

논문접수일 : 2014.02.06

심사일 : 2014.04.05

게재확정일 : 2014.04.26

## 경영학 전공자를 위한 창의/디자인교육에 대한 만족도 분석

Survey Consequence of the Students Satisfaction for Integrated Design Education  
in Business Department

**주저자 : 이현경**

울산과학기술대학교(UNIST) 기초과정부 교수

**Lee Hyun-Kyung**

Ulsan National Institute of Science and Technology (UNIST)

**교신저자 : 이상원**

연세대학교 생활과학대학 생활디자인학과 교수

**Lee Sang-Won**

Yonsei University

\* 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2011-35C-G00067)

## 1. 서론

- 1.1 연구의 배경 및 목적
- 1.2 연구의 범위 및 방법

## 2. 이론적 배경

- 2.1. 타 학부에서의 창의 디자인 교육
- 2.2. 국외 사례

## 3. 연구 방법

- 3.1. 대상 선정 및 방법
- 3.2. 수업방식 및 커리큘럼 내용
- 3.3. 설문지 문항 작성 및 인터뷰

## 4. 분석

- 4.1. 설문 결과
- 4.2. 개별 집중 인터뷰 결과
- 4.3. FGI 포커스 그룹 인터뷰 결과

## 5. 결론 및 제언

### 참고문헌

### 논문요약

최근 국내외 대학에서 다양한 지식을 창의적, 융·복합적으로 사고하여 실제현장에 적용할 수 있는 능력을 지닌 '창의적/융·복합적 사고형 인재'를 양성하고자 다양한 교수법을 실시하고 있다. 본 연구는 창의디자인 교육의 플랫폼 개발에 관한 기초연구로서, 특히 디자인 전공 학부생들이 아닌 타(경영)학부 전공자들을 대상으로 기존 디자인 수업 방법을 어떻게 효과적으로 적용할 수 있는지를 실제 교육 사례를 통해 검증하였다.

그 구체적인 실현 방법으로는 국내 타(경영)학부 환경에 도입되었을 때를 가정하고 창의 디자인 교수법을 설계하였는데, 이 교수법의 특징은 크게 다섯 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 사회적 창의성을 위한 팀워크 액티비티, 둘째, 정해진 범위 안에서의 스스로 주제 선택 및 발표하기, 셋째, 실제 참여방식의 옥션 경험하기, 넷째, 디자인 및 현대미술 전시 관람하기, 그리고 다섯째, 디자인 실무자 초빙 특강이다. 연구자들은 수업을 실시한 후 일어난 효과를 코딩 스킴에 기초하여 분류, 관찰 및 인터뷰하고, 학생들의 반응에 대한 만족도 조사를 실시하여 분석하였다.

연구 결과 비록 제한된 조건 하의 실험이었으나 설문지, 인터뷰, 관찰 방법을 통해 창의 디자인 교육 프로그램이 높은 만족도를 줄 수 있을 뿐만 아니라 학생들의 창의성 증진에 크게 기여할 수 있다는 결론

을 얻을 수 있었다. 동시에 앞으로 학부수준의 창의 디자인 교육이 더욱 확고히 자리 잡기 위해서는 수강 인원 및 강의실 여건 조성 등의 교육환경의 개선과 동시에 강의자의 충분한 피드백 제공이 중요하다는 부가적인 결과도 도출되었다.

본 연구에서는 창의성을 향상시키기 위한 디자인을 기반으로 한 융·복합적 디자인 교육방법을 제시하고 그 효용성을 검증하였다. 이는 시스템의 설계에 목적을 둔 이전 연구들에 비해 수용자 측면에서 다양한 교육 방식의 효용성을 검증한 실증적 연구라는 데에 의의를 지닌다. 본 연구 결과가 국내 현실에 맞는 적절한 다학제적, 융·복합적, 창의적 교육의 발전에 밑거름이 될 수 있을 것으로 기대한다.

### 주제어

디자인 기반 융복합적 교육 프로그램, 디자인경영 수업, 창의성 개발

### Abstract

The aim of this article is to examine the diverse means of integrated design education to enhance creativity of undergraduate students through design management courses in a business major department. In this creativity-focused society where novelty and creativity generate value of learning and competitiveness, the authors argue that students today learn more effectively in pedagogical practices that emphasize holistic thinking, active learning through design-based integrated education. For the methodology, authors conducted mixed of quantitative and qualitative research using a survey, in-depth interview and observation for generating results of student feedback and response after the semester ends. Our belief is that the methods explored in this article represent the seeds of a new model of education based on creative and applied learning. It is important for developing creativity based on hands-on experience, participation-centered and indirect industry experience rather than the established education that tend to transfer knowledge passively through design-based integrated education program even in the business major department. This article presents an design-based integrated education model with five manners: team activity focused social creativity, presentation from self-chosen topic in certain boundary, hands-on design auction experience with paddles, art and design exhibitions tour, special lecture from design professionals

in field to absorb some aspect of market trends.

