



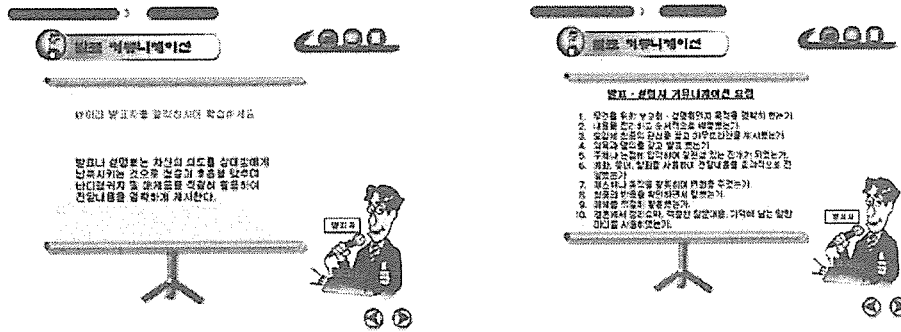
【 그림7-항해전략 】

### 3.7.2 인터페이스 및 화면설계

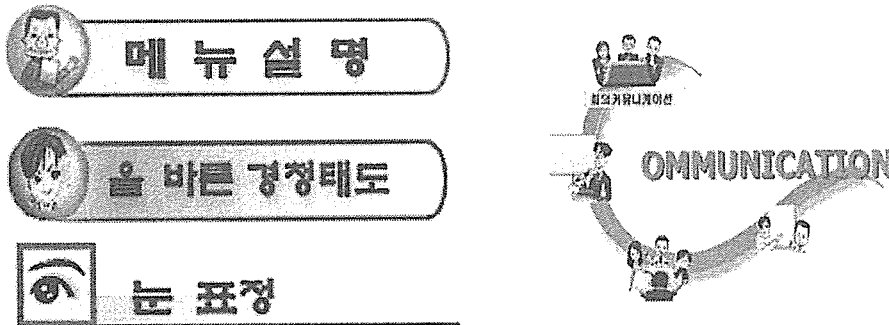
- 네비게이션의 기능을 강화하여 학습자로 하여금 적합한 학습 경로를 찾아 갈 수 있도록 유도함과 동시에 현 학습의 위치를 인식케 한다.
- 한 화면에 주요 색상을 2-3 정도로 제한하여 사용함으로써 학습자가 혼란을 느끼지 않도록 통일성을 주면서 각 학습내용마다 색상을 달리 함으로써 학습의 효과를 높일 수 있는 변화성을 함께 고려하여 설계하였다.
- 각 내용마다 필요부분에 지시문을 제시하여 학습방법을 쉽게 알 수 있도록 한다.
- 가독성을 높이기 위해 학습에 집중할 수 있도록 설계하였다.  
(문단 나눔, 굴림서체사용, 기본 text는 10point, 겹창제시는 11point)
- 장면전환 없이 한 프레임에서 계속 학습이 진행될 수 있도록 하여

학습자가 쉽고 편리하게 학습할 수 있다. (그림8 참조)

- 메타포가 형성된 아이콘을 사용함으로써 학습의 편의성을 도모한다. (그림9 참조)



【그림8-화면전환 없이 학습 내용 제시】



【그림9-메타포가 형성된 아이콘】

### 3.7.3 동기설계

<p>주의 집중 (Attention)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 삽화, 동영상, 스틸 사진, 애니메이션 및 나레이션, 효과음과 같은 다양한 멀티 요소를 적재적소에 제시</li> <li>• 학습 내용에 적합한 텍스트 제시</li> </ul>
------------------------------	--

<p>관련성 (Relevance)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 조직 내 인간관계 및 상황 맥락속에서 커뮤니케이션을 학습</li> <li>▪ 상사· 부하간의 실질적인 문제 및 대안책을 공유하며 학습</li> </ul>
<p>자신감 (Confidence)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 『과제함』을 통해 전문가의 객관적인 피드백을 제공받음으로써 자신감 획득</li> <li>▪ 『My Story』를 통해 우수 커뮤니케이션 사례로 추천되어 '나도 강사'의 기회를 제공됨으로 자신감 획득</li> </ul>
<p>만족감 (Satisfaction)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실제적인 문제 상황에 대한 문제 해결책을 모색함으로써 학습에 대한 만족감 획득</li> </ul>

