

온라인 디자인교육에서 SNS 활용의 효과성에 관한 연구

사이버대학교 디자인전공수업 사례를 중심으로

A Study on the Effectiveness of SNS Utilization in Online Design Education

Focusing on a Cyber University Design Course Case

주 저 자 : 김학민 (HAK MIN, KIM)

한양사이버대학교 시각디자인학과 교수
sayyess@hycu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.4.629>

접수일 2025. 12. 11. / 심사완료일 2025. 12. 15. / 게재확정일 2025. 12. 17. / 게재일 2025. 12. 30.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of SNS utilization in online design education and to analyze its educational potential through a case study of a Cyber University design course that adopted YouTube Live as an official instructional method. Traditional cyber-university courses often rely on one-way pre-recorded video lectures, which lead to limitations such as insufficient interaction, lack of immediate feedback, and low learner engagement. To address these issues, this study implemented real-time lectures using YouTube Live and reorganized the recorded sessions into structured online content that was formally recognized as course material and used for academic credit. The results indicate that YouTube Live-based classes effectively enhanced learner participation and interaction, improving the efficiency of design practice and feedback processes. In particular, real-time communication and visual feedback increased learner engagement and interest, demonstrating the potential of this model as an alternative instructional approach that supplements the limitations of traditional one-way cyber-university education.

Keyword

online design education(온라인 디자인교육), SNS utilization(SNS 활용), YouTube Live-based instruction(유튜브 기반 실시간 강의)

요약

본 연구는 온라인 디자인 교육에서 SNS 활용의 효과성을 탐구하고, 유튜브 라이브(YouTube Live)를 정규 수업 방식으로 운영한 사이버대학교 디자인전공 수업 사례를 중심으로 그 교육적 가능성을 분석하는 데 목적이 있다. 기존 사이버대학 수업은 일방향적 동영상 강의로 인해 상호작용 부족, 즉각적 피드백의 한계, 낮은 학습 참여도 등의 문제를 지니고 있다. 이를 보완하기 위해 본 연구는 유튜브 라이브를 활용한 실시간 강의를 진행하고, 이를 온라인 콘텐츠로 재구성하여 정규 수업 콘텐츠로 사용하고 학점을 부여하는 실제적 교육 실험을 수행하였다. 연구의 결과 유튜브 라이브 기반 수업은 학습자 참여와 상호작용을 강화하고, 디자인 실습과 피드백 과정의 학습 효율을 높이는 데 효과적인 것으로 나타났다. 특히 SNS를 활용한 실시간 소통과 시각적 피드백은 학습자의 몰입감과 흥미를 증진시켜, 사이버대학의 일방향 교육을 보완하는 대안적 교육모형으로서의 가능성을 보여주었다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 방법 및 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 온라인 디자인교육의 특성과 한계
- 2-2. SNS 기반 학습 환경의 교육적 가능성

- 2-3. 유튜브 기반 실시간 수업의 교육적 특성

3. 유튜브 라이브 기반 수업 사례분석

- 3-1. 연구대상 및 수업 운영 개요
- 3-2. 유튜브 라이브 기반 실시간 수업 구성
- 3-3. 학습성과 및 교육적 효과 분석

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

전통적으로 디자인 교육은 기초이론학습, 전공 실기 실습, 시각적 사고, 비평, 반복적 수정 등을 통해 학습자가 문제 해결 능력과 창의적 사고를 기르는 교육 분야이다. 따라서 전통적인 오프라인 디자인 교육은 교수자와 학습자, 학습자 상호 간의 지속적 상호작용을 기반으로 운영된다. 그러나 최근에 등장한 사이버대학교를 중심으로 한 온라인 디자인 수업은 사전 녹화된 영상 콘텐츠에 기반한 일방향 구조로 운영되면서 시간과 장소의 제약을 해소하는 장점이 있는 반면, 상호작용 부족, 학습동기 부여 및 즉각적 피드백 부재 등의 구조적 한계가 존재한다.

특히 사이버대학에 재학 중인 디자인전공 학생의 상당수는 직장인과 성인학습자로 구성되기 때문에 학습동기 유지와 참여도 향상을 위한 상호작용 기반 수업 방식이 중요하다. 최근 SNS(Social Network Services)와 유튜브 라이브 같은 실시간 스트리밍 플랫폼이 빠르게 확산되며, 교육 현장에서 이를 교수학습 도구로 활용하려는 시도가 이루어 지고 있다. 그러나 이마저도 일방적으로 정보를 제공하는 일방향 콘텐츠에 머무르고 있을 뿐 위에서 언급한 온라인 교육의 근본적인 한계점은 해결되지 못하고 있는 것이 현실이다.

이러한 흐름 속에서 본 연구는 SNS 기반의 공유 문화와 유튜브 라이브 실시간 방송을 결합한 새로운 온라인 디자인 교육 모델을 제시하고, 실제 사이버대학교 디자인전공 수업 사례를 통해 그 교육적 효과 및 실현 가능성 여부를 실증적으로 분석하는 데 목적을 둔다.

1-2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 사이버대학교 디자인관련 정규 과목에 유튜브 라이브 기반 실시간 수업 방식을 적용하고, 그 효과를 분석하는 사례 연구(case study) 중심의 연구방법을 사용하였다. 사례연구 절차는 다음과 같다.

