

Ubiquitous Based Learning (UBL) 을 이용한 패션과 소비자 행동 수업에 관한 고찰

이 승 희

숙명여자대학교 의류학과 부교수

The Effects of Ubiquitous Based Learning on the fashion and consumer behavior course

Lee Seunghee

Associate Prof. Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Womens' Univ.

Abstract

The purpose of this study was to examine the effects of UBL (Ubiquitous based-learning) on fashion and consumer behavior course.

Thirty-one undergraduate university students completed a 15-week capstone course in a clothing and textiles department. About sixteen percent students were majoring in liberal arts and sixty-three percent of the participants were majoring in the clothing and textiles. Mainly, the participants were junior and senior undergraduate students. The participants demonstrated positive attitude toward the UBL (Ubiquitous based-learning) on fashion and consumer behavior course. The results showed that seventy-seven percent of the participants have more opportunities to handle multi-media resources using social network and social media. Eighty percent of the participants have been developed of communication skills. Seventy-one percent of the participants were helped to learn foreign language skills. Overall, most of the participants were satisfied that their presentation skill was improved in class and they had willing to recommend the class to other students for the future.

Key Words : UBL(유비엘), U-Learning(U-러닝), E-Learning(E-러닝), fashion and consumer behavior (패션과 소비자행동)

⁺ 본 연구는 숙명여자대학교 2012학년도 (1-1203-0269) 교내연구비 지원에 의해 수행되었음

I. 서론

아이폰 (I Phone), 아이패드 (I pad), 북 리더, 페이스북 (Facebook), 마이 스페이스 (my space), 트위터 (Twitter) 등 다양한 인터넷 기반의 리소스 (Resource)의 등장은 사회 전반에 “창의성 (creativity)” 과 “소통 (communication)”을 강조하고 있는 시대로의 변환을 가속화 시키고 있다.

더 나아가 유비쿼터스 (Ubiquitous) 환경은 생활 속에 혁명이라고 하여도 과언이 아닌 변화를 불러 일으키고 있다. 이처럼 사회의 다양한 변화는 변화에 맞는 대학의 인재 양성을 자연스럽게 요구하고 있으며, 이에 대학 또한 여러 가지 다양한 리소스와 수업 방식으로 사회가 요구하는 인재상에 부합하기 위하여 부단한 노력을 하고 있다. 그리하여 현재 많은 대학에서 유비쿼터스 캠퍼스 구축을 위한 인프라를 구축하거나 다양한 콘텐츠를 도입하여 서비스를 실시 하고 있다. 그러한 예로 미국 San Diego 대학의 Active Campus, Seton Hall 대학, Hannover 대학, Georgia Tech, M.I.T, Stanford 대학의 인터넷 강의 등 외국의 대학 사례에서도 알 수 있듯이 많은 대학들이 E-Learning 모델을 개발 하고 있다. 이는 비단 대학의 학습 형태의 변화에 대한 요구뿐만 아니라, 컴퓨터 관련 기술이 실생활 구석 구석에 스며 들어와 사회 전반에 걸쳐 감지 되는 변화라 할 수 있다. 그 예로 백화점에 진열된 상품에 RFID (Radio Frequency Identification) 태그를 부착하여 그 상품의 정보 제공, 결제까지 가능하며, 고속도로의 하이패스도 그 예라 할 수 있다.

U-Learning (유비쿼터스 학습)은 시간과 장소에 구애 받지 않으며, 유. 무선을 가리지 않고 언제나 자유롭게 네트워크에 접속한다는 뜻의 “Ubiquitous”와 교육의 ‘Learning’을 합한 신조어 이다¹⁾. 이는 또한 컴퓨터 모니터를 활용하여 강의를 수강하는 보편적인 E-Learning 형태에서 더 나아가 이동 중에도 네트워크에 접속하여 학습하는 디지털 시대 대학생들(Digital Natives)의 새로운 학습 방법으로 이 방법은 I pod, I pad, PMP(Portable Multimedia Player), UMPC(Ultra Mobile PC), 휴대폰 등 각종 모바일 기기를 이용한 다양한 서비스(동영상 강좌

등)를 대학생들이 즐기게 되면서 급속히 확산되고 있다²⁾.

또한 가트너 (Gartner) 그룹에 의하면 80%의 적극적인 인터넷 사용자는 2011년이 되면 가상 세계, 즉 버추얼 월드 (Virtual World)에 참여 하게 될 것이라고 하였다.

그러므로 Web 2.0 시대의 도래와 함께 다방면에 걸쳐 개방, 통섭, 공유를 키워드로 하는 시대의 변화 속에 교수와 학습자가 적극적으로 참여하여, 시대 환경에 맞는 학습을 이루어 내는 것이 중요하다고 하겠다.

