

논문접수일 : 2012.06.19

심사일 : 2012.07.05

게재확정일 : 2012.07.24

**시각디자인 전공 교육을 위한 교육과정 개선안**  
- 학부 전공기초과목을 중심으로 -

An Improvement Scheme of curriculum for Major Courses of Visual Communication  
Design

- Focused on Foundation Studies Courses of undergraduate studies -

**주저자 : 신동재**

중앙대학교 일반대학원 산업디자인학과 시각디자인전공 석사과정

**David J. Shin**

Chungang University Graduate school Art and Physical Education the Department of Industrial  
Design, Visual Communication

**교신저자 : 김준교**

중앙대학교 예체능계열 디자인학부 시각디자인전공 교수

**Jun Kyo Kim**

Chungang University Art and Physical Education the Department of Design, Visual  
Communication

\* 본 논문은 2012년도 중앙대학교 학술연구비 지원에 의한 결과임

## 1. 서론

- 1.1 연구배경 및 필요성
- 1.2 연구방법 및 범위

## 2 디자인 선진국 교육과정 선행연구 및 전공과목 교육과정 연구

- 2.1 디자인 선진국 교육과정 선행연구
  - 2.1.1 로드아일랜드디자인대학교의 커리큘럼 구성 및 내용
  - 2.1.2 프랫 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용
  - 2.1.3 시카고 아트 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용
  - 2.1.4 각 학교의 커리큘럼의 특성 분석
- 2.2 국내대학평가원 평가 상위 3개 대학 교육과정
  - 2.2.1 서울대학교 관악캠퍼스 디자인학부 시각디자인전공(1위)의 교육과정과 교육목표
  - 2.2.2 한양대학교 ERICA캠퍼스 시각, 패키지디자인학과(2위)의 교육과정과 교육목표
  - 2.2.3 홍익대학교 서울캠퍼스 시각디자인학과(3위)의 교육과정과 교육목표
- 2.3 설문조사 데이터 및 결과
  - 2.3.1 공통설문조사
  - 2.3.2 개별설문조사
  - 2.3.3 설문조사에 따른 현재 교육과정 운영방식의 문제점 분석

## 3. 전공기초과목을 통한 문제점 해결방안

- 3.1 전공기초과목 개선의 중요성
- 3.2 과목 간 연계성 검토
- 3.3 융합을 통한 교육 모형 제안

## 4. 결론 및 연구의 한계

### 참고문헌

### 논문요약

급변하는 사회 속에서 시각디자인 전공과목 영역 역시 많은 변화와 발전을 필요로 한다. 앞으로 어떠한 방향성을 가지고 전공과목을 교육할지는 매우 중요한 문제이다. 기존의 수직, 수평적 교육 방법이 지닌 단점을 극복하고 무엇을 어떻게 교육해야하는가를 연구하고 그에 따른 개선안이 필요한 시기이다.

이에 본 연구자는 먼저 디자인 선진국의 전공 교과 과정 분석을 통해 그 특징을 파악하였으며 우리나라 시각디자인 전공과목을 개설하고 있는 학교의 교과 과정과 교육목표를 고찰하고 다양한 디자인 전공자를 대상으로 교육과정 개선을 위한 설문과 인터뷰 진행을 바탕으로 교육과정 개선에 관련한 문제점을

분석하여 전공기초 과목을 중심으로 그 해결의 실마리를 풀고자 하였다. 그 결과 전공기초 과목의 발전 및 개선 방향에 대하여 융합적 사고를 통하여 학생들의 다양하게 사고하는 힘을 키워 줄 필요가 있는 것으로 나타났으며, 그 해결책으로는 과목 간, 타 학문 간 융합을 통해 창의적인 사고를 하도록 하는 교과 콘텐츠를 생산하며 문제를 해결하는 능력을 갖출 수 있도록 하는 교육이 필요하다.

본 연구를 통해 연구자는 향후 우리나라 시각디자인학과 전공교육 개선과 발전에 필요한 참고자료를 제공하고자 한다.

### 주제어

시각디자인 전공기초, 디자인교육, 교육과정 개선

### Abstract

The major courses of visual communication design needs a lot of change and development in the rapidly changing society. It is important issue that major education has which directivity. It is time to need an improvement scheme for overcoming weakness with existing vertical, horizontal teaching method and studying what to, how to educate.

Researcher attempts to solve a clue to the solution of the problem focus on foundation studies courses by figuring out characteristics through analysis of major curriculum of design advanced country, studying curriculum and educational objectives of school which open visual communication major in Korea, analyzing curriculum improvement issues from surveys and interviews targeting various design majors. According to the research, it need to train thinking variously ability by amalgamative thinking for development and improvement of foundation studies courses. For a solution, it needs education to think creatively by convergence subjects and subjects, a field of study and a field of study, and needs education to prepare skill of problem solving and content producing.

Researcher attempts to provide the study showed reference for development and improvement of visual communication design major education.

### Keyword

Foundation Courses of Visual Communication Design, Design Education, Curriculum Reform

## 1. 서론

### 1.1 연구배경 및 필요성

다양한 학문 분야에서 고등학교 교육과정을 마치고 대학에 입학하여 학생 본인의 전공과목을 공부하는 학생에게 무엇을 어떻게 교육해야하는가는 대학이 당면한 수행과제 중 가장 큰 문제이며 시각디자인학과 역시 예외는 아니다.

사회, 문화적 발전에 따라 요구되는 전공과목과 시각디자인 실무 현장에서 요구되는 필요충분조건을 갖추어야하는 현실이기에 과거로부터 변화 없이 이어져온 교과목의 현실적 변경 제안의 필요성을 느껴 연구과제로 선정하게 되었다. 특히, 국내 시각디자인 전공 1, 2학년 학생들의 과제 결과물을 살펴보았을 때 아직까지 전통적인 형태의 평면적 전공수업에만 의지하고 있는 현실임을 알 수 있다.