1. 수업설계 및 라이브 방송 환경 구축
2. 실시간 수업운영 및 SNS 기반 소통
3. 실시간 수업본을 정규 온라인 콘텐츠로 재구성
4. 학습만족도 조사 및 질적 분석
5. 연구결론 도출

연구의 범위는 4년간 한양사이버대학교 공유전공학부내 공유가치콘텐츠기획론을 수강한 학부생 195명을 대상으로, 한 학기당 15주의 수업에 대한 콘텐츠만족도와 강의평가를 실시하여 그 효과성을 분석하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 온라인 디자인 교육의 특성과 한계

2.1.1. 온라인 디자인 수업의 구조와 특징

온라인 디자인교육이 등장하면서 충분한 전공 교육을 받지 못했거나 또는 아예 정규교육을 받지 못한 취업에서 활동하고 있는 디자인 실무자, 그리고 비전공자가 비즈니스 감각만으로 디자이너를 고용하여 사업을 유지하고 있는 실무자들에게는 직장을 유지하면서 디자인을 재교육 받거나 정규교육을 받을 수 있는 좋은 기회가 열리게 되었다.

그러나 전통적 관점에서 볼 때 디자인 교육의 핵심은 아이디어 도출 과정 중심의 학습, 시각적 사고 훈련, 개인별 즉각적 피드백 제공이다. 오프라인 디자인 수업에서는 학습자가 실습 과정에서 겪는 문제와 사고의 흐름을 교수자와 동료학습자가 즉시 파악하고 조언한다. 그러나 온라인 수업에서는 상호작용의 체계가 제한적이거나 불가능하며, 학습자와 학습자간 상호작용도 기대하기 어렵고 일방향 실습 과정으로 인해 학습결과가 각 개인에게 고립되기 쉽다. 특히 사전 녹화 영상은 피드백의 즉각성을 보장하지 못해 실습의 질적 향상을 도모하기 어려운 한계를 지닌다.

2.1.2. 사이버대학 수업의 운영 방식과 한계

사이버대학은 사전에 녹화된 주차별 동영상 강의, 온라인 시험, 과제 제출 등의 구조로 운영되며, 한번 제작된 강의는 3년에서 5년을 사용하게 된다. 오프라인 동시 출석을 전제로 하지 않기 때문에 학습 편의성과 접근성은 높으나 실시간 상호작용은 매우 제한적이며, 일부 수업에서는 선택적으로 수용된 학생들의 과제나 졸업작품을 온라인 크리틱 방식으로 진행하여 그 한계점을 극복하고 있지만 여전히 많은 학생들에게 동일한 기회와 혜택을 주기엔 한계가 있다. [그림 1]

이는 디자인 교육에서 중요한 피드백 환경을 약화시키고 다음과 같은 한계를 가질 수 밖에 없다.

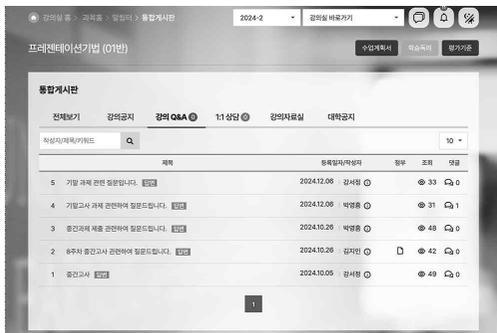
- 1.트렌디한 학문분야 대비 콘텐츠의 노후성
- 2.실기실습에 대한 개인별 피드백 부족
- 3.학습자-학습자간 비평 과정 약화
- 4.학습자 참여 및 학습동기 저하



[그림 1] 전통적 방식의 온라인 디자인전공 수업

2.1.3 온라인 디자인 교육의 상호작용 문제

비대면 환경에서는 교수자가 학습자의 강의내용 이해 여부를 실시간으로 확인하기 어렵고, 학습자들은 과제 제출 후 피드백을 기다리는 시간이 지연되거나 전무한 상태에서 학습을 마무리 한다. 온라인으로 질의응답 [그림 2] 을 하거나 사이버대학 나름의 실기교육 노하우와 오프라인을 결합한 교육방식을 채택하고는 있지만, 이는 사이버대학의 취지와는 벗어나는 모순된 교육 방식 이며, 이로 인해 학습자들의 학습 효율을 떨어뜨리고 학습자 개개인의 고립감을 강화한다. 디자인 교육 특성상 '과정적 피드백'이 중요한데, 사이버대학 디자인 교육 환경에서는 이러한 피드백의 단계가 생략되거나 축소되는 근본적 문제가 있다.



[그림 2] 전통적 방식의 온라인 Q&A

2.2 SNS 기반 학습 환경의 교육적 가능성

2.2.1 SNS의 교육적 활용 가능성

SNS는 이미지, 텍스트, 영상 기반의 콘텐츠 공유가 용이하며 즉각적 상호작용을 제공한다. 특히 디자인 교육 분야에서는 이미 학습자들이 참고 자료를 탐색하고 공유하는 데 매우 유용한 도구로 활용하고 있다. 온라인 대학들이 홈페이지와 강의실 사이트 외에도 자체 커뮤니티를 개발하여 SNS의 기능을 내재화 하려는 노력이 있었지만 사이버대학에 재학 중인 학생들도 여전히 외부 SNS를 이용하고 있다. 이렇게 SNS를 활용한 사회생활에 익숙해진 현대의 학습자들에게 SNS는 다음과 같은 교육적 장점을 가진다.