### Keyword

Design-Based Integrated Education Program,  
Design Management Class, Creativity

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

예술과 디자인이 국가의 창조적 비전을 만들어가는 21세기의 창의사회를 맞아 디자인 분야에서는 창의성 증진을 위한 교육과 관련된 많은 연구들이 활발하게 진행되고 있으며, 디자인 전공학부가 아닌 공과대학, 경영대학, 미술대학 등의 타 학부에서도 필수 및 교양 과목으로 창의적 디자인 관련 과목들이 활발히 개설되고 있다. 창의성(creativity)과 새로운 아이디어(novelty)가 경쟁력으로 인정받고 가치를 창출하는 오늘날의 창조경제 중심사회에서, 예술과 디자인 이론을 기반으로 한 창의적 디자인 교육이 지식을 일방적으로 전달하는 기존의 교육체계를 보완할 솔루션으로 제시되고 있기 때문이다(Peters 2003; Brown 2009; Lee 2012). 이뿐만 아니라 많은 학자들이 창의 디자인 학문교육의 필요성과 중요성을 인정하고 있으며 새롭게 급변하는 시대의 인재를 길러낼 창의적 교육의 한 방안이라는 데에 동의한다(Peters 2003; Pink 2005; Brown 2009; Lee 2012; Kang 2012). 본 연구는 이러한 창의적 디자인 교육적 플랫폼 개발에 관한 기초 연구로서 디자인 교육 방식이 타 분야로 빠르게 확산되는 경향에 발맞추어 어떠한 융합적 교육 방법이 학습 효과를 극대화 할 수 있는지에 관한 실질적인 고민으로부터 시작하였다. 즉, 디자인 분야의 수업이 아닌 타(경영) 분야에서 개설되는 디자인 관련 수업을 진행함에 있어서 창의성의 핵심 가치를 어떤 방식으로 비전공자들에게 전달할 것인가 하는 문제에 주목하는 것이다. 본 연구의 목표는 특히 타(경영)학부 수업에서의 디자인 방법론 적용 및 수요자 측면에서의 검증에 있다. 이는 시스템의 설계에 목적을 둔 이전 연구들에 비해 수요자 측면에서 다양한 교육 방식의 효용성을 검증한 실증적 연구라는 데에 그 차별성을 지닌다고 할 수 있다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

선행 연구에서는 선진 국가에서 시행되고 있는 창

의디자인 학문 교육현황을 분석하고 이를 통해 해답을 제시하고자 하는 노력을 보였다. 그러나 각 나라에 따른 문화적 배경과 사회적 상황에 영향을 크게 받을 수밖에 없는 특성상, 다른 외국의 교육 사례가 우리나라에 적합할지에 대한 의문은 성공적인 창의디자인 교육의 정착을 위해 매우 근본적인 것이라 할 수 있다. 따라서 우리는 이러한 물음에 조금 더 근접한 답을 얻기 위해서 실험적 성격의 시도와 그에 따른 학생 중심의 평가를 통한 효용성의 측정이 필요한 시점이라고 판단하였다.

본 연구는 창의디자인 학문 교육이 국내 타(경영)학부 환경에서 도입되었을 때를 상정한 조건으로 실험적 수업을 실시하였다. 즉, 대상과 범위를 경영학부 학생들로 설정하였으며, 연구 방법으로는 창의디자인 교육의 특성을 바탕으로 한 실험적 성격의 강의를 한 학기동안 실시한 후, 일어난 효과와 학생들의 반응에 대해서 만족도를 조사하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 타 학부에서의 창의디자인 교육

창의디자인 교육(Creative Design Education)이란, 기존의 세부 전공 중심의 교육에서 벗어나 경영/마케팅 분야, 디자인, 공학/기술 분야, 인간심리와 조형, 문화 등의 디자인과 관련된 분야를 종합적이고 창의적인 커리큘럼과 형태로, 다양한 전공의 학생들이 모여 팀을 이루어 프로젝트 위주로, 진행되는 학제간 교육을 의미한다(Lee, S., 2012). 그 목적은 여러 학문간의 통섭과 협업을 통해 하나의 학문만으로는 가지기 어려웠던 다각적인 안목과 새로운 아이디어를 확보하고, 타 학문 분야에서도 이를 기초로 새로운 아이디어 및 이론을 구축하는 것이다(Couturier & Dumas-Laverdiere, 2006). 이는 서로 다른 전공 분야의 지식과 사고방식을 가지고 있는 개인들이 모여, 공통의 목표를 가지고 과제의 문제를 해결해 나가는 과정 중에 팀워크로 인한 협동심과 사교성, 사회성, 발표력 등을 길러나가고, 협력하여 진행되는 가운데, 전혀 예상치 못했던 창의적이고 새로운 아이디어, 컨셉 도출이 가능하고, 이를 통해 기존의 틀에 박힌 사고방식에서 벗어나 다양한 관점을 익힐 수 있으며, 효율적인 프로세스를 습득할 수 있기 때문이다(Florida, 2003).

다니엘 핑크(Pink, 2005)는 이러한 우뇌적 사고를 중시하는 디자인과 예술을 기반으로 한 교육프로그램이 21세기 창의사회에는 공과대학이나 경영대학에도 필요하다고 하였다. Erich Jantsch(1970)는 학제 간 협