디자인학과의 특성상 학생들의 개성 못지않게 강의의 하는 교수자의 개성도 다양함을 예상 할 수 있다. 따라서 일률적인 기준을 적용하여 과목 간 전체 교육과정을 조율하기란 쉽지 않다. 하지만 큰 틀을 제안하고 교수자 간 학기 전 조율을 통해 밑그림을 함께 설계한다면 보다 알차고 도움이 되는 수업 진행을 통해 학기말 좋은 결과물을 얻을 수 있을 것이다. 또한 이를 통하여 교육과정 중 과목별로 보다 깊은 부분까지도 다룰 수 있을 것이다. 이에 본 연구자는 이 논문에서 학부 전공과목을 교수 하는데 있어 과목 간 융합을 통하여 교수와 학생 모두가 만족감을 높일 수 있는 방법을 찾고자 한다.

### 1.2 연구방법 및 범위

흔히 우리가 살고 있는 현재 디자인의 중요성은 매우 크게 부각되고 있으며 디자인이 사회 전반에 끼치는 영향은 매우 클 것이다. 따라서 디자인을 가르치는 교과과정은 매우 중요하다. 이에 우리나라 디자인학부 전공과목 또한 한 번 더 도약해야 하는 시기다. 따라서 연구방법 및 범위는 다음과 같은 순서로 진행 했다.

첫째, 선행연구를 통해 디자인 선진국의 여러 평가 기관의 평가에서 꾸준히 상위에 랭크되고 있으며 U.S. News & World Report가 2009년에 선정한 우수 디자인 대학 통계 자료와 2011년 Businessweek 선정 세계 우수디자인대학 60 Design Schools-The Global List 중 높은 인지도와 100년 이상의 디자인 교육 전통을 지닌 미국 내 디자인대학 로드아일랜드 디자인대학교, 프랫 인스티튜트 , 시카고 아트 인스티

튜트의 디자인학부 기초교육과정에 관한 고찰을 통하여 우리의 교육과정과의 차이를 발견하고자 한다. 우리나라 디자인 교육은 종합대학에 속해 있는 학교가 대부분이지만 미국의 경우, 보다 전문화된 아트 스쿨이 보편적이다. 따라서 학제를 비교하기는 어렵지만 교육과정 상 교과목을 참고 할 필요가 있다.

둘째, 2001년(최신) 한국대학교육협의회 대학평가원에서 평가한 학문분야평가<sup>1)</sup> 중 디자인분야 평가를 근거로 상위 3개 대학의 학부 시각디자인 전공 교육과정을 살펴보았다. 연구 방법 및 범위를 위에서 언급한 상위 3개 대학으로 선정 한 이유는 한국 대학을 평가하는 여러 매체, 기관(중앙일보대학평가, 조선일보대학평가, QS 세계대학평가, THE 세계대학평가)이 있지만 디자인전공 학부만을 별도로 평가 하지 않고 있으며 공신력 있는 평가기관의 평가 자료를 근거로 삼기 위함이다.

셋째, 재학생 및 교강사를 대상으로 과목 간 융합에 관련된 사항을 설문 조사, 필요요소를 발견하고 서로의 상관관계를 연구하여 교수와 학생 모두 만족할 수 있는 발전된 형태의 전공필수과목의 방향을 찾고 모형을 제안한다.

## 2 디자인 선진국 교육과정 선행연구 및 전공과목 교육과정 연구

### 2.1 디자인 선진국 교육과정 선행연구

로드아일랜드디자인대학교, 프랫 인스티튜트 , 시카고 아트 인스티튜트 세 곳의 공통점이자 우리나라 대학과의 가장 큰 차이점은 첫째, 기초과정의 별도 개설부분이다. 우리나라 디자인대학은 4년 과정의 학부제 프로그램으로 구성되어 있으며 1, 2학년 과정에서 이에 해당하는 과목을 교육하고 있다.

둘째, 전공 기초 과목뿐 아니라 디자인과 관련하여 중요한 교양과목을 필수적으로 가르치고 있다. 우리나라 또한 전공기초 과목 내 교양과목이 분포하고 있으나 그 비중은 매우 적은 편이다.

#### 2.1.1 로드아일랜드디자인대학교의 커리큘럼 구성 및 내용

RISD는 1877년에 설립되었으며 유에스뉴스(U.S. News & World Report) 등 각종 미국대학순위 조사에서 명문 예술대학들과 아이비리그에 속한 명문 종합대학들까지 모두 제치고 독보적인 최고의 미술대학

1) [http://eval.kcue.or.kr/value04/value04\\_1\\_15.php](http://eval.kcue.or.kr/value04/value04_1_15.php)

으로 선정 될 정도로 그 실력을 인정받고 있다.

RISD의 기초교육과정은 크게 전공과 교양 그리고 겨울학기 과정으로 나눌 수 있으며 디자인의 기본이라고 볼 수 있는 기초적인 실기 수업에 철학, 문학, 사회학에 이르는 다양한 인문학적 소양이 더해진 전공교육과 과학에 이르는 폭 넓은 분야를 적용하여 기초과정을 운영하고 있음을 아래 표를 참고하여 알 수 있다.

홈페이지2)에 따르면 교수진은 비판적 탐구의 개발을 강조하고 학생들이 독립적으로 배울 동기를 부여하며 학생 스스로 프로세스를 논의하고 감정과 아이디어를 구체화 하는 작업에 초점을 맞추고 있다.