- 1.교수자-학습자 간 즉각적 상호작용
- 2.학습자-학습자 간 상호작용(peer learning)¹⁾
- 3.학습동기 부여 및 정보친밀감 형성
- 4.학습 과정 기록 및 분석의 용이성

따라서 이제는 SNS 와 플랫폼 시스템을 교육시장의 경쟁자로 볼 것이 아니라 오히려 그 구조를 잘 이해하고 활용하는 방향으로 교육의 패러다임이 바뀌어야 한다.

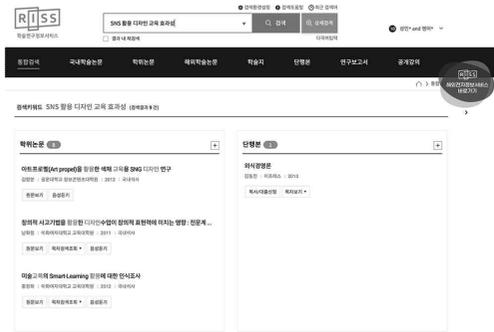
2.2.2 선행연구 고찰

SNS 활용은 상호작용 강화, 자료 공유 확대, 창의적 발상 촉진, 교수자-학습자, 학습자-학습자간 피드백 활성화에 긍정적 영향을 준다. 그러나 SNS와 실시간 스트리밍을 결합한 온라인 디자인 교육 연구는 매우 찾아보기 힘들고, 온라인대학에서조차 연구나 실험이 이루어지지 않고 있는 실정이다. 대표적으로 학술연구정보 서비스 riss.kr에서 본 연구의 관련 핵심어인 'SNS 활용 디자인 교육' 으로 검색을 해보면 연구결과물이 총 238건으로 집계가 되고, 그중에서 학술논문 39건, 학위논문 143건, 단행본 53건, 연구보고서 3건 으로 타 연구분야에 비해 매우 적은 숫자로 나타났고, 그 중에서도 SNS를 활용한 디자인 전공교육의 효과성에 대한 주제는 없었다.

종합해보면 온라인 디자인 교육이라는 분야 자체가 쉽지 않은 교육의 영역이고 그로인해 실시간 피드백이나 즉각적 소통을 위한 시도나 노력도 거의 이루어지지 못하고 있다는 선행연구 고찰의 결과를 도출해 볼

1) 학생들이 교육목표를 달성하기 위해 서로 지식, 경험, 기술을 공유하는 상호작용 학습방식. 임정훈, '상호작용on라인전략', 양서원, 2023, p.54-72

수 있다.)



[그림 3] 학술연구정보 서비스 검색결과

2.3 유튜브 기반 실시간 수업의 교육적 특성

2.3.1 스트리밍 플랫폼의 새로운 관점

코로나 팬데믹 이후 실시간으로 누군가를 만나는 것이 어려워지자 SNS 플랫폼이 실시간 소통의 창구가 되었다. 유튜브가 등장하면서 기존의 동영상 개념은 사라지고 옆사람에게 말을 하듯, 친구가 옆에 있는 듯한 콘텐츠가 만들어지면서 유튜브는 강력한 커뮤니케이션 도구로 성장했다. 누구나 개인방송을 실시간 스트리밍으로 손쉽게 할 수 있게 된 점은 현재의 플랫폼 환경에 대한 유튜브의 가장 큰 기여점이라 할 수 있을 것이다.³⁾

유튜브 스트리밍 기능은 실시간 영상 송출 외에도 화면 공유, 채팅, 실시간 질문 답변 등 다양한 상호작용 기능을 제공하여 온라인에서도 오프라인과 유사한 커뮤니케이션 환경을 조성할 수 있다.

2.3.2 실시간 상호작용의 교육 학습적 효과

일반적으로 교육과 학습의 목적은 단순한 지식습득일 수도 있지만 더 큰 목적은 교수자에게 나의 생각이나 지식수준 또는 그것을 활용한 결과에 대해 교수자나 지도자에게 나에게 맞는 피드백을 받고 부족한 부분을 고쳐나가는 것이다. 따라서 실시간 상호작용은 교육의 개념에서 매우 중요한 위치를 지닌다.

이러한 상호작용은 학습자의 몰입도를 이끌어내며 궁극적으로 이상적인 학습의 결과를 만들어내게 되는

2) 한국학술연구정보서비스, <https://www.riss.kr>

3) 김경달, 씨로켓리서치랩, ‘유튜브트렌드2022’, 이은복, 2021, p.20-21

것이다. 온라인 플랫폼 교육이 일반화 되고 시 알고리즘 까지 개인과 소통하며 정보를 더해가는 현 지식유통의 구조에서 이제 단단하게 굳어진 정보의 형태는 살아남을 수 없는 시대가 되었다. 따라서 어느때 보다 실시간 상호작용과 교수자의 살아있는 피드백이 교육학적 효과달성을 위해 필요한 시점이다.