본 논문은 “패션과 소비자 행동”이라는 교과목에서도 나타나듯이 대중에 의해 빠르게 변화하는 패션과 소비자 행동을 다루어야 하는 과목의 특성상 현재 새로운 패러다임 속에 있는 소비자의 상황을 이해 하는데 효과적인 학습 방법의 적용이 필요 하고 사료되어 유비쿼터스 (Ubiquitous)와의 만남을 통하여 학습자의 주변 환경과 소비자의 환경에 가까이 하려는 교수자의 노력을 보여주고자 하며, 새로운 교육-학습 방식의 시도로 교수자- 학습자 모두 윈 윈 하는 방법을 모색 하고자 하는데 의의가 있으며, 앞으로 새로운 교수법을 개발, 적용하고자 하는 교수자에게 정보제공의 기회가 되리라 사료된다.

II. 선행연구

의류학 전공 관련 이론수업에 UBL 방식을 적용한 사례의 연구 논문은 미미하며, 주로 유비쿼터스 캠퍼스 모델 구축에 관한 연구, 유비쿼터스 러닝 시스템, 이 러닝 (E-Learning) 모델, 유비쿼터스 기반 교수, 학습 모델 등의 선행 연구가 있다. 그러므로 본 선행연구는 다른 수업과 연관된 UBL 수업 관련 논문의 선행연구를 조사하여 UBL의 특성과 도출 결과 등을 토대로 조사해 보고자 한다.

1. 유비쿼터스

유비쿼터스란 '언제 어디에나 존재한다'는 뜻의 라틴어로, 사용자가 컴퓨터나 네트워크를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수

있는 환경을 말한다. 1988년 미국의 사무용 복사기 제조회사인 제록스의 마크 와이저(Mark Weiser)가 '유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing)'이라는 용어를 사용하면서 처음으로 등장하였다. 컴퓨터에 어떠한 기능을 추가하는 것이 아니라 자동차·냉장고·안경·시계·스테레오장비 등과 같이 어떤 기기나 사물에 컴퓨터를 집어넣어 커뮤니케이션이 가능하도록 해 주는 정보기술(IT) 환경 또는 정보기술 패러다임을 뜻하는 것으로, 유비쿼터스화가 이루어지면 가정·자동차는 물론, 심지어 산 꼭대기에서도 정보기술을 활용할 수 있고, 네트워크에 연결되는 컴퓨터 사용자의 수도 늘어나 정보기술산업의 규모와 범위도 그만큼 커지게 된다고 한다. 그러나 유비쿼터스 네트워크가 이루어지기 위해서는 광대역통신과 컨버전스 기술의 일반화, 정보기술 기기의 저가격화 등 정보기술의 고도화가 전제되어야 한다. 휴대성과 편의성뿐 아니라 시간과 장소에 구애 받지 않고도 네트워크에 접속할 수 있는 장점들 때문에 세계적인 개발 경쟁이 일고 있다³⁾.

유비쿼터스 서비스 발전 단계는 커뮤니케이션 서비스, 정보제공 서비스 단계, 상황인지 서비스 단계, 행위제안 서비스, 지능형 행동 서비스 단계로 사용자의 요구를 추정하고 주변 상황을 자동적으로 파악

하여 필요한 행위를 스스로 수행하는 단계로 외부 온도와 내부 온도를 감지하여 쾌적한 환경으로 실내 온도를 조정하는 단계이다. 이 단계는 최근 들어 TV나 잡지 등에서 일정한 실내 온도가 지나면 에어컨이 자동 정지 되거나, 전기가 자동 꺼지는 것으로 광고 되고 있는 부분이기도 하다¹²⁾.

2. E-Learning, M-Learning, U-Learning

E-Learning 이란 정보통신 기술 및 네트워크 인프라를 이용하여 전자매체를 사용하여 이루어지는 학습활동을 말하며, M-Learning 은 이동 가능한(portable) 모바일 디바이스 (기기) 들을 활용하여 이루어지는 교수 학습 활동을 U-Learning은 언제 어디서나 학습할 수 있는 환경이 구비되어 학습 서비스를 경험할 수 있는 학습을 일컫는다⁴⁾.

<표 1>은 E-Learning, M-Learning, U-Learning의 정의 및 장점과 학습 공간 등의 차이점을 비교하여 놓은 내용이다. <표 1>에서도 나타나듯이 U-Learning은 공간의 제약을 최소화 할 수 있는 장점과 일상생활과 학습이 일체화 된다는 차이점이 있다고 할 수 있다. 반면에, E-Learning, M-Learning은 일상 생활과 학습은 분리된다고 할 수 있다.

<표 1> E-Learning, M-Learning, U-Learning 비교

	E-Learning	M-Learning	U-Learning
장점	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자 중심 - 개인 맞춤형 학습 가능 - 학습 콘텐츠의 재사용 - 큰 파급력 - 비용의 효율성 	이동성 (PDA, PMP, 스마트폰, 노트북 등의 모바일기기)	<ul style="list-style-type: none"> - 최신 기술 (RFID, USN, IPV6, 텔레매틱스, Location Based Service) 의 사용 - 공간 제약 최소화
학습 공간	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버공간 (가정, 학교) - on/off line 분리 	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버공간 (무선 인터넷) - on/off line 분리 	<ul style="list-style-type: none"> - 일상적인 생활공간 (지능화/네트워크화) - on/off line 통합
주요 기술	인터넷, 유선 망, 웹 기술 활용	무선 인터넷 활용	무선인터넷, 증강현실(augmented reality), 웹 현실화(web presence) 기술 활용
학습 발생 시점	접속하고 있을 때 (일상생활과 학습 공간의 분리)	접속하고 있을 때 (일상생활과 학습 공간의 분리)	생활하고 있을 때 (일상생활과 학습의 일체화)

출처: E-learning, M-learning, U-learning (2011)

<표 2> 웹2.0 교수들은 사용하고자 하는가?