4. 개발언어, TOOL

일러스트레이터(8.0), 포토샵(5.0, 5.5), 플래쉬(4.0), HTML, JAVA, 사운드포즈

5. 개발 단계별 기간

개발단계	개발기간	구체적 설명
기획	10.15 ~ 10.16	주제선정과 대상자 선택, 학습시간·학습 목표 설정, 개발형태 결정
분석	10.16 ~ 10.17	학습내용과 관련된 자료 수집과 벤치마킹 등을 통해 정보를 구조화시키고 사용할 Tool을 분석
설계	10.18 ~ 10.23	내용설계, 화면설계, 상호작용설계, 동기설계 등을 세부적으로 설계
개발	10.24 ~ 11.03	HTML, JAVA 등을 활용한 프로그램 개발 정사진, 동영상촬영, 나레이션 녹음



6. 프로그램의 기술적 시스템개발 범위

Intro 장면	Flash 프로그램을 이용한 역동적 무빙과 아울러 midi작업을 수행한 음향의 연결성을 부여함으로써 파워커뮤니케이션이란 주제를 더 명확히 표현하였다.
자가진단 장면	자바를 사용하여 사용자들이 학습하기에 앞서 자신이 어느 정도의 커뮤니케이션 수준을 가지고 있는지 사전 체크를 해 볼 수 있도록 하고 체크수마다 피드백을 다르게 제공하도록 프로그램하였다.
Text 제시 방법	Html 언어를 기본으로 사용하였으며, 그중 스타일 시트와 table태그를 주로 이용해 문자 크기 및 문단을 학습자가 알아보기 용이하도록 정렬하고 편집하였으며, JavaScript언어를 이용하여 좀더 역동적인 효과를 느낄 수 있도록 하였다.
동영상 제시 방법	내용과 상황설정에 맞게 직접 촬영하고 컴퓨터로 캡처를 받은 뒤 Premiere 프로그램을 이용해 편집과 자막처리를 하였다.
나레이션 제시 방법	내용과 상황설정에 맞게 WaveLab 프로그램에서 직접 바로 녹음하였고 알리고자 하는 상황제시에 맞는 음역의 효과를 주었다.
정사진 제시 방법	내용과 상황설정에 맞게 수동카메라를 이용하여 각도와 주밍(zooming)을 염두하여 직접 사진을 촬영하였으며 인화한 후, 사진을 스캔 받은다음 Photoshop 프로그램에서 image 편집을 거쳐, Photoshop ImageRady와 Flash 프로그램에서 적절한 Animation 효과를 주었다.

7. 사용시스템

- 사용OS : Windows98 이상

- CPU : 펜티엄3 450
- 모니터 : 17인치 이상
- 메모리 : 128MB
- Hard Disk : 3GB
- VGA : SVGA 이상
- Sound card (스피커 포함), Lan card
- Internet Explore 5.0 이상
- Shockwave 설치

## 8. 기대효과

- 교육적 기대효과
  - 웹을 기반으로 이루어지는 교육이므로 장기적인 안목으로 볼 때 전통 집합교육보다 비용-효과측면에서 효율적이다.
  - 본 프로그램의 내용은 기업 내에서 주로 필요한 언어적, 비언어적, 상황별 커뮤니케이션(Communication)에 국한시켰다. 따라서 기업 내에서 매체를 활용한 효과적 커뮤니케이션, 이미지 메이킹으로 어필하는 커뮤니케이션으로 확장시켜 시리즈로 기획할 수 있다.
- 경제적·상업적 기대효과
  - 지식정보화 사회에서 중요한 3C의 기초능력 중에 하나인 커뮤니케이션 능력 함양 프로그램의 개발은 Computer나 Contents의 교육 프로그램보다 아직 미흡하다. 이러한 현 상황에 비추어 볼 때 커뮤니케이션 능력을 함양을 학습내용으로 하여 실제기업현장에서 효과적인 커뮤니케이션 능력을 발휘하도록 하고 후에 원만한 대인 관계를 이루고 업무능력을 향상을 꾀한다.
  - 웹을 기반으로 하여 내용을 제공함으로써 언제, 어디서나, 누구나, 자신의 속도에 맞는 맞춤형 콘텐츠를 제공받음으로써 학습의 효과를 극대화 할 수 있다.
  - 다양한 멀티미디어의 조합을 학습의 내용과 적절하게 제시함으로써 학습자특성에 맞는 맞춤형교육을 제공하므로 성과측면에서 효과적이다