2.3.3 디자인 교육에서의 활용 가능성

최근 실시간 스트리밍은 예술과 디자인 교육뿐 아니라 다양한 분야에서 대안적 수업방식으로 자리 잡고 있다. 유튜브 라이브는 접근성과 친숙함 측면에서 사이버대학 학습자에게 적합한 도구로 평가된다. 또한 여러 사람들이 각자 나름의 방식으로 무언가를 만들고, 공유된 것을 기반으로 새로운 것을 만들어내는 미래디자인의 또하나의 모델로 예측되고 있는 오픈디자인의 개념 정립과 대응을 위해 공유문화나 플랫폼 기반의 디자인, 나아가 공유문화와 플랫폼 기반 시스템 적 감각을 익히는 것은 미래 디자인 교육을 위해서도 반드시 관심을 가져야 할 분야이다.⁴⁾

3. 유튜브 라이브 기반 수업 사례 분석

본 연구는 2022년 공유가치콘텐츠기획론 이란 과목 명으로 최초 라이브방송 수업을 진행하고 이후 2025년 까지 재가공된 콘텐츠를 업로드하여 실시간수업 콘텐츠(최초년도, 2022)와 실시간 수업 형태의 콘텐츠(2023-2025)로 나누어 총 4년간 진행되었으며 과목은 전공이 아닌 공유전공학부내 배치하여 디자인전공 학생들에게는 전공학습의 기회를, 비전공학생들에게는 사회적으로 필요한 디자인 전공수업을 비교적 쉽게 접근할 수 있는 통로를 만들고자 하는 의도가 반영되었다. 이는 SNS 활용 수업이 비전공자들에게도 친근하게 다가갈 수 있도록 교육효과를 확대시키는 목적을 달성하기 위함과 동시에 최근 대학에서 확대되고 있는 공유학부, 또는 공유전공의 취지를 살리고자 하는데 더 큰 의미가 있다.

3.1 연구대상 및 수업 운영 개요

본 연구의 대상은 2022년부터 2025년까지 4년간 한양사이버대학교 공유전공학부내 공유가치콘텐츠기획론을 수강한 학부생 195명이며, 2022년 첫해 사이버

4) 바스 판 아벨, 루카스 에버르스, 배수현, 김현아 옮김, ‘오픈디자인’, 안그래픽스, 2025, p.19-24

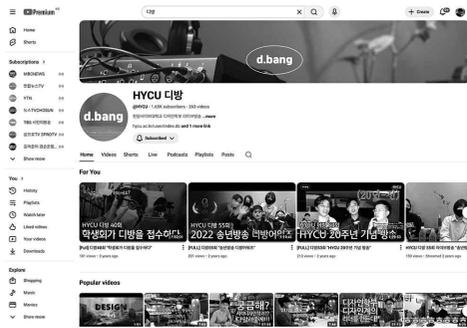
대학 최초로 한학기 전체 수업을 유튜브 라이브 방송으로 진행하고 이를 콘텐츠화 하여 다시 업로드 하였다. 온라인 대학의 전형적 형식인 사전제작 콘텐츠가 아니라 라이브 수업을 녹화하여 업로드 하되, 기존의 오프라인 대학에서도 일반화된 단순 강의녹화 영상이 아닌 유튜브 플랫폼을 활용한 실시간 소통 및 실기 수업이고 외부 SNS를 이용 했음에도 출석과 평가까지 정규 수업과 동일한 형태로 만들어 질 수 있는 수업 모형의 가능성에 대해 실험 하였다.

3.2 유튜브 라이브 기반 실시간 수업 구성

3.2.1. 준비단계

1. 유튜브채널 개설 및 수업공지

기존의 디자인학부 공식 채널이 운영되어 있어 이를 통해 방송을 진행하되 본 콘텐츠는 정규 수업인 만큼 생방송 채널을 개설한 후 이를 통해 생성된 링크를 받은 학생들만 참여할 수 있도록 강의게시판을 통해 사전에 링크를 공지한다.



[그림 4] 디자인학부 공식 유튜브 채널



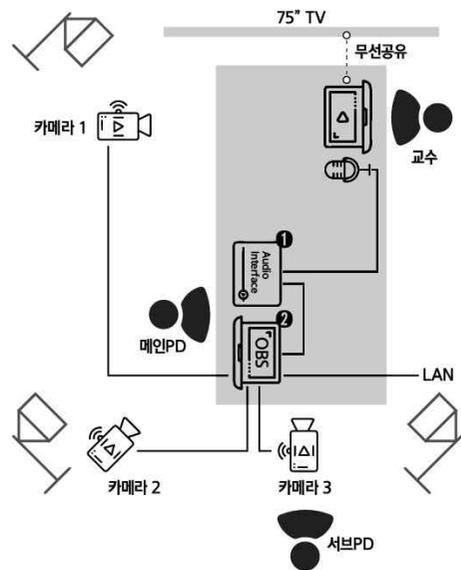
[그림 5] 강의실내 링크 공지내용

2. 라이브 방송 시스템 구성

장비의 구성은 교수자의 경우 강의용 노트북과 마이크, 그리고 노트북과 무선으로 동기화된 대형 TV를 둔다. 보조 모니터로 태블릿을 두어 실시간 채팅 확인용으로 사용할 수도 있다.