구 분	과목명	내 용
Fall	Drawing I, Design I	디자인의 기초가 되는 부분을 다양한 테마를 통해 단순히 보고 그리는 거 뿐 아니라 여러 가지 방법을 통하여 형태를 탐구한다.
	Design I	다양한 디자인 요소들을 통해 문제점을 해결하는 방법을 찾는다.
	Spatial Dynamic I	물리적 사물과 공간 현상 관계를 중력, 공간, 시간의 개념에 포커스를 맞추어 해석, 다양한 미디어를 사용하여 디자인 역사 뿐 아니라 과학과 문학 등 폭 넓은 개념을 적용.
	Design in words*	문학 세미나
	History of art & Visual Culture 1*	미술 역사와 시각 문화의 이론을 다루는 교양 수업.
Winter	Wintersession*	전공 또는 비전공 과목을 자유롭게 선택하여 수업.
Spring	Drawing I, Design II	디자인의 기초가 되는 부분을 다양한 테마를 통해 단순히 보고 그리는 거 뿐 아니라 여러 가지 방법을 통하여 형태를 탐구한다.
	Design II	다양한 디자인 요소들을 통해 문제점을 해결하는 방법을 찾는다.
	Spatial Dynamic II	물리적 사물과 공간 현상 관계를 중력, 공간, 시간의 개념에 포커스를 맞추어 해석, 다양한 미디어를 사용하여 디자인 역사 뿐 아니라 과학과 문학 등 폭 넓은 개념을 적용.
	History of art & Visual Culture 2*	미술 역사와 시각 문화의 이론을 다루는 교양 수업.
	History, Philosophy, and Social Sciences*	역사, 철학, 사회 과학의 전반적인 이론을 다루는 교양 수업.

[표 1] 로드아일랜드디자인대학의 커리큘럼 구성 및 내용3), \*는 교양과 관련 된 과목

### 2.1.2 프랫 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용

프랫 인스티튜트는 1887년에 설립된 미술대학이다.

뉴욕 맨해튼 브루클린 브리지와 맨해튼 브리지 입

2) <http://www.risd.edu>

3) [http://www.risd.edu/Academics/Foundation\\_Studies/](http://www.risd.edu/Academics/Foundation_Studies/)

구 사이 지역에 위치해 있으며 미 동북부 미술대학 중에서 가장 큰 규모이며 프랫 인스티튜트의 디자인 전공들은 모두 순수미술을 바탕으로 하여 디자인 콘셉트를 구상하도록 가르치는 특징을 가지고 있다.

별도의 학부를 통해 1학년 과정에 해당하는 기초 과정에서는 전공과 교양 수업을 2:1의 비율로 진행하고 있다.

홈페이지4)에 따르면 주요 목표는 창의성 신장의 여러 과정을 통해 학생들의 시각적 사고를 개발하고 확장하는 것이다. 이를 위해 학생들 스스로 지각 문제의 분석, 개념, 그리고 상상력과 스튜디오 경험과 관련하여 성취 할 수 있도록 한다.

구 분	과목명	내 용
Fall	Drawing 1 : Figure and General	기초적인 드로잉 수업, 평면과 입체의 형태를 습득하는 과정.
	Light , Color, Design 1	빛, 컬러 그리고 디자인의 관계를 통하여 디자인의 가능성 발견에 포커스를 맞춘 수업.
	3-D Design 1	자연적, 인위적 형태를 포함하여 공간을 형성하는 기초적인 원리를 이용 하여 디자인을 습득하는 과정.
	4-D Design 1	다양한 미디어를 통하여 공간과 시간에서의 기초적인 디자인 영역을 다루는 과정.
	*Survey of Art I	예술 전반에 관한 교양 수업.
	*Introduction to Literary and Critical Studies I	문학 비평 수업
Spring	Drawing II : Figure and General	기초적인 드로잉 수업, 평면과 입체의 형태를 습득하는 과정.
	Light , Color, Design II	기초적인 드로잉 수업, 평면과 입체의 형태를 습득하는 과정.
	3-D Design II	빛, 컬러 그리고 디자인의 관계를 통하여 디자인의 가능성 발견에 포커스를 맞춘 수업.
	4-D Design II	자연적, 인위적 형태를 포함하여 공간을 형성하는 기초적인 원리를 이용 하여 디자인을 습득하는 과정.
	*Survey of Art II	다양한 미디어를 통하여 공간과 시간에서의 기초적인 디자인 영역을 다루는 과정.
	*Introduction to Literary and Critical Studies II	예술 전반에 관한 교양 수업.

[표 2] 프랫 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용5) \*는 교양과 관련 된 과목

4) [www.pratt.edu](http://www.pratt.edu)

5)

[http://www.pratt.edu/academics/art\\_design/art\\_ug/foundation/core/](http://www.pratt.edu/academics/art_design/art_ug/foundation/core/)

### 2.1.3 시카고 아트 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용

시카고 아트 인스티튜트는 일리노이주 시카고에 위치한 예술과 디자인의 미국 최대의 공인 독립 학교 중 하나이다. 미국에서 가장 영향력있는 예술 학교로 컬럼비아 대학의 국립 예술 저널리즘 조사에 의해뿐만 아니라, 전국 최고의 대학원 미술 프로그램 중 하나로서 유에스뉴스(U.S. News & World Report)에 의해 선정되었다.

홈페이지<sup>6)</sup>에 따르면 교육과정과 관련하여 다음과 같은 내용을 나타내고 있다. 학생 디자이너의 사회적 책임감을 육성하고 디자인 원칙, 문제, 이론, 방법론 및 프로세스, 기술 과정을 광범위하게 가르친다.