	학생 학습 향상	학생-교수 상호작용 향상	학생-학생 상호작용 향상	학생 수업 만족도 향상	학생 작문 능력 향상	수업 통합에의 용이성
블로그	47%	36%	52%	39%	41%	46%
위키	42%	23%	20%	22%	29%	38%
소셜 네트워크 (Social Network)	16%	16%	56%	32%	8%	23%
소셜 북마크 (Social Bookmark)	7%	7%	25%	13%	1%	12%

출처: Ajjan & Hartahorne, 2008

<표 3> 웹 2.0, 교수들은 사용하고자 하는가?

	사용 없음/ 계획 없음	사용 없음/ 계획 있음	종종 사용	자주 사용
블로그	62.24%	18.18%	9.09%	4.90%
위키	55.94%	12.59%	19.58%	4.20%
소셜 네트워크 (Social Network)	74.13%	13.99%	6.29%	1.40%
소셜 북마크 (Social Bookmark)	80.42%	8.39%	4.20%	1.40%

출처: Ajjan & Hartahorne, 2008

Ajjan과 Hartahorne⁶⁾에 따르면 교수자가 웹 2.0을 사용 하는지에 대한 연구를 표로 나타내 보면 <표 2>와 <표 3>으로 나타내어질 수 있는데, <표 2>는 47%의 교수자가 블로그 사용은 학생 학습을 향상 시킬 뿐 아니라, 52%의 학생간 상호작용이 향상 될 것이라 하였으며, 36%의 학생과 교수자간 상호 작용 또한 향상 될 것이라 하였다. 또한 41%의 교수자들이 학생작문 능력의 향상을 자지고 오며, 39%의 교수자가 학생수업 만족도의 향상을 사용 이유로 나타내었다. 반면에 소셜 북마크 (Social Bookmark)에 대해서는 7%만이 학생 학습을 향상 시킬 수 있을 것이라 하였고, 블로그 사용시 46%가 수업 통합에의 용이성을 나타낸 반면 소셜 북마크 (Social Bookmark)는 12%가 수업 통합에 용이 하다고 하였다.

<표 3>에 의하면, 과반수가 넘는 교수자들이 블로그 (62%), 위키 (55%), 소셜네트워크 (74%), 소셜 북마크 (80%)를 사용하지 않거나 앞으로도 사용할 계획이 없음을 나타내고 있다. “종종 사용”과 “자주 사용” 하는 교수자 들은 블로그 (13%), 위키 (23%), 소셜 네트워크 (7%), 소셜 북마크 (5%)의 순으로 나타났다. 이는 소비자, 학습자들을 둘러싼 정보 환경은 빠르게 변화하고 있는데 반하여, 교수자들이 유비쿼터스 환경을 따라 가지 못함을 나타내고 있다고 할 수 있다. 또한 전통적인 교수 방법으로는 더 이상 소비자 행동을 이해하는데 한계가 있음을 시사하고 있다고 할 수 있다. Kotler와 Armstrong⁷⁾은 마켓 3.0이라는 책에서 앞으로의 시장이 테크놀러지와 사회 문화 등의 콜레보레이션을 지향하고 있다고 하였다. 이는 곧 다양한 소셜

네트워크등의 활용이 여러 분야에 사용될 것임을 나타낸다고 할 수 있다. 그 예로 패션 분야에서는 샤넬(Chanel), 버버리(Burberry)와 같은 럭셔리 브랜드들이 소셜 미디어, 트위터, 페이스북 등을 적극적으로 사용하며 갭(GAP)은 내가 참여 행동하는 어플, 바나나 리퍼블릭(Banana Republic)의 생활 속 유용한 정보 제공 어플, 아디다스 오리지널스(Adidas Originals)의 감각적인 화보와 영상을 수록한 스타일북 등의 다양한 형태의 소셜 미디어를 통한 그들의 마케팅 전략을 설정하고 있다⁸⁾.

교육분야의 예로는 Georgia Tech의 "Classroom 2000"으로 1995년 7월 그레고리 에보드에 의해 시작된 E-Class는 유비쿼터스 컴퓨팅의 영향을 조사하여 교수의 강의 능력과 학생들의 학습 능력을 향상시키고 궁극적으로 강의실 내부와 외부에서 교육적 질을 향상 시키는데 목표를 두고 있다. 또한 국내의 경우, 여러 대학이 융.복합 과목들을 개설하기 시작하였으며, 유비쿼터스 사회와 소통능력, 아텐테크놀러지등의 새로운 과목이나 전공이 속속 신설되고 있다⁹⁾.