메인 PD는 오디오 송출을 위해 교수자의 마이크가 연결된 오디오인터페이스(그림 6의 ①부분), 화면 송출을 위한 웹캠 2대와 캠코더 1대를 적절한 각도로 배치하고 오디오인터페이스 장비를 포함한 이 모두를 컨트롤 PC에 연결하고 OBS 프로그램(그림 6의 ②부분)을 이용하여 유튜브 송출을 한다.

전체적인 구성도는 다음과 같다.



[그림 6] 라이브 방송 시스템 구성도

3.2.2. 실시간 수업

1. 교수자 강의

교수자는 노트북과 대형TV를 무선으로 동기화(애플 TV설치)하여 교안이 TV에 미러링 되도록 하고 오디오 인터페이스에 연결된 고감도 마이크로 강의를 진행한다. [그림 6] TV에 노출된 교안이나 강의자료를 교수자의 노트북으로 제어하면서 강의를 진행하고 필요하면 오프라인의 칠판강의처럼 지시봉을 사용하여 핵심내용을 지적한다. 이는 후후 녹화본을 재편집할 때 추가 자막을 넣거나 강조점을 표기하기에 용이하기 때문이다.



[그림 7] 교수자 강의화면1(카메라1)



[그림 8] 교수자 강의화면2(카메라2)



[그림 9] TV모니터로 송출된 키네마스터 실습(카메라3)

공유가치콘텐츠기획론 과목은 일반인도 손쉽게 유튜브 콘텐츠를 제작하는 동영상 제작 실습과목이기 때문에 스마트폰의 앱을 이용하여 동영상을 제작하는 실습이다. 키네마스터(Kinemaster) 라는 범용 앱(App)을 이용하여 제작 실습을 하게 되는데 애플TV를 이용하여 애플 기기를 모두 TV에 동기화 할 수 있기 때문에 교수자가 자신의 스마트폰을 이용하여 키네마스터를 다루는 화면을 수업을 통해 직접 공유할 수 있다. 키네마스터는 어도비 프리미어나 애프터 이펙트와 동일한 레이아웃 방식을 갖추어 섬세한 편집이 가능하며, 자막적용과 폰트, 스티커 적용, 나레이션 등 다양하게 편집이 가능한 전문가 수준의 기능을 갖춘 무료 동영상 편집 앱이다.⁵⁾ 이는 그동안 어떤 사이버대학의 수업에서도 시도하지 못했던 영상디자인 실습의 새로운 방식이다.

이와 동시에 메인PD는 노트북에 OBS를 열고 오디오 인터페이스와 3대의 카메라를 연결해 실시간으로 화면 전환을 하면서 학습의 극대화가 될 수 있는 장면을 오디오와 함께 송출한다.

2. 학습자 수강 및 출석인정

학습자는 공지된 링크를 통해 유튜브에 접속하여 실시간 강의를 수강한다. 온라인 환경만 갖춰진다면 어디서든 실시간 수업을 수강할 수 있고 채팅창을 통해 필요한 내용을 소통한다.



[그림 10] 실시간 채팅창을 통한 출석확인

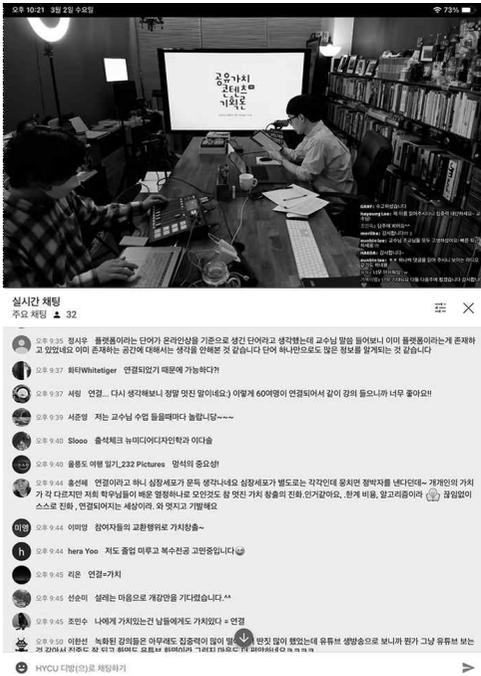
중요한 쟁점이 될 수 있는 출석체크는 유튜브에 입장하면 우선 채팅창에 ‘출석체크 00학과, 홍길동’ 이라는 댓글을 남겨 참여여부를 남긴다. 이때 메인PD나 보조PD, 또는 수업조교가 이를 취합하여 다음날 콘텐츠 팀이나 교학팀에 전달하여 수기로 출석을 입력한다. 이때 중요한 점은 구글 계정을 본인 실명으로 하여야 유튜브 채팅 참여시 사용되는 ID에 실명이 노출되어 출석이 인정될 수 있다. 온라인 대학의 특성상 실시간 수업을 강제 할 수는 없으므로 실시간 방송이 끝난 후 녹화본을 재편집 가공하여 강의실에 업로드 하면 실시

5) 김찬기, ‘유튜브크리에이터 되기’, 좋은땅, 2021, p.119

간 수업에 참여하지 못한 학생들은 그 콘텐츠를 통해 기존의 수업과 동일하게 출석을 인정받고 수강을 하게 된다.

