



대학주보

신설 첨단학과 두고 '정체성' 의견 분분 〈이원화캠퍼스〉

장혜림 기자 vicky21524@khu.ac.kr

지난 11일 우리학교가 발표한 신설 첨단학과를 두고 ‘캠퍼스 이원화의 기준과 맞지 않다’는 의견이 제기됐다. 개설이 확정된 경영대학 빅데이터응용학과, 생명과학대학 스마트팜과학과, 소프트웨어융합대학 인공지능학과 중 특히 빅데이터응용학과와 명칭과 정체성이 캠퍼스 간 학제 구분을 해칠 수 있다는 것이다.

학과 신설 결정에 대해, 국제캠퍼스(국제캠)를 중심으로 이원화캠퍼스 인식 악화를 우려하는 목소리가 높아지고 있다. 온라인 익명 커뮤니티 에브리타임의 사용자들은 “우리 학교는 이원화 인식과 관련해서 과거부터 논란이 지속된 학교이다”라며 “순수-응용이라는 캠퍼스 간 학과 분류 기준을 학교 스스로가 무시한다면 재학생들은 우리학교의 이원화 행정을 어떻게 이해해야 할지 난감하다”는 의견이 제기됐다.

주장의 핵심은 순수학문 중심의 서울캠퍼스(서울캠)와 응용학문 중심의 국제캠이라는 기준에서 비롯된다. ‘빅데이터응용학과’가 서울캠에 설치되면 그간 학교가 설명해 오던 이원화 기준에 부합하지 않는다는 주장이다.

대학본부는 캠퍼스 간 개설향과를 정확하게 순수와 응용으로 구분하는 것은 어렵다는 입장이다. 전략기획팀 윤종환 주임은 “현재도 국제캠에 외국어대학이 있는 등 완벽하게 순수-응용을 기준으로 학과가 편제돼 있지는 않다”며 “캠퍼스의 전반적인 특성은 구분이 가지만 국제캠에 응용학문, 서울캠에 순수학문만이 존재하지는 않는 상황을 고려해줬으면 한다”고 말했다.

‘응용’이라는 학과 명칭만 논란의 대상이 아니다. 빅데이터 관련 트랙은 이미 국제캠 산업경영공학과와 소프트웨어융합학과 데이터사이언스 트랙 등에도 존재하기 때문에,

학생 수요를 복수전공 혹은 다전공 등으로 대응할 수 있다. 자칫 유사 커리큘럼 중복 개설로 비춰질 수 있는 것이다.

유사학과라는 주장에 대해 대학 본부는 “기반 지식 습득 이후 응용해 나아가는 결이 다르기 때문에 유사하다고 생각하지 않는다”며 “산업경영공학과와 빅데이터응용학과는 데이터처리를 기반으로 빅데이터를 다루지만, 각자의 특성에 맞춰 공학계열과 정경계열로 응용하는 방향성을 가진다”라고 밝혔다. 즉 빅데이터응용학과와 방향성은 통계학이 발전한 형태에 가깝다는 설명이다.

학생들 사이에서 오해의 발단이 된 빅데이터응용학과와 명칭 중 ‘응용’을 ‘통계’ 혹은 ‘분석’ 등으로 교체하자는 의견도 제기됐다. 윤 주임은 “학과 명칭은 단과대학의 구성원들의 의견 수렴을 통해 정해진 것”이라며 “명칭에 대한 부분은 내부적으로 관련 논의가 더 필요한 사항이라고 생각한다”고 전했다.

학교는 신설학과 추진 배경에 대해 신산업의 도래와 정부 차원의 장려를 꼽았다. 대학본부는 “4차 산업혁명 시대가 도래하면서 교육부에서 관련 학과의 필요성을 꾸준히 언급했다”며 “작년 말 각 학과 및 단과대학으로부터 신설학과 신청을 받은 후 위원회를 통한 심사를 거쳐 3개 학과의 설립을 확정된 것”이라고 설명했다.