력과 협업에 따른 체계를 6단계 (Disciplinary, Multidisciplinarity, Pluridisciplinarity, Crossdisciplinarity, Interdisciplinarity, Transdisciplinarity)로 정의하였는데, 그 이론을 기반으로 한다면, 창의 디자인 교육을 타(경영) 학부에서 실시하는 것은 네 번째 단계인 Crossdisciplinarity에 해당한다. Crossdisciplinarity란 특정한 한 학문의 컨셉을 동등한 위계에 있는 다른 학문에(Lee, Cho, Hong, et al., 2013) 교육하여 특정 효과를 일으킬 수 있음을 의미한다. 이 교육프로그램 설계의 궁극적인 목표는 경영대 학생들이 디자인의 특성을 이해함으로써 창조적, 사용자 중심의 가치를 경영의 자원으로 활용할 수 있는 능력을 기르는데 교육의 목표를 두어야 한다(Chang, 2010). 결과적으로 이러한 교육을 통하여 진행되는 전 과정은 타 전공 학생들에게 큰 자산이 되고, 졸업 후 산업체에 바로 적용 가능한 능력 배양이 자연스럽게 이루어질 수 있다(Lee & Breitenberg, 2010; Mun, 2010). 다양한 전문 지식을 동반한 창의적이고 전문적인 인재들이 늘어남으로써 기업 입장에서 즉시 활용 가능한 인재발굴이 가능해지는 등 교육과 산업계간의 긴밀한 협력관계가 강화되고, 국가적 입장에서 경쟁력 확보에 큰 영향을 끼칠 수 있다.

물론 현재 서울대, 연세대를 비롯한 국내 9개 대학에서 한국디자인진흥원의 융합형디자인사업 참여에 따른 과목들이 운영되고 있다. 그러나 이는 대부분이 중장기적으로 운영되는 과정일 뿐만 아니라 많은 대학의 학부수준에서 구현하기 어려운 최적의 환경에서 선별된 소수의 인원을 대상으로 이루어지며, 또 상당수의 프로그램이 그 대상을 대학원생으로 지정하고 있다.

## 2.2. 국외 사례

학부 중심의 다학제적 교육을 디자인 중심으로 실시하고 있는 선진연구를 살펴본 결과, 새로운 디자인 교육프로그램을 개발하여 세계의 디자인교육을 선도하고 있는 교육프로그램과 대학으로는 핀란드의 알토(Aalto)대학에서 운영하는 여러 특성화 프로그램 중 하나인 IDBM(International Design Business Management) 프로그램, 네덜란드의 델프트(TU Delft)공대 디자인공학 학석사 과정(Industrial Design Engineering), 등이 대표적이다. 각 프로그램은 국가 및 대학의 현실적 여건에 따라 조금씩 다른 유형의 프로그램을 진화시켜 왔다. 각각의 특징으로서, 핀란드의 IDBM 프로그램은 국가적 차원의 교육프로그램 지원에 공학, 경영학, 디자인학의 적극적인 참여와 리

더십으로 진행된다. 목적은 디자인과 밀접한 연관성을 맺고 있는 3개 분야의 전문가를 하나의 프로그램으로 결합해 디자인 중심의 프로젝트에서 상호간의 역할을 이해하고, 최종적으로 포괄적 디자인 관련 비즈니스에서 능력을 발휘할 수 있는 국제적 인재를 육성하는 것이다(Chang & Kim, 2010). 델프트 공대의 다학제 체계는 혁신적 제품과 디자인의 창출에 최우선 목표를 두고 디자인공학을 중심으로 재료학, 기계공학 등이 밀착 지원되는 형태다(Lee, Cho, Hong, et al., 2013). IDE는 공과대학에 소속되어 있는 만큼 기술과 디자인의 결합을 바탕으로 실제 디자인 관련 비즈니스에서 경쟁력을 발휘할 수 있는 인재를 육성하고 있다. 이 두 프로그램의 공통점은 주로 팀 단위로 실제 프로젝트에 참여하는 것을 중시한다는 점이었다. 이는 경험을 중심으로 활용 가능한 지식과 정보를 획득함에 무게를 두는 수업 방식임을 알 수 있다.

## 3. 연구 방법

### 3.1. 대상 선정 및 방법

서울 소재의 중상위권대학교 경영학부에서 2013년 1학기에 개설한 “디자인과 경영” 과목은 전 학년을 대상으로 한 3학점짜리 수업으로 창의디자인 교육을 목표로 계획하였다. 매 주 수요일에 3시간씩 A반(44명)과 B반(70명), 총 114명의 학생들을 대상으로 수업을 실시하였다. 참고로, 본 수업의 학생들 전공 분포는 상경계열이 69%를 차지하고, 디자인 전공을 포함한 예체능계열이 26%, 법학, 사회학 등의 전공을 포함한 인문계열이 17%, 공학계열이 2%를 차지하였다. 학년분포는 3학년이 과반수를 넘는 55%, 4학년이 52%, 2학년이 5%, 1학년이 2%를 차지하였다. 각 반의 학생들은 4~6명이 한 팀을 이루어 작업하였고(Deasy & Laswell, 1985), 수업을 듣는 인원만 다를 뿐 수업 내용 등 나머지는 모두 최대한 동일한 조건하에 수업을 진행하였다.