구 분	과목명	내 용
Fall	CORE STUDIO PRACTICE I	2D, 3D, 4D 영역에서 재료, 도구, 개념 등을 다루는 수업.
	RESEARCH STUDIO I	예술과 디자인 실전에서 창조적인 리서치 전략을 다루는 방법을 수업.
	SURVEY OF ANCIENT TO MODERN ART & ARCH*	고대부터 현대에 이르는 다양한 예술과 건축에 관하여 조사하고 개념을 익히는 수업.
	ESSAY WRITING*	영작문
	INTRODUCTION TO VISUAL COMMUNICATION	기초적인 시각디자인 영역을 소개하는 수업
	ILLUSTRATION TECHNOLOGIES LAB	일러스트레이션을 통한 기술 연구 수업.
Spring	CORE STUDIO PRACTICE II	2D, 3D, 4D 영역에서 재료, 도구, 개념 등을 다루는 수업.
	RESEARCH STUDIO II	예술과 디자인 실전에서 창조적인 리서치 전략을 다루는 방법을 수업.
	SURVEY OF MODERN TO CONTEMP ART & ARCH*	현대부터 동시대에 이르는 다양한 예술과 건축에 관하여 조사하고 개념을 익히는 수업.
	WRITING WORKSHOP FOR FYP ELECTIVE*	선택적 작문 수업.
	BEGINNING TYPOGRAPHY	기초 타이포그래피 수업.
	TYPE TECHNOLOGIES LAB	기술 형태 연구 수업

[표 3] 시카고 아트 인스티튜트의 커리큘럼 구성 및 내용<sup>7)</sup> \*는 교양과 관련된 과목

6) www.artic.edu

7)

http://www.saic.edu/degrees\_resources/departments/viscom/index.html#overview/SLC\_2879

### 2.1.4 각 학교의 커리큘럼의 특성 분석

학 교	커리큘럼의 특성
로드아일랜드 디자인대학교	전공과 교양의 1:1 배분이 눈에 띄며 교양과목으로 개설되어 있는 과목들은 디자인을 공부하는 학생에게 필수적 소양뿐 아니라 디자인 콘텐츠 생산 및 학생 디자인의 이론적 배경을 제시하며 논리적인 접근을 가능케 한다.
프랫 인스티튜트	프랫 인스티튜트는 실기 위주의 수업을 진행한다. 그 중 시간의 개념을 도입한 새로운 형태의 수업은 학생들로 하여금 더 넓은 사고를 할 수 있도록 한다.
시카고 아트 인스티튜트	이론 위주의 기초과목 수업을 진행하며 타 학교와의 가장 큰 차별성은 전반적인 디자인의 개념과 차원(surface, space, time)의 개념을 통합적으로 교육한다.

[표 4] 각 대학의 교육 특성 분석

[표 4]에서 정리한 내용을 바탕으로 학교마다 뚜렷한 개성과 추구하는 교육방식의 성격을 알 수 있다. 그러나 교육방식의 차이와는 별개로 추구하고 있는 교육목표가 학생들로 하여금 다양한 사고를 훈련하는 것에 초점이 맞춰져 있는 것을 알 수 있다.

우리나라와 가장 큰 차이점을 보이는 부분은 파운데이션 코스를 별도로 개설하고 세부 전공의 구분 없이 디자인의 기본적인 요소가 되는 기초과목을 공통으로 교육하고 있다. 교양과목 역시 포커스가 디자인을 배우는데 있어 꼭 필요한 서베이, 리서치 등으로 구성되어 있으며 비평, 작문 등을 통하여 학생 스스로 디자인 콘셉트를 이끌어 내는 데 필수적인 논리적 사고 교육을 진행하고 있음을 알 수 있다. 또한 예술과 디자인에 관련 된 역사 교육을 통해 시대 변천에 따른 문화 변화를 인지하고 미래를 예측하는 능력을 키워 주는 부분 역시 간과하지 않는다고 볼 수 있다.

이를 근거로 추론해 봤을 때 학생들을 단순한 디자인 작업자가 아닌 콘텐츠를 생산하는 창의적 디자이너로 성장 할 수 있게 교육하는 목표가 뚜렷하게 들어 난다.

## 2.2 한국대학교육협의회 대학평가원 평가 상위 3개 대학 교육과정

우리나라 디자인학부는 파운데이션 코스를 별도로 교육하지 않고 기존 학부제 안에서 기초전공과정을 1, 2학년에서 다루고 있다. 하지만 학교에 따라 교육하는 시기와 과목이 다르기 때문에 학부 4년의 전 과정의 커리큘럼을 조사하였다.

### 2.2.1 서울대학교 관악캠퍼스 디자인학부 시각디자인전공(1위)의 교육과정과 교육목표

구 분	과목명
1학년 1학기	서양미술사*, 평면과 매체, 입체와 공간, 2D 컴퓨터 실습
1학년 2학기	한국미술사*, 관찰과 표현, 발상과 표현, 3D 컴퓨터 실습
2학년 1학기	디자인사*, 색채학, 사진, 디자인과 문화, 드로잉 기법, 디자인 스튜디오, 디자인 현장실습, 디자인 영문연구*, 기초 시각디자인, 사진디자인
2학년 2학기	현대 공예론*, 타이포 그래픽디자인, 애니메이션, 공예와 문화, 디자인 리서치
3학년 1학기	현대 디자인론, 디자인 기획, 편집 디자인, 일러스트레이션, 정보 인터랙션디자인, 미디어디자인 프로그래밍
3학년 2학기	패키지와 POP, 공공디자인, 미디어 인터랙션디자인, AV디자인, 디자인 관리
4학년 1학기	포트폴리오, CI와 브랜딩, 광고디자인, 미디어 디자인 프로젝트1, 모션 그래픽스
4학년 2학기	시각디자인 프로젝트, 브랜드 매니지먼트, 영상디렉션, 미디어디자인 프로젝트2

[표 5] 서울대학교 관악캠퍼스 디자인학부 시각디자인전공(1위)의 교육과정<sup>8)</sup> \*는 교양과 관련 된 과목

서울대학교 홈페이지<sup>9)</sup>에 명시 된 내용에 따르면 서울대학교 디자인학부의 교육목표는 다음과 같다.

“1998년 공예과와 산업디자인과를 통합하여 디자인학부로 개편하면서, '21세기의 창의적 디자인 인재양성'과 '신 디자인가치 창조'의 세계적 요람을 교육의 목표로 정립하였다. 또한 이를 달성하기 위한 실천전략으로 문화중심 교육과 학제적 교육, 개념창조 중심의 교육, 세계와의 협동 교육의 방향을 수립하였다”

8) 서울대학교 교과과정 과목개요(학사과정) 2010.

