

배포 2025. 3. 5.(수) 15:30

보도시점 (인터넷) 2025. 3. 6.(목) 06:00  
(지면) 2025. 3. 6.(목) 석간

## 2025년 사이버대학 디지털 교육환경 고도화 지원사업 기본계획 발표

- 「인공지능·디지털(AID) 30+ 프로젝트」 후속조치로, 사이버대학 디지털 교육 인프라 구축 및 최신 교수학습 방법이 적용된 콘텐츠 제작 지원
- 4년 만에 사이버대학을 대상으로 신설된 재정지원 사업으로, 교당 3.6억 원씩 총 5개교 지원 예정

교육부(부총리 겸 교육부 장관 이주호)와 한국교육학술정보원(원장 정제영)은 3월 6일(목) ‘2025년 사이버대학 디지털 교육환경 고도화 지원사업 기본계획’을 발표한다.

‘사이버대학 디지털 교육환경 고도화 지원사업’은 지난해 발표한 「인공지능·디지털(AID) 30+ 프로젝트」\*에 포함된 과제로, 사이버대학의 원격교육 전문성을 기반으로 온라인 고등교육 선도사례를 구축하기 위해 올해 처음 도입되었다. 이번 사업은 사이버대학을 대상으로 4년 만에 신설된 재정지원 사업이다.

\* 인공지능(AI)·디지털(Digital) 환경 변화에 대응하여 30대 이상 성인(30+)의 역량을 강화하고 재교육·향상교육을 지원(2024.10.16. 발표)

사이버대학은 신입생의 약 82%가 성인학습자이고 온라인 콘텐츠를 중심으로 교육과정이 운영되는 특성상 교육콘텐츠 제작을 위한 디지털 인프라 개선이 필수적이다. 이에 본 사업은 인공지능(AI)·디지털 기술 및 인프라 도입을 통한 실감형 콘텐츠 제작 및 맞춤형 학습 확대 등을 지원하며, 2025년 예산 규모는 총 19억 원\*이다.

\* 사이버대학 5개교 지원금 18억 원(교당 3.6억 원), 사업관리·컨설팅 등 운영비 1억 원으로 구성

2025년 사업 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 사이버대학의 인공지능(AI)·디지털 기술을 활용한 디지털 인프라 구축을 지원한다. 이를 통해 대학은 스튜디오 구축 등 하드웨어뿐만 아니라, 다양한

실감형 콘텐츠 제작을 위한 소프트웨어와 제작된 콘텐츠 운영을 위한 학습 지원 시스템까지 포함하는 사이버대학 맞춤형 디지털 교육환경 고도화 모델을 개발할 수 있다.

둘째, 학생 맞춤형 확장현실(XR) 콘텐츠의 개발·운영을 지원한다. 대학별 특성화에 따라 도입된 확장현실(XR) 콘텐츠 촬영 스튜디오·장비, 생성형 인공지능(AI) 등을 활용하여 학습자 맞춤형 교육과정과 학습모형을 설계하고, 콘텐츠를 개발하도록 지원한다.

셋째, 개발된 교육과정이 개별 대학의 성과를 넘어 전체 고등교육기관의 우수사례로 확산될 수 있도록 ‘가상 실험·실습 학습콘텐츠 공유 플랫폼\*’ 탑재를 통해 교육과정의 공동 활용 및 확산을 추진한다.

\* 한국방송통신대학교 별도 재정지원사업을 통해 구축 중, 2025년 하반기 개시 예정

본 사업에 참여를 희망하는 사이버대학은 한국교육학술정보원에 관련 사업 계획서를 제출해야 한다(세부 일정 별도 안내 예정). 이후 관련 전문가들로 구성된 선정평가위원회에서 선정평가를 실시하며, 최종 선정 결과는 5월에 발표할 예정이다.

최은희 인재정책실장은 “사이버대학의 디지털·인공지능(AI) 교육환경 고도화가 온라인 고등평생교육의 한 단계 도약을 위한 계기가 되기를 바란다.”라고 말하며, “교육부도 사이버대학에 대한 재정 지원이 확대될 수 있도록 지속해서 노력하겠다.”라고 밝혔다.

【붙임】 2025년 사이버대학 디지털 교육환경 지원사업 개요

【별첨】 2025년 사이버대학 디지털 교육환경 고도화 지원사업 기본계획

담당 부서	평생직업교육정책관 평생직업교육기획과	책임자	과 장	최화식 (044-203-6363)
		담당자	사무관	이재신 (044-203-6368)
			주무관	이용성 (044-203-6369)
담당 부서	한국교육학술정보원 고등교육혁신부	책임자	부장	신성욱 (053-714-0272)
		담당자	연구위원	문무상 (053-714-0268)

□ **추진 배경**

- 성인학습자, 재직자 등이 기술발전 등 빠른 사회 변화에 대응할 수 있도록 전문지식을 습득하고자 하는 교육수요 지속 확대
- 사이버대학의 전문인재 양성·재교육 지원 확대를 위해 원격교육 인프라 개선 지원 및 신기술 활용 교육환경 구축 추진

□ **2025년도 사업 운영 개요**

- (지원 대상) 고등교육법 제2조 제5호에 따른 사이버대학
- (사업 내용) 참여대학 수요에 따라 AI·디지털 콘텐츠 제작 인프라 구축 및 학생 맞춤형 XR 콘텐츠 개발 지원(1,900백만원)
  - ※ 교당 360백만원씩 5개교 지원(총 1,800백만원), 사업관리비 100백만원
  - (인프라) XR(확장현실) 스튜디오, 생성형 AI 등을 활용한 콘텐츠 제작환경 및 데이터 기반 학습분석 등 학습지원 시스템 구축 지원
  - (교육콘텐츠) AI·디지털 인프라 기반 학습자 맞춤형 학습모형, 학습 로드맵, 커리큘럼 개발 및 실감형 온라인 교육콘텐츠 개발

**<운영모델에 따른 구축내용 및 세부기능>**

구축	세부기능 예시
AI 기반 디지털 인프라 구축	<p><b>[XR 콘텐츠 제작 환경 구축]</b></p> <p>① 콘텐츠 제작 환경 구축 : XR 스튜디오 구축 및 콘텐츠 촬영 장비 도입</p> <p>② 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 제작 : 콘텐츠 개발 단계별 다양한 기능 구현</p> <p><b>[AI 기반 콘텐츠 운영 환경 구축]</b></p> <p>③ 인터랙티브 LMS 기능강화 : 협력 학습 환경, 멘토링 프로그램 피드백 및 기능 개선 등</p> <p>④ 데이터 기반 학습 분석 : 데이터 분석 대시보드, 성과 예측 모델 등</p>
학생 맞춤형 XR 콘텐츠 개발·운영	<p>① 학습로드맵 설계 및 커리큘럼 개발 : 학습자 수준별 로드맵 제시 및 모듈화된 커리큘럼 개발</p> <p>② 학습자 맞춤형 학습모형 설계 및 개발 : 다양한 학습모형(PBL, 협력 학습 등) 설계 및 맞춤형 XR콘텐츠 개발</p> <p>③ 콘텐츠 운영 : 교육과정에 교과목 편성·운영</p>