### 3.2. 수업방식 및 커리큘럼 내용

학생들의 새로운 아이디어 개발을 위한 타 학문 영역에 대한 폭 넓은 교육의 일환으로(Wallas, 1926), 다양한 예술가들과 디자이너들이 동시대에 행하고 있는 창조적인 작품세계를 첫 번째 내용으로 다뤘다. 우선적으로 강의자가 창조경제의 핵심 분야인 창조산업(creative industry)과 공공디자인(public design theory), 기초적인 디자인 이론과 트렌드의 흐름전반

에 대해 개괄적으로 강의하였다. 이후, 강의를 바탕으로 하여 학생들이 스스로가 창의성을 발휘하여 팀 단위로 새로운 프로젝트를 기획하고 수행하게끔 유도하였다. 이는 선행연구에서 알 수 있듯이 팀 단위로 실제 프로젝트에 참여시키는 효율성을 중시하고자 하는 취지였다. 최종 평가 역시 수업내용 전반에 대한 객·서술형 암기식 시험평가가 아닌, 기한을 가지고 발전시킨 팀 구성원의 새로운 아이디어를 전제로 하는 프로젝트의 결과물이 100% 반영되게끔 하였다. 성과물에 대한 평가는 발표 후 교육자의 코멘트와 더불어, 짧게라도 다른 학생들과 함께 이야기를 나누고, 다른 학생들의 피드백도 들을 수 있게 함으로써, 학생들의 생각과 의견이 공유될 수 있도록 하였다.

좀 더 구체적인 강의 내용의 예를 들자면, 토니 블레어 수상이 주창한 영국의 창조산업정책을 시작으로, ‘어떻게 다양한 예술가과 디자이너들이 개인의 창의성(기술, 재능)을 이용하여 지적재산권을 설정하고 활용하여 부와 고용을 창출할 수 있었는가’에 대한 분석, 13개의 창조산업(광고, 건축, 미술품과 골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 양방향 오락 소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터 게임, 텔레비전 및 라디오)에 대한 자료화면과 설명, 그리고 각국의 디자인 관련 공공기관들의 사회혁신을 위한 전시와 교육 프로그램 사례 연구 분석, 디자인을 활용한 도시재생(urban regeneration)이 시민들의 감성에 미친 영향 등이 포함되었는데, 이를 통해 전반적인 창조산업과 공공디자인의 선진 사례와 동향을 담아내고자 하였다. 그 이후 이와 관련하여 주어진 큰 범주 내에서, 각 팀들이 각자 주도적으로 선정한 주제에 대해서 기획 중심의 중간/기말 프로젝트를 수행하고 이를 프레젠테이션을 통해 발표하도록 하였다. 큰 범주는 디자인상품 아이디어 기획, 사회혁신을 위한 공공디자인 디자인 및 전시 기획으로 설정하였다.

한편, 참여수업의 효용성을 증진시키기 위해 ‘디자인옥션’ 사례수업을 통해 세계시장에서 디자인작품들의 경제적 가치가 얼마나 높이 평가되고 있는지를 알려주고, 직접 학생들이 주체가 되어 가상 옥션 수업을 실시하였다. 디자인옥션용 패들(paddle)과 의사봉(hammer) 같은 교보재를 직접 활용하여, 실제 상황에 대한 시뮬레이션의 역할과 효과를 중요하게 다뤘다.

또, 현직 대기업 디자인 분야에서 창의성과 디자인 혁신 관련 사용자 실험 연구 분석 업무를 하는 연구원을 초빙하여 수업 내부적으로 특강을 열기도 하였다. 이는 취업 후 현장에서 다뤄지는 실무 내용을

엿볼 수 있게 함이었다(Schön, 1983). 강의실이라는 한정된 공간에서 이루어지는 수업을 벗어나기 위한 노력의 일환으로는, 외부에서 진행되고 있는 디자인을 소재로 다루는 전시를 방문하였다. 그곳에서 전시 주최 측의 도움을 얻어 전문 도슨트로 부터 작품에 대한 설명을 듣고, 이에 대한 생각과 의견을 서로 토론 해보고 각자의 경험과 연관하여 재해석(Wang, 2010)하고, 프로젝트로 기획해보는 시간을 가졌다.

이처럼 전반적인 수업 커리큘럼은 현재 활발히 연구되고 있는 다학제적 수업용 프로그램들을 국내 학부 수준에서 실제적으로 적용이 가능할 수 있도록 최대한 갖춘 동시에, 효과적으로 학생들의 호기심을 유발하고 상상력을 자극할 수 있도록 구성되었다.

방식	내용	형식	창의성 증진의 핵심근거
팀 프로젝트	중간/기말 팀 단위 구성, 창의적 프로젝트 활동	팀당 15분 발표	팀 단위, 프로젝트 중심의 교육. 복합적인 사회 조직체의 기능 강조 (Deasy & Laswell, 1985)
예술/디자인 이론	새로운 아이디어 개발을 위한 현대미술, 공공 디자인 등 타학문영역에 대한 폭 넓은 교육	A4용지 1페이지	창의적 아이디어 단계적 개발 (Wallas, 1926)
가상 디자인 옥션	학생이 진행하고 주체가 된 참여방식 가상 디자인옥션 실시	교보재 (패들, 해머) 활용	체험중심, 실제 상황에 대한 시뮬레이션 역할 (Simon, 2010)
실무자 초빙	실제 창의력과 혁신 연구 분야에서 활동하는 외부 강연자 섭외	대기업 창의력 혁신센터 특강	현장실무 엿보기, 이론중심의 학문적 수업과 실무의 연결 (Schön, 1983)
디자인 전시 관람	<드림 소사이어티>, <여가의 재발견>, <How to Make a Book with Steidl : 슈타이들>	야외수업, 도슨트 활용	현장학습, 경험 중심의 교육 (Wang, 2010)

[표 1] 커리큘럼 내용구성(Curriculum Contents)

### 3.3 설문지 문항 작성 및 인터뷰

수업결과에 대한 만족도를 분석 할 목적으로, 전체 수업 커리큘럼 및 평가 종료 후, 학생들에게 의견을 묻는 설문지법, 개별 인터뷰, 집중 인터뷰 방식으로 자료를 수집하였다[표 2].