9) <http://design21.snu.ac.kr/introduce/introduce.html>

본 연구자가 교과과정과 교육목표를 살펴 본 결과 전반적 미술 역사와 기초 조형 분야를 학부 기초과정에서 집중적으로 교육하고 있다. 세부 전공과정에서는 시각디자인 분야의 대표적인 과목을 분야별로 교육하고 있다.

### 2.2.2 한양대학교 ERICA캠퍼스 시각, 패키지디자인학과(2위)의 교육과정과 교육목표

구 분	과목명
1학년 1학기	기초디자인1, 말과 글*, 과학기술의 철학적 이해*, 컴퓨터와 디자인, 조형디자인1
1학년 2학기	기초디자인2, 창의적 영어읽기*, 서양 미술사*, 색채와 생활, 조형디자인2
2학년 1학기	영어 커뮤니케이션1*, 일러스트레이션, 타이포그라피1, 실험적 패키지 디자인, 디자인 윤리와 사회*, 커머셜 포토 디자인, 시각전달 디자인1, 컴퓨터 그래픽1, 디자인사*
2학년 2학기	영어 커뮤니케이션2*, 디자인 문화, 타이포그래피2, 웹사이트 디자인, 시각 커뮤니케이션, 디자인론, 일러스트레이션과 캐릭터 디자인, 시각전달 디자인2
3학년 1학기	브랜드 디자인1, 광고 디자인, 시각정보 디자인1, 패키지 디자인 스튜디오1, 편집 디자인1, 시각전달 디자인3
3학년 2학기	브랜드 디자인2, 디자인마케팅, 시각정보 디자인2, 패키지디자인스튜디오2, 편집 디자인2, 산학협동 실습, 시각전달 디자인4, 디자인 광고기획
4학년 1학기	브랜드 디자인3, 그래픽패키지1, 시각정보 디자인3, 브랜드 패키지 디자인1, 편집디자인3
4학년 2학기	브랜드 디자인4, 그래픽패키지2, 시각정보 디자인4, 브랜드 패키지 디자인2, 커뮤니케이션디자인

[표 6] 한양대학교 ERICA캠퍼스 시각, 패키지디자인학과(2위)의 교육과정<sup>10)</sup> \*는 교양과 관련 된 과목

한양대학교 홈페이지<sup>11)</sup>에 명시 된 내용에 따르면 한양대학교 시각, 패키지디자인학과의 교육목표는 다음과 같다.

10) <http://www.hanyang.ac.kr/>

11) <http://www.hanyang.ac.kr/user/structureDirect.action?structureSeq=564>

1. 미래사회에 선구자로서 다양한 학문과 양식을 갖춘 인격체를 양성한다.
2. 시각적 평면디자인과 더불어 입체적이며, 공간적 조형감각을 겸비한 디자이너를 배출시킨다.
3. 우리 전통에 대해 현대적 해석을 중시, 한국의 문화적, 사상적 주체가 세계화할 수 있는 디자인 학습을 도모한다.
4. 정보화 교육을 향상시키고 더불어 자원과 환경보존을 위한 그래픽 및 패키지디자인에 관한 탐구를 한다.

학과 이름에서 미루어 짐작할 수 있듯이 패키지 디자인분야에 특성화 되어 있는 교육과정 형태를 가지고 있으며 전 학년에 걸쳐 사고력 신장을 위한 인문학적 강의가 개설되어 있는 것이 특징이다.

### 2.2.3 홍익대학교 서울캠퍼스 시각디자인학과(3위)의 교육과정과 교육목표

구 분	과목명
1학년 1학기	디지털 디자인(1), 기초평면(1), 한국미술사*, 드로잉(1), 자유연상과 표현기법(1), 기초입체(1), 사진(1)
1학년 2학기	디지털 디자인(2), 기초평면(2), 서양미술사*, 드로잉(2), 자유연상과 표현기법(2), 기초입체(2), Basic 3-D study(2), 타이포그래피(1)
2학년 1학기	시각디자인(1), 조형의식 연구, 글쓰기와 영상*, 드로잉과 사고, 발상과표현(1), 사진조명, 사진(2), 타이포그래피(2), 애니메이션
2학년 2학기	시각디자인(2), 시각 기호학, 디지털 미디어론, 인터랙티브 스크립팅, 발상과표현(2), 사진과 발상, 3D디자인, 디지털이미지, 영상제작, 디자인 영어*
3학년 1학기	디자인 워크숍(1), 디자인 심리, 광고학, 디자인 스튜디오(1), 영상론
3학년 2학기	디자인 워크숍(2), 디자인 콜로퀴움, 글쓰기와 이미지*, 정보이론
4학년 1학기	디자인 워크숍(3), 시각디자인 스튜디오, 이미지 디자인스튜디오, 디자인 매니지먼트
4학년 2학기	디자인 워크숍(4), 디자인 세미나, 졸업작품 프로젝트

[표 7] 홍익대학교 서울캠퍼스 시각디자인학과(3위)의 교육과정<sup>12)</sup> \*는 교양과 관련된 과목

12) [http://home.hongik.ac.kr/college/college\\_8\\_7.php?class\\_n=1&hakgi\\_n=1](http://home.hongik.ac.kr/college/college_8_7.php?class_n=1&hakgi_n=1)

홍익대학교 홈페이지<sup>13)</sup>에 명시 된 내용에 따르면 홍익대학교 서울캠퍼스 시각디자인학과 교육목표는 다음과 같다.

“시각디자인전공의 교육 목표는 급변하는 정보매체 발달에 부응하여 관련 다른 분야와 적극적인 교류를 통해 시각디자인의 영역을 넓히는 한편, 새로운 이론과 교육방법을 창출하여 현 교육체제에 반영 실시함으로써 21세기 국내 및 국제 디자인계에서 창조적으로 능동적인 리더의 역할을 담당하는 한국 시각디자인의 전문 분야별 디자이너를 양성하는데 두고 있다.”

