

2022년 1분기 이슈리포트

디자인·문화콘텐츠ISC

# 실감교육 콘텐츠 활용과 디자인



디자인·문화콘텐츠산업 자원개발위원회

# 실감교육 콘텐츠의 활용이 증가하고 있습니다.

기존 교육 라이브러리를 VR/AR과 결합해  
디지털 콘텐츠로 재창조하여  
교육시장을 변화시키는 움직임이 많아지는 등  
**디지털 트랜스포메이션**이 가속화되고 있습니다.



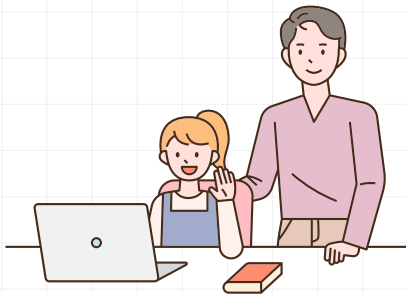
# 특히, 실감형 콘텐츠를 활용한 미래형 에듀테크(Edu Tech) 시장의 성장이 예상되고 있는데요.

경험을 기반으로 한 지식 습득이 가능한 실감형 콘텐츠를 활용한 학습은  
효과적인 학습 경험을 창출할 것으로 주목되고 있기 때문입니다.

글로벌 에듀테크 시장은 16.3% 상향된 성장세로  
2025년까지 4억 4,000만 달러가 될 것으로 전망됩니다.  
(글로벌 교육시장의 5.2%)



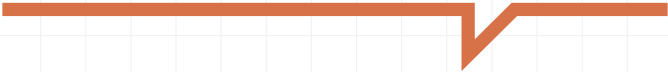
우리나라에서는  
2019~2021년 실감교육 강화사업을 통해 개발된  
**83종(진로체험 66종, 교과연계 17종)의**  
실감 교육콘텐츠를 활용한  
체험 프로그램 수업이 운영되었습니다.



2021년에는  
 초등 13개교, 중등 12개교, 고등 10개교 등  
 전국 총 35개교가 실감교육 체험학교에 지원하면서  
 관심도가 더욱 증대했습니다.



실감교육 콘텐츠의 경우,  
게임 콘텐츠와 교육 콘텐츠 사이의 균형이 요구되고 있어  
**교육 콘텐츠의 디자인 설계가 매우 중요한데요.**

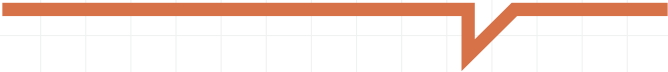


특히 중학교 학생들 대상 연구 결과,  
상호작용성이 없는 콘텐츠의 경우  
교육의 효과(재미, 흥미, 동기)가 낮아지는 것으로 검증됐습니다.

실감교육의 효과를 극대화할 수 있는  
**제작단계별 상호작용적 디자인을 적용**해야 할  
필요성이 확인된 것이죠.



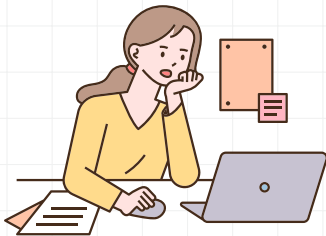
따라서,  
**디자인 주도 실감교육 콘텐츠  
융합인력 양성이 필요합니다.**



실감교육 콘텐츠 활용 시,  
상호작용성을 극대화할 수 있는 방향으로의  
디자인 설계가 무엇보다 중요하기 때문이죠.

먼저 기존 국가직무능력표준(NCS, National Competency Standards)의  
디자인 직무에 ‘12. VR 콘텐츠 디자인’이 개발되어 있으니  
이러한 능력 단위 내용을 제시하는  
보고서 및 교육 현장이 많아져야 합니다.





또한,  
디자인 전문성을 보유한 재직자 중심의  
3D XR콘텐츠 디자이너, UX/UI 디자이너 교육을 통해  
미래 산업현장에서 필요로 하는  
디자인·XR 전문 인력 양성 및 서비스 모델도  
확대해야 합니다.