조사방법	내용	비고
설문지법 (Survey)	설문조사 서비스(서베이몽키)의 도움을 받아 설문조사 실시	서베이몽키 설문조사 서비스
개별 집중 인터뷰 (In-depth Interview)	수업에 적극적으로 참여했던 학생에게 개별 인터뷰 요청	남녀 각 1명
FGI(포커스 그룹 인터뷰)	수업에 적극적으로 참여했던 팀을 대상으로 그룹인터뷰 실시	B반 7조

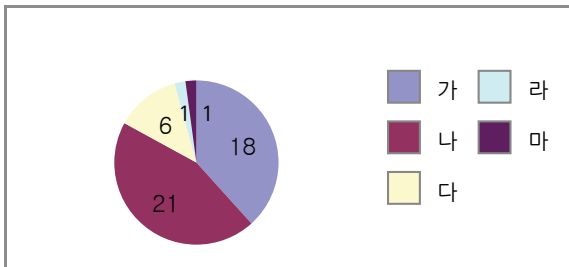
[표 2]. 수용자 피드백 수집 방법(Student feedback collection methods)

의견 수집은 객관적이고 정확한 답변을 얻기 위하여, 성적평가 및 모든 학기 일정이 종료된 후, 설문조사 전문 서비스 업체의 도움을 받아 진행하였다. 익명이 보장된 설문 시스템을 바탕으로 설문지를 만들고, 이메일과 휴대폰 문자 메시지를 통해 해당 수업을 수강했던 모든 학생들에게 설문을 요청하였다. 한편, 개별 인터뷰는 성실하게 수업에 참여한 학생들을 선정하고 이들에게 직접 의견을 듣는 대신 반드시 객관적으로 평가해 줄 것을 요청하였다. FGI(포커스 그룹 인터뷰)도 개별인터뷰와 유사한 방식으로 열정적으로 활동해 준 한 팀을 선정해 프로젝트 소감에 대해 자유롭게 이야기 하도록 하고 대화 내용을 관찰하였다.

#### 4. 분석

##### 4.1. 설문 결과

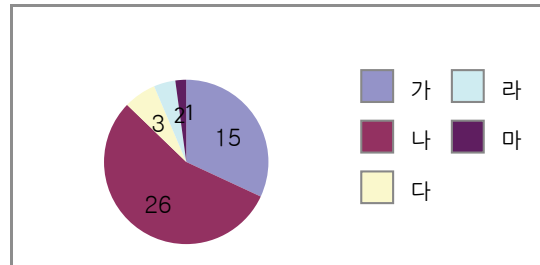
설문은 수업에 대한, 수강 전 기대와 수강 후 만족도, 창의력 향상 여부, 그리고 수업을 통해 얻은 것들에 대한 정보를 중심으로 이루어졌다. 수강을 신청한 학생들의 가장 큰 동기는 디자인에 대한 흥미로 나타났으며, 단순한 수업자체에 대한 흥미와 이질적인 두 학문의 결합에 대한 호기심이 그 뒤를 이었다. 한편 수강종료 후 학부생들의 수강 만족도는 [표 3]과 같다.



	수업을 듣고 난 후, 수업에 대한 귀하의 만족도는 어떠합니까?	%
가	매우 만족한다	38.3
나	만족한다	44.68
다	보통이다	12.77
라	불만족한다	2.13
마	매우 불만족한다	2.13
	합계	100

[표 3]. 수강종료 후 만족도(Student satisfaction after semester ends)

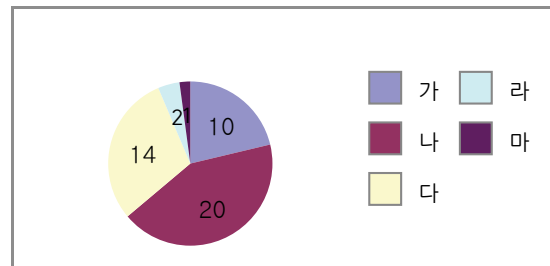
응답자의 83%(소수점 이하 반올림)가 만족한다고 응답하였다. 불만족 했다는 응답자는 전체의 4.3%에 불과하였다.



	귀하는 수업을 통해 타 학문분야에 대한 흥미가 증진되었습니까?	%
가	아주 그렇다	31.91
나	그렇다	55.32
다	보통이다	6.38
라	아니다	4.26
마	전혀 아니다	2.13
	합계	100

[표 4]. 타 분야에 대한 흥미 증진도(Interests increase on different major)

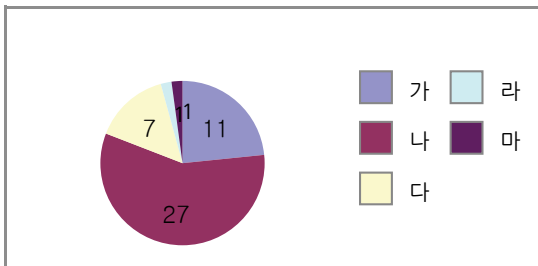
한편, 디자인경영 수업을 통해 타 분야 학문에 대한 흥미도가 증가했다는 학생이 87%로 높게 나타났다[표 4].