위와 같은 목표를 위하여 기초과정에서는 디자인 사와 같은 기본적 디자인 상식과 다양한 사고력 함양을 위한 교육프로그램이 적용되고 있으며 3, 4학년 과정의 디자인 워크숍 과정이 타교와의 큰 차이로 이를 통해 다양한 디자인 사고 및 실무를 경험할 수 있는 교육과정이 있다.

### 2.3 설문조사 데이터 및 결과

국내 대학의 전반적인 교육현황 조사를 위한 설문을 학생(시각디자인 전공 3, 4학년) 40명, 교수자(전임 교원 및 5년 이상 강의 경력자) 12명, 현직 디자이너(10년 이상 현직에서 디자인 실무를 진행해 온 자) 10명, 총 62명을 대상으로 5월1일부터 5월 25일까지4주간에 걸쳐 직접 설문과 인터뷰를 겸하는 방식으로 설문조사를 실시하였으며 결과는 다음과 같다.

#### 2.3.1 공통설문조사

아래 설문은 세 그룹을 대상으로 공통으로 질문한 설문 내용에 따른 분석이다.

현재 전공수업에 만족하는가?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
아주불만	0(0%)	0(0%)	2(20%)
불 만	6(15%)	2(16.6%)	6(60%)
보 통	24(60%)	8(66.6%)	2(20%)
만 족	10(25%)	2(16.6%)	0(0%)
매우만족	0(0%)	0(0%)	0(0%)

[표 8] 현재 전공수업 만족도(소수점 한자리까지 표기)

13) [http://home.hongik.ac.kr/college/college\\_8\\_7.php](http://home.hongik.ac.kr/college/college_8_7.php)

현재 교육과정에 만족하는가?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
아주불만	0(0%)	0(0%)	0(0%)
불 만	14(35%)	2(16.6%)	4(40%)
보 통	18(45%)	8(66.6%)	4(40%)
만 족	8(20%)	2(16.6%)	2(20%)
매우만족	0(0%)	0(0%)	0(0%)

[표 9] 현재 교육과정 만족도(소수점 한자리까지 표기)

현행 학부과정에서 디자인과 인접하다고 생각하며 현장에서 필요로 하는 학문은?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
경영학 (마케팅)	26	4	8
공학 (컴퓨터 틀)	8	4	
사회학	2	0	
인문학	6	6	6
심리학	2	2	2

[표 10] 디자인 인접학문 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

현행 학부과정에서 추가 또는 보완해야 하는 학문은?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
경영학 (마케팅)	20	2	4
공학 (컴퓨터 틀)	8	0	
외국어	6	0	
인문학	16	12	7

[표 11] 현행학부과정에 보완이 필요한 학문 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

현행 학부과정에서 추가 또는 보완해야 하는 학문은?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
경영학 (마케팅)	20	2	4
공학 (컴퓨터 틀)	8	0	
외국어	6	0	
인문학	16	12	7

[표 12] 현행학부과정에 보완이 필요한 학문 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

전공과목의 교육과정은 어떤 분야에 포커스를 맞추고 진행되어야 하는가?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
과목 간 연계성	4	4	2
전공기초 과목 강화	4	2	0
학생의 창의적 작업	22	6	6
실무위주의 수업	8	2	4

[표 13] 전공과목의 교육과정 중 중점을 두어야 하는 과목 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

교육과정의 큰 틀을 볼 때 중요시 되어야 하는 점에는 어떤 것들이 있다고 생각하는가?

구 분	학 생	교수자	현직 디자이너
디자인 실무 적합성	4	2	0
타 학문과의 융합	6	6	0
콘텐츠 생산 능력의 강화	6	2	8
창의성 개발	24	4	4

[표 14] 교육과정의 큰 틀을 볼 때 중요시 되어야 하는 점에 관한 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)



### 2.3.2 개별설문조사

아래 설문은 교수자와 현직 디자이너를 질문한 설문 내용에 따른 분석이다.

현재 시각디자인 관련 학과는 실무에 적합한 디자이너를 배출한다고 생각하는가?

구분	교수자	현직 디자이너
아니다	0(0%)	0(0%)
대체로 그렇다	12(100%)	10(100%)
그렇다	0(0%)	0(0%)
매우 그렇다	0(0%)	0(0%)

[표 15] 실무에 적합한 디자이너 배출 조사(소수점 한자리까지 표기)

현행 디자인 교육과정은 현장에서 도움이 되는가?

구분	현직 디자이너
아니다	0(0%)
보통이다	8(80%)
되는 편이다	2(20%)
된다	0(0%)

[표 16] 현행 교육과정의 실무 기여도 조사(소수점 한자리까지 표기)

현행 디자인 교육과정이 도움이 되지 않는 부분이 있다면 그 이유는?

구분	교수자	현직 디자이너
교육과정의 비효율성	6	4
전문 강사 부족	2	2
비효율적 학교 행정	2	2
편향된 과목 교육	4	3

[표 17] 현행 디자인 교육과정이 도움이 되지 않는 부분 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

학부생들이 학부과정 졸업 후 가장 취약한 부분은 무엇이라 생각하는가?

구분	교수자	현직 디자이너
실기 및 이론	0	0
기획력	6	6
외국어 능력	2	4
주변지식	6	2

[표 18] 학부생들의 졸업 후 취약부분 조사(중복답변 가능, 조사자수와 동일하지 않을 수 있음)

### 2.3.3 설문조사에 따른 현재 교육과정 운영방식의 문제점 분석

위 설문을 조사하는 과정에서 일대일 또는 일대다수의 형식을 통해 인터뷰를 진행했으며 설문조사와 인터뷰를 근거로 다음과 같은 문제점을 발견할 수 있다. 또한 일부 항목에 한하여 학생을 설문대상에서 배제한 이유는 우리나라에서 디자인 교육을 받은 학생들을 대상으로 현직 디자이너와 교수자가 평가하는 항목이기 때문이다.