III. 수업설계 및 진행방법

1. 연구문제

본 연구의 범위는 패션과 소비자 행동 수업을 수강한 2009-2010년 2 학기 동안 수강자들을 대상으로 하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1: 정보수집능력의 향상이 UBL 수업 만족도에 미치는 영향에 대하여 알아본다.

연구문제 2: 의사표현 능력의 향상이 UBL 수업 만족도에 미치는 영향에 대하여 알아본다.

연구문제 3: UBL 수업이 기존 수업과 차별화 되는 점과 차이점에 대하여 알아본다.

2. 수업 설계

의류학 전공이론 과목의 하나인 패션과 소비자 행동에 유비쿼터스학습 (Ubiquitous Based Learning) 수업방식을 적용하여 본 수업에서는 한 조당 4-5명

의 팀원으로 이루어져 15주 동안 (1학기) 3개의 모듈문제를 통하여 토론 및 자료수집, 분석 과정을 거쳐 발표하게 된다. 각 모듈당 약 3-4주의 시간이 주어지게 되며, 모든 수업은 발표 수업으로 진행되며, 정해진 전공 서적 또한 제한 되어지지 않는다.

UBL 수업을 위한 적정 학생 수는 20명 이내가 가장 적절하다고 보여지는데, 그 이유는 첫째, 발표 수업이므로 4개조의 편성이 학습자들에게 발표시간 및 발표 전 대기시간 등을 고려하여 적정하다고 보여지며, 둘째, 인원이 많아질수록 UBL을 적용하는 효과는 감소된다고 보여지며, 셋째, 절대평가가 가능한 인원이라는 점에 있다. 이러한 세 가지 UBL 참여 학습자의 적정인원에 대한 질적인 면의 고려로 인하여 양적인 연구의 제한 점이 있다고 할 수 있다. 이는 이승희¹⁰⁾ 의 PBL (Problem Based Learning) 수업 방식을 적용한 수업의 적용과 과정이 유사하다고 할 수 있다. 그 이유는 두 가지 수업 방식 모두 적용 과정의 차이는 있으나 발표 수업과 소규모 인원이 적정한 이유이기 때문이라 할 수 있다.

의류학 전공이론 수업에 UBL(유비쿼터스 학습)을 적용한 패션과 소비자 행동 수업은 매년 2학기에 개설되는 과목의 특성으로 2009년 2학기 (16명), 2010년 2학기 (15명)의 학습자들이 수강하였다. 참여 학생들의 전공을 살펴보면 의류학 전공 63.4% (20명), 16.8% (5명) 어문계열 (영문, 불문, 중문), 시각디자인 11%(3명), 그리고 각각 경영 5.6% (2명), 수학 3.2% (1명) 이다. 일반강의가 교수자가 정한 전공서적을 한 학기 동안 가르친 데 반하여, UBL 수업을 통한 수업은 다양한 전공 서적뿐 아니라 유비쿼터스와 관련된 다양한 리소스 (인터넷, 트위터, 페이스북, 블로그 등 소셜미디어)을 활용하여 토론 및 발표 준비를 하게 되므로 더욱 다양한 교육 매체와 자원 활용과 적극적이며 능동적인 지식 습득이 가능하다고 보여진다.

3. 수업운영 및 강의실 설계

교수자는 수업운영안내문을 통하여 수업의 취지와 목적을 설명한다. 교수자는 패션과 소비자 행동 UBL 수업의 특성을 안내하는 강좌운영이 포함된 강

의계획서, UBL (유비쿼터스 학습)에 대한 소개, 운영에 따른 수업규칙 안내문을 포함한 UBL 수업 운영안내문, 모듈 수와 수업시작, 진행 및 마무리가 포함된 UBL 모듈 별 수업계획안 등을 활용하여 학습자에게 정보를 제공하며, 4-5주마다 모듈문제를 제시하게 된다.

유비쿼터스 수업은 주로 인터넷 매체를 사용하므로 강의실 또한 일반 강의실과 차별화 되어야 학습의 효과가 극대화 될 수 있으므로, 강의실의 구성은 팀 별 작업이 가능한 구조로 책상마다 인터넷이 가능한 노트북 PC가 장착 되어 있으며, 개별 마이크 등의 다양한 기기가 장착되어 차별화되는 학습환경을 제공하고자 하였다. 교수자의 테이블 또한 다양한 프리젠테이션을 보여 줄 수 있는 최신 기자재로 구비되어 교수자, 학습자 모두 기존의 강의실과 차별화 되는 환경에 노출 되어 있다고 할 수 있다.

VI. 수업 진행 결과

의류학 관련 전공이론인 패션과 소비자 행동에 유비쿼터스 학습 (Ubiquitous Based Learning: UBL) 수업방식을 적용하여 진행된 본 수업은 2009-2010년 사이의 학부 학생 31명으로 이루어져 수업이 진행되었다. 학년 분포를 살펴보면, 1학년 (19.4%), 2학년 (6.5%), 3학년 (45.2%), 그리고 4학년 (29%)로 3, 4 학년 (74.2%) 의 학습자가 1,2 학년에 비하여 많았다. 본 수업에는 약간 (4명)의 외국인 학생도 참여하였다.