	귀하는 수업을 통해 자신의 제 1전공을 바라보는 관점에 변화가 있었다고 생각하십니까?	%
가	매우 그렇다	21.28
나	그렇다	42.55
다	보통이다	29.79
라	아니다	4.26
마	전혀 아니다	2.13
	합계	100

[표 5]. 제1전공에 대한 관점의 변화(Perspective change on their major)

수업을 통해 자신의 제 1전공에 대한 새로운 관점의 변화가 있었다는 학생도 64%로 과반수가 넘었다 [표 5].



	이 수업이 귀하의 창의력 증진에 긍정적인 영향을 주었다고 생각하십니까?	%
가	매우 그렇다	23.40
나	그렇다	57.45
다	보통이다	14.89
라	아니다	2.13
마	전혀 아니다	2.13
	합계	100

[표 6]. 창의력 증진도(Correlation between this course and creativity)

또한, 81%의 학생들이 수업이 창의력 증진과 관련이 있다고 생각했으며 [표 6], 이 이외에 수업을 통해 학생들이 얻었다고 생각하는 것들에 대해서는 다음 [표 7]과 같이 나타났다.

	귀하가 수업을 통해 얻었다고 생각하는 항목들에 대해 체크해주세요. (복수응답가능)	%
가	창의성	65.22
나	적극성	17.39
다	향후 적용성	47.83
라	팀 워크쉽	15.22
마	디자인 및 창조산업에 대한 흥미	13.48
바	프레젠테이션 자신감	13.04
사	체험교육의 효율성	15.22
아	타과생 친구	8.7
기타	기타	4.35

[표 7]. 수업을 통해 얻었다고 생각하는 항목(Things students thought they accomplished through the

course)

설문결과에서 볼 수 있듯이, 학생들이 본 수업을 통해 가장 발전했다고 느낀 본인의 능력은 창의성으로, 65%에 해당한다. 창의성 이외에도 수업을 통해 디자인 및 창조산업에 대한 흥미를 느낀 학생들이 많았다. 실무와 경험을 중시하는 디자인 교육답게 향후 적용성을 얻었다고 응답한 학생 수도 많았다. 높은 점수를 얻은 항목들은 앞서 조사했던 수업의 만족도에도 큰 영향으로 작용했을 것으로 판단된다. 또한 본 수업의 후속 수업이 다음 학기에 개설될 시, 수강의향을 물어보았을 때, 94%의 많은 학생들이 수강하고 싶다고 응답했다.

#### 4.2. 개별 집중 인터뷰 결과

홍길동 (가명, 경영학 3학년)	
대화 요약	수강신청하게 된 계기 및 만족도 경영학을 공부하며 사회 속에서의 기업조직의 합리적 선택과 자본주의적 이해관계를 공부하며 예술 같은 분야에는 어두웠었다. 그래서 낯선 분야에 대한 호기심이 생겼다. 수업에는 대단히 만족한다. 예술분야가 다소 낯설긴 했지만 디자인과 예술에 전문적인 지식을 사전에 갖추지 않아도 들을 수 있는 흡입력 있는 수업이었다. 내 전공과목인 경영에 예술적 안목을 연계하면 더 가치 있다는 생각이 들었다.
대화 요약	수업을 들으며 느끼게 된 점 수업자체가 새로운 방향으로 사고를 시도해 볼 수 있도록 많은 기회를 제공해 주었다고 생각한다. 특히 팀 프로젝트와 강의를 통해 많은 것을 생각해보고 배울 수 있었다. 중간고사 프로젝트와 파이널 페이퍼를 통해 많은 가슴 한편에 묻어두었던 아이디어들도 돌아볼 수 있었다. 요즘 대세는 하이브리드인 것 같다. 디자인 경영 수업을 배우며 그동안 배웠던 전공의 폭을 더욱 확장시킬 수 있다는 확신이 생겼다. 발표와 참여적 수업, 그리고 학생 주도적인 팀 프로젝트는 여러 가지 생각을 해 볼 수 있게 도와주고 앞으로의 진로에 있어서도 더 넓은 선택지를 제공해 주었다는 생각이 들었다.
대화 요약	자유롭게 하고 싶은 말 수업을 듣고 융합적 학문의 메커니즘에 대해 고민해 보면서 제 전공과 예술분야의 결합에 대해 긍정적으로 생각해 볼 수 있었다. 앞으로 이러한 수업이 더욱 많아졌으면 하는 바람이다. 다른 분야의 관점에서 바라보는 경험은 정말 흥미롭다. 내가 가진 한계를 깨닫고 세상을 좀 더 다채롭게 보는데 큰 도움이 되었다.

[표 8]. 개별 집중 인터뷰(In-depth Interview)

인터뷰에 응해 준 학생들은 수업을 통해 창의성을 기르고 사물을 바라보는 새로운 관점을 얻을 수 있었다고 응답하였다.

“이질적인 학문들이 융합된 이런 수업이 더 많이

생겼으면 하는 바람과 다른 분야의 관점에서 바라보는 경험이 좋았으며, 이를 통해, 본인이 가진 한계를 깨닫고, 세상을 좀 더 다채롭게 보는데 큰 도움이 되었다"고 답하였다. 또한 "발표와 참여적 수업, 그리고 학생 주도적인 팀 프로젝트를 통해 다양한 생각과 관점을 가지게 되었으며, 앞으로의 진로에 있어서도 더 넓은 선택지를 제공해주었다"고 답하였다.