3. 실시간 피드백 및 소통

유튜브는 라이브방송을 시청하면서 실시간 채팅 기능을 통해 누구나 의견을 달거나 답을 해줄 수 있다. 기존의 동영상 강의에서는 불가능한 기능이 유튜브 라이브 방송을 통해 구현되는 것이다. 학생들은 강의를 들으면서 이해가 가지 않거나 궁금한 사항을 즉각적으로 질문 할 수 있고, 교수자는 강의를 하면서 틈틈이 노트북이나 보조 화면(태블릿 또는 스마트폰)으로 댓글 확인을 하며 실시간으로 질문에 답을 할 수 있다. 학생들 사이에도 질문과 답이 오갈 수 있으며, 강의내용 이외에도 일반적인 인사나 강의에 대한 소견 등을 표현할 수 있어 온라인 상에서도 소통과 교류가 이루어지는 수업이 구현된다. 시스템에 관한 장애나 질문이 있을 경우 메인PD가 답을 해줄 수도 있고 수업조교나 TA가 참여한다면 강의 외적인 질문에도 실시간으로 답을 해 줄 수 있다.



[그림 11] 실시간 채팅창을 통한 질의응답 및 소통

우리나라 교육환경의 특성상 정규대학의 오프라인 수업에서도 수업 중에 학생이 교수자에게 질의 하는 것은 쉽지 않다. 수업이 끝나도 마찬가지로 이다. 그러나 이러한 라이브방송의 소통은 누구나 부담 없이 눈치 보지 않고 질의응답이 가능하여 오히려 학습자에게 더 만족감을 줄 수 있다는 것을 알 수 있다. [그림11]의 채팅창 내용에서도 그러한 학생들의 만족감이 드러나 있다. 특히 ‘혼자서만 강의를 듣다가 함께 공유하는 수업이 되니 매우 좋았다.’, ‘이렇게 수업하면 밀리지 않고 꾸준한 수업진도를 따라갈 수 있겠다.’ 등의 의견이 인상적 이었다.

3.2.3. 사후편집과 콘텐츠 업로드 및 출석처리

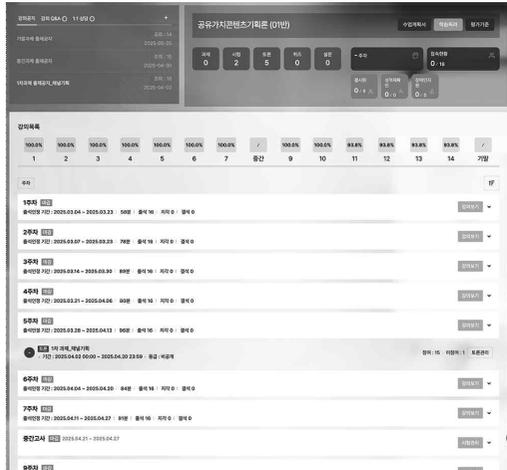
위와 같이 진행된 라이브 방송은 자동으로 PC에 저장된다. 기존 동영상강의의 콘텐츠와의 차별화를 위하여 라이브 방송 녹화본에 몰입도와 흥미, 학습효과를 높이기 위한 추가자막과 OTT예능프로그램 같은 재미요소, 그리고 중요 학습포인트 등을 그래픽적 감각을 살려 재편집 한다.



[그림 12] 녹화본 자막추가편집

다음으로 최종 완성된 편집본을 강의실에 주차별로 업로드 한다. 결과적으로는 통상적으로 진행해 왔던 사이버대학의 동영상콘텐츠와 큰 차이가 없는 한학기 과목의 콘텐츠 리스트가 완성이 된다. [그림 13]

그러나 학습자들이 체감하는 강의의 품질은 기존 강의와는 완전히 차별화된 학습 경험으로 제공할 수 있게 되었다. 이 부분은 이어지는 학습성과 교육적 효과 분석에서 다루고자 한다.



[그림 13] 완성본 강의실 업로드

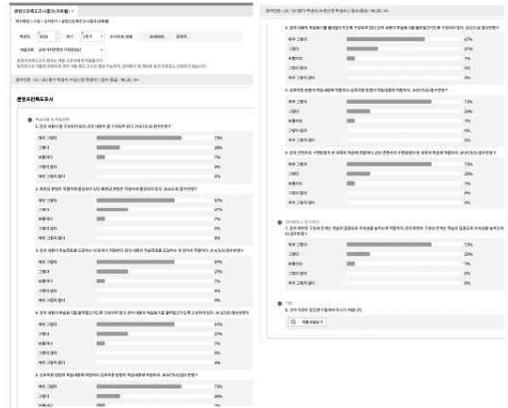
3.3. 학습성과 및 교육적 효과 분석

분석은 4년간 본 수업을 수강한 학생 총 195명 전원을 대상으로 진행되었으며, 한양사이버대학교 교육혁신센터 콘텐츠개발팀의 도움을 받아 콘텐츠만족도 조사와 강의평가 자료를 분석하였다. 두 조사 모두 매학기 전 과목에 대해 실시하며 모든 수강생들에게 필수로 지정하고 있기 때문에 매우 신뢰성 높은 조사결과라 할 수 있다.