<표 4> 와 <표 5>는 본 수업을 통하여 글로벌 언어 습득 및 기기활용 과 수업형태 측면의 다양한 면을 학습자들을 통하여 얻은 결과를 표로 나타낸 것이다.

<표 4>는 UBL 수업을 통하여 다양한 인터넷 매체의 내용이 영어로 되어 있는 점으로 인하여 71%의 (도움이 된다 와 도움이 많이 된다) 학습자가 영어실력 향상에 도움이 된다고 하였다. 또한 77.4%가 멀티미디어 활용 능력 향상에, 80.7%가 정보 수집 능력향상, 80.6%가 의사 표현 능력이 향상 되었다고 하였다.

<표 5>는 상당한 수의 학습자인 93.6%가 흥미로운 수업 방식임을 나타내 주었다. 또한 93.5%는 협력적 과제 수행 능력의 향상을, 스스로 학습의 향상에 71%가 긍정적임을 나타내고 있다. 77.4%는 다음 학기에 또 다른 수업을 수강할 계획임을 나타내었다. 약 83%의 학습자는 UBL수업을 수강할 다른 친구들에게도 도움이 될 것이라고 하였다.

UBL 수업과 관련하여 학습자들에게 UBL 수업을 시작할 때와 수업을 마칠 때에 대한 인터뷰 내용을 나타낸 것이다. 수업의 특성상 참여한 학생들의 언어로 그들의 경험을 전달하는 것에 의의가 있다고 판단되어 학습자들의 표현대로 나타내고자 하였다. UBL 수업이 패션공부에 좋은 점, UBL 수업이 다른 수업과의 차이 점, UBL 수업이 패션 트렌드를 읽는데 좋은 점에 대하여 제시하였다. 대부분의 학습자들은 UBL (Ubiquitous Based Learning)에 대한 사전지식이 없고, 이러한 수업에 참여한 경험이 거의 없어 기대감과 더불어 부담감을 가지고 있었던 것으

<표 4> 글로벌 언어 습득 및 기기활용

	전혀 그렇지 않다/그렇지 않다.	보통이다.	도움이 된다.	도움이 많이 된다.
수업이 영어 실력 향상에 도움이 되는가?	13%	16.1%	48.4%	22.6%
멀티미디어 활용 능력 향상에 도움이 된다.	3.2%	19.4%	38.7%	38.7%
정보 수집 능력이 향상 된다.	3.2%	12.9%	45.2%	35.5%
의사표현 능력이 향상 된다.	0	16.1%	54.8%	25.8%

<표 5> 수업 형태 측면

	전혀 그렇지 않다/그렇지 않다.	보통이다.	도움이 된다.	도움이 많이 된다.
수업은 흥미로운가.	3.2%	3.2%	61.3%	32.3%
교과 학습에 효과적인가.	0	12.9%	58.1%	29%
사물이나 사건에 대해 다양한 관점에서 바라보는 습관이 길러지는데 도움이 된다.	3.2%	22.6%	54.8%	19.4%
다음학기에 또 다른 UBL 수업을 수강할 계획이 있는가.	0	22.6%	51.6%	25.8%
UBL수업을 수강할 다른 친구들에게도 도움이 될 것이다.	3.2%	12.9%	41.9%	41.9%
모바일 기기를 이용하면 자료검색이나 수업활동에 도움이 된다.	6.5%	16.1%	51.6%	25.8%
협력적으로 과제를 수행하는 능력이 향상된다.	0	6.5%	64.5%	29.0%
스스로 학습하는 습관이 길러지는데 도움이 된다.	3.2%	25.8%	51.6%	19.4%

<표 6> 멀티미디어 활용능력, 정보수집, 영어능력향상이 수업 만족도에 미치는 영향의 평균과 표준편차

	평균	표준편차
수업은 흥미?	4.23	0.669
멀티미디어 활용 능력 향상에 도움?	4.13	0.846
정보 수집능력이 향상?	4.17	0.791
의사표현 능력이 향상?	4.10	0.662

로 보인다.

정보수집능력의 향상이 UBL 수업 만족도에 미치는 영향에 대하여 알아본다.

통계분석프로그램 SPSS 18.0을 이용하여 회귀분석을 통하여 결론을 도출하였다.

<표 6>에 수업은 흥미 (4.23), 멀티미디어 활용능력 향상 (4.23), 정보 수집능력 향상 (4.17), 의사표현 능력향상 (4.10)의 대체적으로 높은 수준의 만족을 나타내고 있다.

연구문제와 관련한 회귀분석 결과는 <표 7>에 나타난 바와 같이 독립변수는 UBL 교과목 만족도, 종속변수는 정보수집 능력 향상이다. 21.1%의 UBL 교과목 만족도와 정보 수집 능력의 향상을 설명하고 있으며, 회귀분석모형이 유의함을 나타내고 있다.

의사표현 능력의 향상이 UBL 수업 만족도에 미치는 영향에 대하여 알아본다.

통계분석프로그램 SPSS 18.0을 이용하여 회귀분석을 통하여 결론을 도출하였다. <표 8>에 다른 UBL 수업 수강계획 (4.03), 친구들에게 UBL 수업을 추천 (4.23), 자기주도 학습능력 향상 (3.87)의 평균을 나타내었다. 특이할 만한 점은 주위 친구들에게 UBL수업을 추천하고자 하는 점이 높게 나타나, 흥미로운 수업 방식임을 나타낸다고 할 수 있다.