### 4.3. FGI 포커스 그룹 인터뷰 결과

FGI (Focus Group Interview: 포커스 그룹 인터뷰)는 수업에 열심히 참여한 한 조 (팀 내 전공 구성: 사회학 두 명, 중국학 한 명, 경영학 두 명)를 선정하고 이들과 만나 수업 후기를 자유롭게 이야기 할 수 있도록 하고 이를 관찰하였다.

대 화 요 약	<p>팀 프로젝트 성과물에 대한 자체 평가</p> <p>우리는 팀 프로젝트로 서울시민을 위한 창의적인 공공미술 프로젝트를 제안하였다. 팀 프로젝트 주제 선정은 팀원 회의를 통해 결정되었다. 회의 과정에서 다른 주제에 대해 팀 프로젝트를 해보고 싶다는 의사를 표현한 팀원도 있었지만, 회의를 하면서 공공미술 제안으로 의견을 수렴하였다. 우리는 수업을 통해 배웠던 내용들을 참고하여 인사동에서 자연스럽게 삼청동으로 발길을 옮길 수 있도록 하는 육교형 공공미술을 안국동 사거리에 설치하자는 아이디어를 제안했다. 이는 단순히 육교형 공공미술의 건립을 제안하는 것에 더 나아가 인사동을 방문한 서울시민과 관광객들의 관광루트를 재디자인해보자는 조금 더 거시적인 관점에서 진행되었다. 프로젝트 결과물에 대해서 교수님이나 학생들의 평가도 긍정적이었으며 우리 스스로도 만족스러웠다.</p>
대 화 요 약	<p>팀 프로젝트를 하면서 느낀 점</p> <p>우리는 팀 프로젝트 회의를 하기 위해 자주 만나고 실제 인사동을 가서 300여장에 가까운 사진을 찍기도 하였다. 그러면서 중간에 주제가 바뀌기도 하였다. 사실 맨 처음 주제는 인사동을 대표할 상징적인 공공미술을 세워보는 것이었는데, 사진을 찍고 회의를 하면서, 주제가 인사동과 삼청동을 이어주는 공공미술품을 설치해보자는 것으로 변경됐다. 중국에서 유학 온 팀원이 한국 관광객 입장으로서의 인사이트를 제시해주어서 좋은 아이디어가 나올 수 있었던 것 같다. 한편 그밖에 부수적인 요소들에 대해서, 팀원들마다 서로 전공이 달라 자유롭게 이야기하며 직접 인사동을 돌아다녔던 것이 창의적 발상의 주요한 계기가 된 것 같다. 우리 스스로 정한 주제에 따라 실제 프로젝트가 이루어질 장소를 방문하고 우리 스스로의 생각을 바탕으로 프로젝트를 진행해본 경험이 아주 좋았던 것 같다.</p>
대 화 요 약	<p>앞으로의 태도</p> <p>타과수업을 조금 들여보려고 서로의 전공과목 중에서 관찰했던 과목을 추천받았다. 물론 초반에는 약간의 마찰과 난관이 있었지만, 타학과 학생들과 함께 협업을 해 본다는 것 자체가 매우 흥미롭고 재미있는 일이었다.</p>

[표 9]. 포커스 그룹 대화 요약(FGI conversation summing-up)

팀 프로젝트로 진행하며, 학생들 간의 협동과정에서 새로운 아이디어가 더 구체화됨과 동시에 발전할 수 있으며, 팀 간 교류를 통해 새로운 시각과 통찰력을 기르고, 직접 체험하고 경험해 나가면서 얻는 결과물에 협업의 중요성도 느끼며, 흥미진진했다는 피드백을 통해 창의디자인 교수법이 효과적이었음을 알 수 있었다[표 9].

### 5. 결론 및 제언

본 연구에서는 창의디자인 교육의 플랫폼 개발에 관한 기초연구로서, 특히 디자인 전공 학부생들이 아닌 타(경영)학부 전공자들을 대상으로 기존 디자인 수업 방법을 어떻게 효과적으로 적용할 수 있는지를 실제 교육 사례를 통해 검증하였다. 즉, 창의성을 향상시키기 위한 디자인을 기반으로 한 융·복합적 디자인 교육방법을 제시하고 그 효용성을 검증하였다.

그 구체적인 실현 방법으로는 국내 타(경영)학부 환경에 도입되었을 때를 가정하고 창의 디자인 교수법을 설계하였는데, 이 교수법의 특징은 크게 다섯 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 사회적 창의성을 위한 팀워크 활동, 둘째, 정해진 범위 안에서의 스스로 주제 선택 및 발표하기, 셋째, 실제 참여방식의 육선 경험하기, 넷째, 디자인 및 현대미술 전시 관람하기, 그리고 다섯째, 디자인 실무자 초빙 특강이다. 연구자들은 수업을 실시한 후 일어난 효과를 코딩 스키에 기초하여 분류, 관찰 및 인터뷰하고, 학생들의 반응에 대한 만족도 조사를 실시하여 분석하였다.

연구 결과 비록 제한된 조건 하의 실험이었으나 설문지, 인터뷰, 관찰 방법을 통해 창의 디자인 교육 프로그램이 높은 만족도를 줄 수 있을 뿐만 아니라 학생들의 창의성 증진에 크게 기여할 수 있다는 결론을 얻을 수 있었다.