국제캠 총학생회 전완주(일본어학 2015) 회장은 “명칭이 대외적인 역할을 수행하기 때문에 중요하게 인식하고 있다”며 “사실관계 파악을 위해 대학본부와 회의를 진행했다”고 설명했다. 이어 “명칭 문제뿐 아니라 신설학과에 재학할 학생들이 겪을 수 있는 부분들도 신경 쓰고 있다”며 “학과 교수진 중복 문제나 경영학사 취득 여부 등 사안들을 파악하고 학교와 소통하며 확인해 나가는 중”이라고 전했다.



쿠리에이티브 랩에선 강의, 조별 활동, 휴식 등 다양한 활동이 가능하다.

(사진=강린희 기자)

창의적 교육 공간 쿠리에이티브 랩

강린희 기자 linhee0710@khu.ac.kr

생활과학대학(생과대) 104호 전 산실과 학생회실이 통합돼 ‘쿠리에이티브 랩(KHUcreative Lab)’으로 재탄생했다.

쿠리에이티브 랩은 우리학교 약자인 ‘KHU’와 창의적이라는 뜻의 ‘Creative’를 합쳐 만든 단어로 ‘창의적인 활동을 지원하는 공간’을 의미한다. 생과대는 능동 학습을 위한 창의적인 강의실인 동시에 학생들이 자유롭게 사용할 수 있는 공간을 조성하고자 했다.

이번 공간 재구성 프로젝트는 코넬대학교 윤소연 교수의 “Active Learning; engaging students” 교수법 특강에서 소개된 사례를 벤치마킹한 것이다. 과거 전산실로 사용된 생과대 104호는 접근성이 좋지 않아 관리가 어렵고 이용률

이 낮았다. 이에 생과대 오윤자 전임 학장과 한명주 현 학장이 이 공간을 창의적 교육 환경으로 조성하고자 우리학교 ‘교육혁신 지원사업’에 지원했고 선정돼 리모델링이 추진됐다.

생과대 104호 리모델링은 지난해 2학기 주거환경학과 주서령 교수의 캡스톤 디자인 수업을 통해 진행됐다. 강의를 수강한 20명의 학생들이 총 4팀을 구성해 공간의 새로운 디자인에 대한 아이디어를 냈다. 그 중 이지훈(주거환경학 2016)·임우리(주거환경학 2017)·장은하(주거환경학 2018)·전태리(주거환경학 2018) 학생으로 구성된 ‘쿠리에이티브 랩’ 팀의 디자인이 최우수 작품으로 선정됐다.

이들의 디자인을 토대로 쿠리에이티브 랩 공간은 중앙에 구조 변

경이 가능한 테이블을 두고 공간 기능에 따라 구조를 변형해 활용할 수 있도록 했다. 좌측으로는 기존 옹벽을 차단하며 채광과 환기를 고려한 가벽형 책장과 팀플 공간이 마련됐다. 중앙테이블 뒤쪽은 바 테이블을 배치해 반대쪽 세미나실과 공간을 구분하고 있다. 또한 곳곳에 배치된 콘센트와 빔 프로젝터, 칠판 등으로 다양한 학습 활동을 시도할 수 있다.

장 씨는 “생과대 학생들을 대상으로 설문조사를 진행한 결과 학생들이 공간에 기대하는 바는 개인 작업(80.2%), 팀플 및 모임(67.2%), 휴식(49.1%)이었다”며 “팀플이나 자습, 휴식 공간의 부재를 느꼈던 학생들에게 이러한 기능을 제공해줄 수 있는 공간을 만들기 위해 노력했다”고 설명했다.

프로젝트를 총괄한 주 교수는 “쿠리에이티브 랩에서 직접 강의를 해볼 계획”이라며 “개방적인 학습 공간을 통해 학생과 교수 사이의 물리적 거리가 좁혀진 만큼 심리적 거리 또한 좁혀져 학생들과 폭넓게 소통하고 싶다”고 말했다.