연구문제와 관련한 회귀분석 결과는 <Table 9>에 나타난 바와 같이 독립변수는 교과목 만족도, 종속변수는 의사표현 능력 향상이다. 31.8%의 교과목 만족도와 의사표현 능력의 향상을 설명하고 있으며, 회귀분석모형이 유의함을 나타내고 있다.

<표 7> 교과만족도 단순회귀분석

독립변수	종속변수	표준오차	Standardized Beta Coefficient	t	유의확률
교과만족도	상수	.776		2.673	.012
	정보수집능력향상	.187	.459	2.733	.011

R²= 0.459 R= 0.211 F= 7.472 p = 0.011

<표 8> 학습 효과성에 미치는 영향에 대한 평균과 표준편차

	평균	표준편차
학습효과	4.16	0.638
다른 UBL수업 수강계획	4.03	0.706
친구들에게 추천	4.23	0.805
자기주도 학습능력	3.87	0.763

<표 9> 학습효과성에 대한 단순 회귀분석

독립변수	종속변수	표준오차	Standardized Beta Coefficient	t	유의확률
교과만족도	상수	.604		3.235	.003
	의사표현능력향상	.145	.564	3.610	.001

R²= 0.564 R= 0.318 F= 13.031 p = 0.001

다음은 패션과 소비자행동 UBL 수업의 기존 수업과의 차별화 되는 점을 UBL 수업이 패션공부에 좋은 점, UBL 수업이 다른 수업과의 차이 점, UBL 수업이 패션 트렌드를 읽는데 좋은 점 순으로 정리하였다.

1) UBL 수업이 패션공부에 좋은 점

- 새로운 정보를 접하는데 도움이 되었고, 프레젠테이션을 연습하는데 도움이 되었다.
- 실기or필기 공부에만 집중하고 과제를 수행하다 보면 마케팅, 경제, 사회, 문화 변화에 대해서 소홀해질 수 있는데, 수업시간에 다양한 매체 사용과 과제 수행을 통해서 이를 알게 되었다. 또한 자연스럽게 우리의 관심사인 패션분야에 대해서 더 신경을 쓰게 됨으로써 자연스럽게 배우게 되는 것 같아 좋았다.
- 패션은 아시다시피 교과서에 적혀있는 과목이

아닙니다. 세상이 움직이는 트렌드에서 찾아볼 수 있는데, 그런 점에서 UBL 수업이 아주 적합하다고 생각합니다. 어제 유튜브에 올라온 컬렉션 동영상 찾아볼 수 있고, 기업들의 SNS 마케팅을 직접 인터넷을 통해 알 수 있기 때문입니다.

- 더 많은 정보를 공유할 수 있어서 몰랐던 것들을 배울 수 있었다. 패션은 시각적으로 보고 느끼는 것이므로 UBL수업이 적절하다고 생각한다.
- 정적인 것보다 동적인 수업을 할 수 있었다. 교과서는 이론과 예전 자료들로 이루어져 있지만 UBL은 내가 살아있는, 현재 가장 트렌드인 점을 직접 느끼고 체험할 수 있어서 좋았다.
- 패션은 빠르게 변화하고 있는데 이 수업은 그 변화를 즉각 즉각 읽을 수 있는 환경에서 공부를 해서 매우 유익하였다.
- 다양한 정보를 찾을 수 있었으며, 스스로 하는 부분이 많기 때문에 패션이라는 큰 틀에서 자신의 관심분야를 찾고 알 수 있었다.

- 다양한 디지털 미디어를 통해 패션의 요소 중 비주얼적인 면, 즉 시각적인 면을 효과적으로 접할 수 있어서 UBL강의가 큰 장점을 지닌 것 같다.

- 그룹 프로젝트를 많이 하여 좀 더 깊은 지식을 찾아서 배울 수 있고 다양한 자료, 방법을 사용하여 지식을 찾아나가 많은 도움이 된다.

- UBL수업이 패션공부에 좋은 점은 내가 직접 조사해서 배우고 알아갈 수 있어서 좋은 것 같다.

- *More chance to participate in different lectures. (through I can't understand most of them. But I think good lectures are meaningful for us) What's more the fashion show and the interview the other country's embassy is also let me know many new things.*

The most important this class really has a very kind teacher not only teach me knowledge but also let me know how to be a better person.

- *This class is very interesting and with many benefits. It provides many chances to connect to fashion fields.*

- 컴퓨터 활용.

- *By this kind of class. I can get various information and latest technological ways of research about the fashion industry.*

- 스스로 모든 것을 조사하여 자기 스스로 배우고 터득하는 방법으로 수업이 이루어져서 좋은 것 같다. 혼자 터득하니 더욱 더 내 것으로 만들 수 있어 도움이 많이 되었다.

2) UBL 수업이 다른 수업과의 차이 점

- 쌍방향적이다. 정보기기를 활용하는 것이 많았다.