교육을 받는 자, 교육을 하는 자, 그리고 교육 받은 신입 디자이너와 같이 디자인 업무를 하는 자 이렇게 각기 다른 입장을 지니고 있는 세 그룹에게 위와 같은 조사를 한 결과 비슷하면서도 다른 점을 발견할 수 있었다. 공통된 의견을 정리해 보자면 우리나라의 시각디자인 전공교육은 아직 선진국에 비하여 부족하다고 느끼며 이는 다만 전공과목의 개별적 문제라기보다는 전체적인 교육과정과 교육환경 등을 이유로 더 나은 교육을 위해 한 단계 더 도약할 필요를 느끼게 한다. 또한 설문 문항에 대하여 대체적으로 편향된 답변보다는 다양한 분야의 문제가 고르게 지적되고 있음을 알 수 있다.

가장 크게 대두되고 있는 우리 시각디자인 전공교육의 문제를 본 연구자는 본 연구를 통해 아래 같이 크게 네 가지 항목으로 문제점을 정의했다.

첫째, 과목 간 교육과정의 연계성이 부족하다고 생각한다. 또한 학생들의 콘텐츠 생산능력을 신장시킬만한 교육과정의 부족함이 느껴진다.

둘째, 교육과정에 있어 무조건 최신 경향을 따라야 하는 것은 아니지만 현재 학부에서 실시하는 전공과목의 교육과정은 10년 이상 정체된 과거형태의 교육과정이 대다수를 차지하고 있다.

셋째, 아쉽게도 실제 실무에서 필요로 하는 인적자원을 배출하기에는 다소 부족함이 있는 것을 쉽게 부정할 수 없다.

넷째, 과연 우리가 추구하고자 하는 디자인교육의 정체성이 무엇인가 하는 부분이다.

### 3. 전공기초과목을 통한 문제점 해결방안

#### 3.1 전공기초과목 개선의 중요성

모든 학문에는 기본이 되는 기초가 있고 그 기초가 튼튼해야 심화과정을 공부 할 수 있다. 위에서 언급하였던 문제들을 해결하기 위해서는 단순히 어떻게 가르쳐야 하는지가 아닌 무엇을 가르쳐야하는지를 먼저 사고 할 필요가 있다. 지금까지 전공기초과목이라는 것은 직접적으로 전공과 관련 된 이론이나 실기 과목을 먼저 떠올리기 마련이었다. 우리는 이와 관련하여 디자인은 응용학문이라는 것을 간과하였다. 따라서 학부 1, 2학년 때 교육하게 되는 전공기초과목에 이를 적용한 변화 및 개선은 매우 중요하다.

#### 3.2 과목 간 연계성 검토

디자인이라는 학문은 매우 포괄적인 분야를 다루는 것이며 우리가 살아가는데 있어 매우 중요한 기초가 된다. 하지만 아직까지 일부의 시선은 단지 디자인의 외형적인 부분에 포커스를 맞춰 바라보는 것이 현실적 문제점이라 볼 수 있다.

본 연구자는 이러한 문제점을 지닐 수밖에 없는 현실의 문제를 우리 디자인학부의 교육과정 중 가장 기본이 되는 기초과정에서 찾고자 한다. 지금까지는 기본적인 조형원리와 디자인사와 같은 이론적인 부분을 실기와 이론이라는 큰 카테고리로 분리 교육해 왔다. 그러나 디자인 선진국의 교육과정과 우리의 교육과정을 비교하는 연구과정과 실제 교수와 학생간의 설문조사를 통해 이러한 문제를 발전시킬 수 있는 작은 부분들을 찾을 수 있었다. 그것은 지금까지의 분리된 사고에서 벗어나 융합적 사고를 통해 과목 간 연계성을 검토하고 수정 된 목표를 제안하는 것이다.

#### 3.3 융합을 통한 교육 모형 제안

현재 실시되고 있는 실기와 이론적인 부분의 공통적으로 지향하는 목표점을 찾아 하나의 교과목 또는 여러 개의 교과목을 융합하는 노력하고 자유롭게 사고하고 행동 할 수 있는 교육과정에 대한 연구가 필요하다. 또한 디자인과 직접적인 관련이 적은 분야까지도 디자인의 영역으로 확장 해 나갈 수 있는 사고가 매우 중요하다. 따라서 현재 한양대학교에 개설 중인 말과 글, 과학기술의 철학적 이해, 창의적 영어

읽기, 영어 커뮤니케이션 과목과 같은 디자인과 직접적 관련이 없어 보이는 학문 분야를 전공수업으로 다루는 것, 홍익대학교에 개설중인 글쓰기와 영상, 디자인 영어, 글쓰기와 이미지 과목과 같은 일반적인 기초 학문과 디자인을 융합한 전공 기초 과목은 시각디자인 전공기초 과목의 바람직한 예이다. 이를 통해 학생들은 대학생이 갖춰야 할 기본적 학문의 소양부터 디자인과 관련 지어 콘텐츠를 생산하는 능력까지 두루 갖추 수 있는 좋은 수업 기회를 가질 수 있다.

기존의 교육과정에서 삭제가 요구되는 과목을 정확히 어떤 과목 하나로 명시하기에는 그에 따르는 여러 가지 어려움이 있다. 단순히 어떤 타이틀로 무엇을 가르치느냐의 문제가 아닌 교육의 목표가 명확하게 들어나고 방향이 제시되어야 할 것이다. 설문조사 내용을 토대로 유추해 볼 때 실무현장에서 원하는 디자이너는 디자인 능력은 당연히 갖추어야 할 소양이며 부가적으로 마케팅과 연관 된 문제 해결력을 원하고 있다. 이에 기초과정에서부터 이와 연관 된 직접적인 과목 개설과 이를 준비하기 위한 인문학적 소양을 키우고 논리적으로 디자인을 전개해 나갈 수 있는 능력을 배양하기 위한 과목에 관한 연구가 필요하다.