전체적인 수업에 대한 만족도(83%), 타 분야에 대한 흥미 증진도(87%), 제 1 전공에 대한 관점의 변화(64%), 창의력 증진도(81%)의 모든 면에서 본 프로그램 구성이 학생들의 창의성 증진에 크게 기여했다는 긍정적인 결과를 얻었다. 동시에 앞으로 학부수준의 창의디자인 교육이 더욱 확고히 자리 잡기 위해서는 수강인원 및 강의실 여건 조성 등의 교육환경의 개선과 동시에 강의자의 충분한 피드백 제공이 중요하다. 이는 부가적인 결과도 도출되었다.



이렇듯 우리는 이번 연구를 통해서 디자인을 기반으로 한 창의 디자인 교육 프로그램이 국내의 타(경영)대학에서도 충분한 가치와 효과를 창출할 가능성을 확인하였다. 구체적으로 학생들이 제시한 능력 중 창의성 증진 가장 두드러진 것은, 디자인 교육이 창의력과 연관성이 있음 뿐만 아니라 타 학문의 교육 방식과 비교하여 보았을 때 비교적 새로운 방식임을 입증해 준다. 또한 타 학문에 대한 흥미가 높아졌다는 것과 자신의 학문에 대한 새로운 관점을 가졌다는 것은 학문 간의 융합을 위해 필요한 상호 이해 능력 뿐만 아니라 자신의 영역에 대한 보다 뚜렷한 이해 및 발전 가능성을 발견할 수 있게 되었음을 나타낸다고 할 수 있다.

결론적으로 보았을 때 창의 디자인 교육은 그 내용 뿐만 아니라 교수 방법에 있어서 창의력 증진과 융합적 마인드 형성에 매우 효과적이었으며, 타 학문 분야의 학습 내용과 적절히 결합함으로써 근 미래의 새로운 융합 교육 방식으로 정착될 큰 가능성을 지닌다고 할 수 있다.

이번 연구에서는 그 한계점과 몇 가지 아쉬웠던 점이 존재하였다. 그 중 가장 큰 것은 학생들의 팀별 및 개인별 성과물과 다양한 설문조사를 통해서 학생들로부터 디자인 경영 수업에 대한 소감과 느낀 점에 대한 이야기를 들을 수 있었으나, 학생의 창의력 능력 향상과 관련한 객관적 데이터나 다양한 전공 학생들 간에 시너지 효과에 대한 수치 측정 등, 수업과 학생의 능력 향상에 대한 상관관계를 객관적으로 제시하기에는 연구의 기간 및 방법이 부족했다는 것이다.

그러나 본 연구는 시스템의 설계에 목적을 둔 이전 연구들에 비해 수용자 측면에서 다양한 교육 방식의 효용성을 검증한 실증적 연구라는 데에 가장 큰 의의를 지닌다. 학생들의 창의력을 증진시키고자 하는 목적으로 디자인 이론을 기반으로 한 창의 디자인 교육을 디자인 전공학부가 아닌 공과대학, 경영대학, 미술대학 등의 타 학부에서도 채택하여 적용하는 것이 학생들의 창의력 발전에 있어 많은 기여를 할 것이라고 판단된다.

본 연구 결과가 국내 현실에 맞는 적절한 다학제적, 융·복합적, 창의적 교육의 발전에 밑거름이 될 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- 장희정 (2012). 「융합디자인교육과정 모형 개발에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 문금희 (2010). 다학제 디자인 교육의 사례연구 및 내용분석. 『디자인학연구』, 25(4), 103-104.
- 이순중 (2012). 『통합 창의 디자인』. 서울 : 홍디자인.
- 이안재 (2007). 디자인 경영의 최근 동향과 시사점, 『SERI 경제 포커스』(삼성경제연구소) 제125호.
- 장영중, 김도현 (2010). 디자인중심 다학제교육 프로그램에 대한 선진사례 연구. 「『디지털디자인학연구』」, 10(4), 463-472.
- Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, NY: Harper Business.
- Chang, Y. (2010). Design management education for a college of business administration: A case study of <design marketing> class. Journal of Creative Management. 111-126.
- Couturier, Y. & Dumas-Laverdiere, C. (2006). Comparison of methods and interdisciplinary possibilities: the case of literature reviews in social work and in nursing science. The Qualitative Report, 11(1), 80-87.
- Deasy, C. M. & Laswell, T. E. (1985). Designing places for people: A handbook on human behavior for architects, designers, and facility managers. New York, NY: Watson-Guptill Publications.
- Florida, R. (2003). The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life. New York, NY: Basic Books.
- Jantsch, E. (1970). Inter- and trans-disciplinary university: a systems approach to education and innovation. Policy Sciences, 1(4), 403 - 442.
- Lee, H. K., & Breitenberg, M. (2010). Education in the New Millennium: The Case for Design-Based Learning. International Journal of Art and Design Education, 29(1), 54-60.
- Lee, S., Cho, H., Hong, Y., Suk, K., Kim, S., & Kim, K. (2013). A Suggestion for Integrated Design Education System: A Case Study on Domestic College Programs: Archives of Design Research, 26(3), 219-238.
- Pink, Daniel H. (2005). A whole new mind: Why

- right-brainers will rule the future, New York, NY: Riverhead Books.
- Peters, T. (2003). Re-imagine! business excellence in a disruptive age. London: DK Publishing.
  - SchÖn, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. New York, NY: Basic Books.
  - Simon, N. (2010). The participatory museum. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
  - Wallas, G. (1926). The art of thought. New York, NY: Harcourt, Brace & World.
  - Wang, T. (2010). A new paradigm for design studio education. *International Journal of Art and Design Education*, 29(2), 173-183.