- 교수님께서 일방적으로 어떠한 지식을 제공하는 것이 아니라, 학생들과의 상호작용, 다른 매체를 통한 능동적인 지식습득, 수업시간에 컴퓨터를 이용할 수 있다는 점들이 다른 수업과 달랐다.

- '능동적'이라는 점에서 다른 것 같습니다. 스스로 주제를 정해 팀원들과 공부하고 인터뷰까지 할 수 있었다는 점에서 능동적인 강의를 들을 수 있었던 것 같습니다.

- 모르는 것이 있을 때 바로 검색이 가능하고 내가 보여주고 싶은 것을 바로 보여줄 수 있다.

- 열린 수업. 말로만 듣던 열린 수업이라는 점을 느꼈다. 교수님께서 말씀하시는 점이 궁금하면 바로 찾아서 궁금증을 해결할 수 있어서 좋았다.

- 다른 수업과는 다르게 작은 수업구성원으로 구성되어 있었고, 각각 컴퓨터를 사용할 수 있었으며 앞에 PPT를 TV화면으로 볼 수 있어서 수업에 더욱 잘 집중할 수 있었다.

- 방문, 특강 등 활동하는 과제가 많다. 팀 워크를 중시한다. (모든 과제가 대부분 팀 프로젝트였다)

- 현대 시대, 초고속 디지털 산업이 발전하는 요즘 여러 가지의 도구, 미디어, 소셜 미디어를 접할 수 있어서 확실히 차별화가 되는 것 같다.

- UBL수업의 가장 큰 장점은 학생들이 해야 할 과제들과 프로젝트가 많아 학생들이 주도해 수업을 이끌어어나가는 것이다.

- 직접적으로 참여하여 적극적으로 수업에 할 수 있고 더욱 발표능력이 향상된다.

- *I'm very happy this class has no exam. But there are more requirement to reading and practicing. I'm more preferable this.*

- *This class can connect with internet directly when it needs. And the professor teaches the method to do the marketing, in order to help us do projects. We practice independence through it.*

- 컴퓨터 활용과 수업을 학생이 이루어 나감.

- *I think this class is more focus on using diverse methods to develop students' abilities. And by attending this class, students' thought and horizons have been broadened.*

- 다른 수업들은 강의를 듣고 노트를 적고 암기하는 것이 대부분이다. 하지만 UBL수업은 우리가 하나부터 열까지 스스로 찾고 스스로 알아가는 것이다. 배경지식에 대한 이해가 더 높다.

UBL 수업이 패션 트렌드를 읽는데 좋은 점

- 많은 정보를 접할 수 있다.

- 직접적인 관련보다는 UBL 수업 과제 수행을 위

해 자료를 찾으면서 자연스럽게 해외 site를 방문하게 되는데, 그러한 site방문을 통해서 패션 트렌드를 배울 수 있었다.

- 하루가 다르게 바뀌어가는 패션 트렌드를 빠르게 수업에서 확인 할 수 있는 점에서 패션 트렌드에 UBL수업이 유익하다고 생각합니다.

- 인터넷을 바로 이용하므로, 또 시각적인 것을 중점으로 두기 때문에 좋았다.

- 아무래도 인터넷을 이용하기 때문에 한정된 정보를 벗어날 수 있어서 좋았다.

- 수업시간에 바로 바로 컴퓨터를 사용하여 패션 트렌드를 읽을 수 있어 좋았다.

- 다른 팀원들과 자료를 많이 공유하기 때문에 제한적일 수 있는 개인적 지식과 경험에 다양성을 준다. 그래서 트렌드에 대해서도 보편적이고 공정하게 볼 수 있는 시각을 가질 수 있다.

- 최근 이슈화가 되고 사람들의 일상에 큰 자리를 잡고 있는 소셜 미디어를 통해 실시간으로 패션 트렌드를 접할 수 있어서 새로운 경험이였다.

- 패션 트렌드를 읽는데 도움이 되지는 않는 것 같다. 그러나 수업에서 배운 트위터나 동영상 만드는 것 등은 소셜 네트워킹을 하는데 많은 도움이 된다.

- 내가 직접 조사할 수 있기 때문에 더 많은 정보를 알 수 있고 다른 학생이 발표하는 것을 듣고 내가 모르는 것을 배울 수 있다.

- *The question means "change my view about fashion"? I think wide my horizon is more fitful than say "change"*

- *This lecture touches many friends of subjects, such as social media, movie making. It can broad your seesight.*

- 컴퓨터 활용.

- *I think it is good to know and get the latest information about the fashion industry by latest technological ways.*

- 다양한 정보를 다양한 시각에서 볼 수 있어서 배경지식에 대한 시야도 넓어지고 어떠한 정보가 패션 트렌드를 자세하게 설명하고 있는지 한 눈에 찾아볼 수 있다.

V. 결론 및 토의

세이지¹¹⁾에 의하면 대학을 졸업한 사회 초년생의 실무역량이 크게 떨어진다는 사실을 어떻게 받아들이야 할지에 대해 고민하고 있다. 배움의 과정은 개인적으로 진행되지만 그들에게 제공되는 배움의 다양한 측면, 즉 수업 방식과 평가 방식은 물론이고 사회와 교사의 가치관과 태도 등이 매우 중요한 변수라 할 수 있다고 하였다.