3.3.1. 콘텐츠만족도 조사

콘텐츠만족도란 강의콘텐츠에 대한 기술적이고 직접적인 항목을 평가하는 것으로서 학습내용 및 학습전략, 인터페이스 및 디자인, 기타의견 제시 등으로 구성되어 있으며 특히 학습동기부여와 상호작용, 그리고 학습의 집중도와 지속성에 대한 항목이 있어 본 연구의 분석에 가장 핵심적인 조사 내용이라 할 수 있다.

본 연구의 관점에서 주요항목으로는 ‘강의내용이 학습동기를 불러일으키도록 잘 구성되어있다’, ‘상호작용 방법이 학습내용에 적합하다’, ‘강의콘텐츠의 구현 방법이 본 과목의 학습에 적합하다’, ‘강의 화면의 구성과 전개는 학습의 집중도를 높이는데 적합하다.’ 등이 있다. 콘텐츠만족도 조사분석 결과는 다음과 같다.

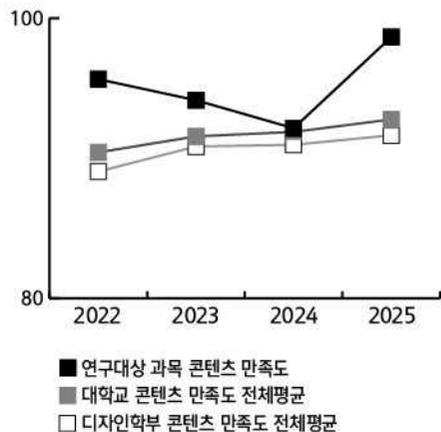


[그림 14] 콘텐츠만족도 설문내용

평가항목은 매우그렇다 그렇다 보통이다 그렇지 않다 매우 그렇지 않다 의 5단계로 구성되어 있으며 마지막에는 기타의견으로 학습자 개인의 소회나 건의사항을 무기명으로 서술하도록 설계되어 있다. [그림 14]

[표 1] 콘텐츠 만족도 결과

	조사대상	연구대상 과목	대학교 전체 평균	디자인학부 평균
2022	110	95.64	90.42	89.05
2023	54	94.14	91.56	90.84
2024	15	92.14	91.88	90.96
2025	16	98.65	92.77	91.64



[그림 15] 콘텐츠만족도 추이변화

콘텐츠만족도 분석결과 2022년부터 2025년까지 연구대상과목의 매학기 평균 점수는 대학교전체평균과 디

자인학부 전체평균을 전 영역에서 크게 상회하는 결과로 나타났다. 특히 조사개요에서 언급한 학습동기와 상호작용 부분에서 압도적 결과를 보여 본 연구와 실험의 결과가 연구의도와 일치하는 것으로 나타났다.

3.3.2. 강의평가 조사

강의평가란 과목의 강의계획과 구성, 그리고 교수자의 강의운영과 평가에 대해 평가하는 것으로써 강의 기획 및 구성, 진행운영, 평가방법, 전반적 만족도, 자기평가, 제안 등으로 구성되어 있고 콘텐츠만족도 조사와는 달리 교수자와 학습자의 강의운영전반에 대한 만족도와 향후 개선사항 등을 확인해 볼 수 있어 본 연구결과의 분석에 참고할만한 조사 내용이라 할 수 있다.

본 연구의 관점에서 주요항목으로는 ‘전체적으로 수업내용이 체계적으로 구성되었다.’, ‘교수님은 학생들의 질문이나 상담에 성실하게 답하였다.’, ‘강의내용은 해당분야의 지식을 습득하는데 도움이 되었다.’, ‘전반적으로 이 수업에 만족하였다.’ 등이 있다. 강의평가 조사분석 결과는 다음과 같다.

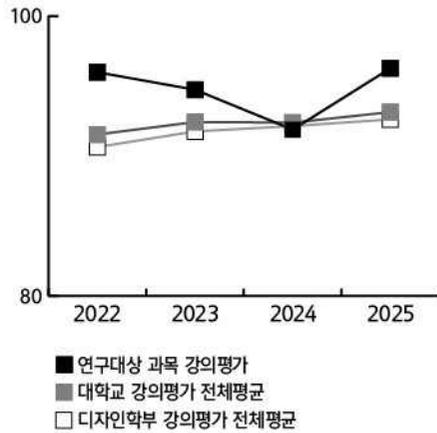


[그림 16] 강의평가 추이변화

평가항목은 콘텐츠만족도 조사항목과 마찬가지로 매우 그렇다그렇다보통이다그렇지않다매우 그렇지 않다는 5단계로 구성되어 있으며 마지막에는 기타의견으로 학습자 개인의 소회나 건의사항을 무기명으로 서술하게 설계되어 있다. [그림 16]

[표 2] 강의평가 결과

	조사대상	연구대상 과목	대학교 전체 평균	디자인학부 평균
2022	110	95.98	91.53	90.63
2023	54	94.73	92.42	91.75
2024	15	91.88	92.38	92.13
2025	16	96.26	93.13	92.61



[그림 17] 강의평가 추이변화

강의평가 분석결과 2022년부터 2025년까지 연구대상과목의 매학기 평균 점수는 마찬가지로 대학교전체평균과 디자인학부 전체평균을 전 영역에서 크게 상회하는 결과로 나타났다. 콘텐츠만족도 조사 보다는 긍정적 평가가 훨씬 더 상회하는 결과가 나와 본 연구와 실험의 결과가 연구의도와 매우 일치하는 것으로 나타났다.