### 4. 결론 및 연구의 한계

이번 논문을 진행하는 과정에서 현재 학교의 학생, 교수, 그리고 현장에서는 현재 우리의 교육과정 변화, 발전하기를 원하는 소리를 다양한 측면에서 들을 수 있었으며 디자인에 국한 된 교육이 아닌 폭 넓은 전공교육이 이루어지는 것이 바람직한 디자이너를 배출하기 위한 필수 과제임을 알 수 있었다. 이를 위해서는 전공기초과목을 배우는 학부 저학년의 교육과정부터 변화의 시작이 되어야 한다. 실무 위주의 수업이 진행되는 고학년을 준비하는 과정에서 다양하게 사고하는 힘을 키워 줄 필요가 있으며 그러기 위해서는 과목 간, 타 학문 간 융합을 통해 창의적인 사고를 하도록 하고 콘텐츠를 생산하며 문제해결 능력을 갖추 수 있도록 교육할 필요가 있다. 따라서 기본적인 전공 수업과 일반적인 기초 학문 지식 및 디자인과 연계성을 띄는 타 학문의 다양하고 복합적인 교육과정 개설을 통해 실무 위주의 수업이 진행되는 고학년을 준비 시킬 수 있는 전공기초 교육이 필요하다.

본 연구자는 이번 연구를 통해 오랜 기간 지속되어 온 우리나라 학부 시각디자인 전공교육의 교육과정의 개선을 위해 필요한 많은 정보를 얻고자 하였다. 하지만 개인이 진행하기에는 물리적 한계가 있다는 점을 발견 하였다.

첫째, 선행연구를 통해 알아보고자 한 학교가 디자인 선진국의 모든 학교를 대상으로 하기에는 그 자료의 양이 너무 방대하기 때문에 세 개의 학교에 국한 되어 좀 더 많은 디자인 선진국의 시각디자인 전공 수업과 관련 된 고찰이 이루어지지 못한 점이 있다.

둘째, 시각디자인학과와 관련 된 수많은 관련자 가운데 설문조사의 진행이 연구자 주변인 일부에 국한 될 수밖에 없기 때문에 설문조사의 내용을 일반화된 결과로 단정 짓기 어렵다.

셋째, 본 논문에서 새로운 기초전공과정을 개별적으로 개발하고 제안하기에는 그 시간과 노력이 한계를 보이기 때문에 구체적인 과목을 제시하지 못한 부분은 가장 큰 아쉬운 부분이다.

넷째, 교육과정 전체를 개선하기 위해서는 단순히 교과목의 수정뿐 아니라 제도적 문제와 교육 여건 등이 문제를 해결하는 과정에서 유기적으로 개선되어야 할 것이다.

향후 더 많은 디자인 선진국의 사례와 설문조사를 바탕으로 제도적인 부분과 교육 여건이 유기적으로 결합 된 연구를 통해 전공교육과정의 체계적인 진단이 이루어지고 우수한 디자이너를 배출 할 수 있는 교육과정 개선을 위해 더 많은 관심과 연구가 필요할 것이다.

## 참고문헌

- 김지현(2000), 미국 학부 과정의 그래픽 디자인 교육, 『기초조형학연구』, 1(1), 13-21
- 문찬(2000), 로드아일랜드디자인대학의 기초교육과정에 관한연구, 『기초조형학연구』, 1(1), 26-31
- 이주훈(2005), 미국 로드 아일랜드 스쿨 오브 디자인 대학의 유기적 교육체계를 통한 새로운 교육모델 제안 -그래픽디자인학과를 중심으로-, 『기초조형학연구』, 6(4), 395-404
- 하상오(2009), 한국의 대학 기초조형교육 모델 제안, 『한국디자인포럼』, 23, 123-134
- 민찬홍(2009), 미국 디자인대학의 Foundation과정에 관한 연구, 『한국가구학회지』, 1(1), 26-31
- 서울대학교(2010), 『교과과정 편람 학사과정』 82-85
- 한국대학교육협의회 대학평가원, (2012. 4. 23), [http://eval.kcue.or.kr/value04/value04\\_1\\_15.php](http://eval.kcue.or.kr/value04/value04_1_15.php)
- 로드아일랜드 디자인대학교, (2012. 7. 13), [http://www.risd.edu/Academics/Foundation\\_Studies](http://www.risd.edu/Academics/Foundation_Studies)
- 프랫 인스티튜트, (2012. 7. 13), [http://www.pratt.edu/academics/art\\_design/art\\_undergraduate/foundation/core/](http://www.pratt.edu/academics/art_design/art_undergraduate/foundation/core/)
- 시카고 아트 인스티튜트, (2012. 7. 14), [http://www.saic.edu/degrees\\_resources/departments/viscom/index.html#overview/SLC\\_2879](http://www.saic.edu/degrees_resources/departments/viscom/index.html#overview/SLC_2879)
- 서울대학교, (2012. 04. 25), <http://design21.snu.ac.kr/introduce/introduce.html>
- 한양대학교, (2012. 04. 10), <http://www.hanyang.ac.kr/>
- 한양대학교, (2012. 04. 10), <http://www.hanyang.ac.kr/user/structureDirect.action?structureSeq=564> 2012. 04. 25.
- 홍익대학교, (2012. 04. 10), [http://home.hongik.ac.kr/college/college\\_8\\_7.php?class\\_n=1&hakgi\\_n=1](http://home.hongik.ac.kr/college/college_8_7.php?class_n=1&hakgi_n=1)
- 홍익대학교, (2012. 04. 10), [http://home.hongik.ac.kr/college/college\\_8\\_7.php](http://home.hongik.ac.kr/college/college_8_7.php)