교육의 세계적인 본보기로 알려지고 있는 핀란드에서 교과서란 지식을 집대성한 단 하나의 교재가 아니라 하나의 질 좋은 자료로 취급 받는다. 그러므로 교과서는 공권력에 의한 검정 없이 자유롭게 채택된다고 한다. 또한 교과서를 사용하여 배우는 일은 있어도 하나부터 열까지 교과서를 외우게 하는 일은 없다고 한다. 더불어 교수자도 교과서를 획일적으로 주입시키지 않는다고 한다. 이는 창의성을 중시하는 최근 우리 사회의 트렌드에서도 간과 할 수 없는 것이라 할 수 있다.

유비쿼터스 (Ubiquitos Based Learning) 수업방식은 의류학 전공이론 수업인 패션과 소비자행동 수업에 도입해 봄으로써 교수 자에게는 새로운 교수법에 대한 시도와 학습자에게는 자기주도 학습 능력, 발표능력 향상, 팀원간의 조화와 협동을 통하여 교수자, 학습자 모두에게 학습에 대한 긍정적인 효과를 모색하고자 하는데 목표를 가지고 시작되었다.

소셜 네트워크, 소셜 미디어, 페이스 북 등 다양한 인터넷 환경이 주는 새로운 형태의 수업을 경험해 봄으로써 전통적인 강의 형식이 아닌 새로운 접근법을 제시 하였다고 하는데 이 논문의 의의가 있다고 하겠다. 또한 의류학 전공 관련 패션과 소비자행동이라는 빠르게 변화하는 소비자 행동을 이해 하는데 UBL 방식을 적용한 사례의 연구 논문은 극히 미미하므로 이 논문을 통하여 의류학 전공 수업의 다양한 접근을 시도 해 봄으로써 다양한 수업 방식을 이용하여 학습자의 흥미와 창의성을 유발하는 수업 방식을 시도하고자 하는 교수 자에게 정보 제공의 효과를 가지는데 또한 의의가 있다고 하겠다.

의류학 전공이론 수업에 UBL 수업 방식을 접목하여 진행된 수업의 긍정적인 측면을 요약하면 다음과

같다. 첫째, 빠르게 변화하는 세계의 패션 트렌드에 대한 정보를 바로 알 수 있다. 둘째, 인터넷, 소셜 미디어를 통한 정보에서 자연스러운 언어습득의 효과를 들 수 있다. 셋째, 프리젠테이션 기술의 향상을 들 수 있으며, 본 연구의 제한 점은 다음과 같다. 첫째, 유비쿼터스 수업방식 형태를 갖춘 강의실의 특성상 많은 수의 학생이 수강할 수 없다는 점으로 인하여 수업 참여 인원의 제한, 의류학 전공 수업 중 패션과 소비자 행동이라는 다소 전통적인 수업방식의 한계가 있는 교과목에 적용한 것으로 모든 교과목으로 일반화 하는 것에 대한 제한점이 있다고 하겠다.

참고문헌

- 1) KERIS 이슈 리포트(2005), U-러닝의 이해, 한국교육학술정보원, pp.11-12.
- 2) 유평준(2009), 숙명여자대학교 교수 학습센터 UBL (Ubiquitous Based Learning) 워크숍, p.4.
- 3) “유비쿼터스”, (2010. 10. 19), 네이버 백과사전 자료 검색일 2011. 8. 5, 자료출처 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=770800>
- 4) “E-learning, M-learning, U-learning”, (2008. 6. 10), 자료검색일 2011. 12. 12, 자료출처 <http://cylee.egloos.com/449890>
- 5) “교육의 혁신 e-learning 개념 및 동향”, (2010. 6. 8), 자료 검색일 2011. 12. 13, 자료출처 <http://neolearning.blogspot.com/2010/06/glossary-e-learning-m-learning-u.html>
- 6) Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008), Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), pp.71-80.
- 7) Kotler, P., & Armstrong, G. (2008), *Principles of Marketing*. Prentice Hall: New Jersey, p. 21.
- 8) 이지현, 이승희(2011), 패션 브랜드 커뮤니티와 동영상 UCC 소셜 미디어 참여행동이 광고효과에 미치는 영향, 광고 태도, 브랜드 태도, 구매 의도에 미치는 영향을 중심으로, *한국의류학회지*, 35(8), pp.877-889.
- 9) “잡스 같은 인재 키워라, 대학 전공 ‘융·복합’ 바람”, (2012. 2. 29), 자료검색일 2012. 6. 12, 자료출처 <http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2012022855191>
- 10) 이승희(2009), PBL을 이용한 의상학과 이론수업방식에 관한 고찰, *패션비즈니스*, 13(5), pp.93-101.
- 11) 후쿠다 세이지(2007), *핀란드 교실혁명*, 서울. 비아북, p.135.

접수일(2011년 9월 23일),

수정일(1차 : 2012년 2월 10일, 2차 : 5월 14일),

게재확정일(2012년 5월 21일)