4. 결론

본 연구는 온라인 디자인 교육에서 SNS 활용의 효과성을 탐구하고, 유튜브 라이브(YouTube Live)를 정규 수업으로 운영한 사이버대학교 디자인전공 사례를 중심으로 그 교육적 가능성을 분석하는 데 목적을 두었다. 이를 위해 실제 사이버대학교 디자인전공 수업에서 SNS 기반 활동과 유튜브 라이브를 활용한 실시간 수업을 실제로 실행하고, 그 교육적 효과를 분석함으로써 온라인 디자인 교육의 새로운 가능성을 탐색하고자 함과 동시에 온라인교육의 한계점을 보완하는 대안적 교육모형을 제시하고자 하였다. 연구 결과는 다음과 같이 결론지을 수 있다.

첫째, 온라인대학의 디자인 수업은 시간과 장소의 제약없이 실무현장에 있는 디자이너들에게 품질높은 디자인의 재교육의 기회를 줄 수 있다는 측면에서 매우 효과적인 교육방식이다. 그러나 전통적 디자인교육의 관점에서 보면 교수자-학습자간의 상호작용, 학습자간의 상호작용, 실기실습 교육에 대한 개인별 피드백 등의 문제에 있어서 한계를 보여왔다. 또한 오로지 개인의 의지에 의해 학업을 이어나가야 하는 만큼 학습동기 부여와 학문적 성취도를 고양시킬 보완책이 요구되어 왔다.

둘째, 유튜브 라이브 기반 실시간 수업은 기존 사이버대학의 일방향 강의 방식에서 나타나는 상호작용 부족 문제를 보완하는 데 효과적이었다. 실시간 질의응답과 채팅을 통한 즉각적 소통은 학습자의 참여도를 높이고, 수동적 학습에서 능동적 학습으로의 전환을 촉진하였다.

세째, 온라인 실시간 피드백은 디자인 실습의 이해도 향상과 학습자의 몰입도 증가에 중요한 역할을 하였다. 이는 오프라인 강의실에서 이루어지는 피드백과 정과 유사한 학습 효과를 제공하며, 온라인 환경에서도 실습 기반 교육의 질을 유지 및 강화할 수 있음을 보여준다.

넷째, 실시간 수업의 녹화본을 편집하여 정규 온라인 강의 콘텐츠로 재구성한 과정은 사이버대학교의 콘텐츠 제작 방식에 새로운 방향성을 제시한다. 이는 시간과 장소의 제약이 있는 학습자에게도 동일한 학습 기회를 제공하며, 장기적으로는 수업 품질 제고와 학습 지속성 강화에 기여할 수 있다.

다섯째, 본 연구에서 제안한 '유튜브 라이브 방송을 이용한 온라인 디자인교육 모델'은 향후 사이버대학 디자인교육의 혁신적 대안이 될 수 있다. 상호작용 중심의 실시간 수업과 SNS 기반 학습 생태계는 온라인 환경에서도 오프라인 강의실에 준하는 교육 효과를 제공할 수 있음을 확인하였다.

마지막으로, 본 연구는 온라인 디자인 교육의 구조적 한계를 보완할 수 있는 실천적 모델을 제시했다는 점에서 학문적·교육적 의의가 있다. 그러나 사이버대학의 특성상 대학기 실시간 강의를 진행하는 것이 쉽지 않은 환경이다. 그러나 온라인 교육이 미래교육패러다임을 이끌어 갈 것이 확실시 되는 시점에서 학습자와의 상호작용과 학습동기 부여에 큰 영향을 미치는 교육방법론에 대해서는 지속적으로 연구가 진행되어야 할 것이다. 이번 연구에서 다루어지지 못한 후속 연구

에서는 다양한 전공과의 비교 분석, 장기적 학습성과 측정, 다양한 스트리밍 플랫폼과 SNS 도구의 교육적 효과 활용 등이 추가적으로 수행되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 임정훈, 『상호작용On라인전략』, 양서원, 2023
2. 김경달, 씨로켓리서치랩, 『유튜브트렌드2022』, 이은북, 2021
3. 바스 판 아별, 뤼카스 에버르스, 배수현, 김현아, 율김, 『오픈디자인』, 안그라픽스, 2025
4. 김찬기, 『유튜브크리에이터 되기』, 좋은땅, 2021
5. 한국학술연구정보서비스, www.riss.kr
6. 한양사이버대학교 강의포털
7. road.hycu.ac.kr
8. www.naver.com
9. www.google.com