

논문접수일 : 2012.09.14

심사일 : 2012.10.06

게재확정일 : 2012.10.27

## 창의력 신장 디자인 교육 사례 연구

-해외 디자인 관련 우수 대학을 중심으로-

A Case Study on the Design Education Developing Creativity

-Focusing on the Excellent Foreign Universities related to Design-

차 용 선

인덕대학 미디어아트앤디자인과

**Cha Yong-Sun**

Dept. of Media Art & Design, Induk University

\* 이 연구는 2012년 인덕대학 학술연구비 지원에 의한 결과임

## 1. 서론

- 1.1. 연구의 필요성 및 목적
- 1.2. 연구의 범위

## 2. 해외사례 분석

- 2.1. 미국
- 2.2. 영국
- 2.3. 독일
- 2.4. 프랑스
- 2.5. 스웨덴
- 2.6. 덴마크
- 2.7. 네덜란드
- 2.8. 핀란드
- 2.9. 일본

## 3. 조사내용의 종합분석

## 4. 결론

### 참고문헌

### 논문요약

본 연구에서는 창의력 신장 디자인 교육을 보다 효과적으로 수행하기 위한 방법으로써 해외 디자인 관련 우수대학의 디자인 교육 프로그램을 살펴보고자 한다. 이에 미국(파슨스, 프렛, SVA), 영국(골드스미스대학, 영국왕립대학), 독일(바우하우스대학, 베를린조형예술대학교), 프랑스(국립미술학교, 국립장식미술학교), 스웨덴(콘스트파크 미술공예 디자인대학교), 덴마크(덴마크 디자인 스쿨), 네덜란드(벨프트공과대학교, 디자인 아카데미 에인트호번), 핀란드(헬싱키미술·디자인대학교), 일본(동경예술대학, 국립 츠크바대학교)등 디자인 관련 우수대학 9개 나라의 창의성 교육과정과 각 나라별 디자인 정책을 제시하였다.

### Abstract

As a part of methods to implement originality-developing design education more efficiently, this study intends to look into the design educational programs of excellent foreign universities related to design. Thus, this study suggested originality courses of study of 9 excellent universities related to design such as USA(Parsons, Pratt, SVA), United Kingdom(Goldsmiths University of London, Royal College of Art), Germany(Bauhaus University, Berlin University of the Arts), France(École Supérieure Des Beaux Arts d'Angers, École nationale supérieure des Arts Décoratifs), Sweden(Konstfack University College of Arts, Crafts and Design), Denmark(Denmark Design School), Netherlands(Delft University of

Technology, Design Academy Eindhoven), Finland(University of Art and Design Helsinki), Japan(Tokyo University of the Arts, University of Tsukuba) and each country's design policy.

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 필요성 및 목적

창의성 시대라고 하는 21세기, 창의성 교육에 대한 열기는 그 어느 때 보다도 높다. 21세기 인간사회를 지배하는 키워드 중의 하나가 창의성이다. 창의성은 최고의 경쟁력으로 부상했으며 학교, 기업, 정부 등 모든 곳에서 창의성 발현을 필요로 한다.

제임스 다이슨(James Dyson)는 영국 런던에 있는 왕립미술대학(RCA;Royal College of Art)출신이다. 이곳 모교에 5억만 파운드(약 90억원)를 기부하여 다이슨 빌딩을 건립하였다. 제임스 다이슨은 창의성을 키우는 방법에 대하여, “창의성을 키우려면 나를 귀찮게 하는 것을 떠올려라”라고 말한다. 그는 날개없는 선풍기, 먼지봉투를 없앤 청소기 같은 혁신적인 가전제품을 세상에 내놓은 영국의 발명가이자 엔지니어, 창업자로, 1993년 자신의 이름을 딴 가전 회사 다이슨을 창업해 고정관념을 깬 제품을 선보였다. 혁신적인 아이디어와 세련된 디자인 때문에 가전업계의 스티브잡스(Steve Jobs)라고 불리는데(중앙일보, 2012), 이러한 창의성 있는 인재를 배출하기 위한 방안을 디자인 과정의 교육 프로그램에서 찾을 수 있다.

따라서 본 연구에서는 창의력 신장 디자인 교육을 보다 효과적으로 수행하기 위한 방법으로써 해외 디자인 관련 우수대학의 디자인 교육 프로그램을 살펴보고자 한다.

### 1.2. 연구의 범위

본 연구에서는 창의력 신장에 관한 해외디자인 교육사례를 조사하기 위한 방법으로써, 디자인 강국이라 불리는 미국과 유럽의 주요국가의 디자인 정책과 관련대학을 중심으로 분석하고자 하였다.

구체적인 연구 범위는 디자인관련 우수대학교는 물론, 우리가 선호하는 대학의 아트스쿨 및 국가의 산업정책에 따라 디자이너 육성을 위하여 정부재정으로 만든 대학원을 포함한 디자인 기초교육 프로그램을 고찰해 보고자 한다.

## 2. 해외사례 분석

2.1. 미국

미국의 디자인정책을 추진하는 정부기관은 따로 없지만, 순수민간디자인 단체가 디자인분야의 권익 확보와 발전을 위해 공공 성격의 디자인사업을 수행하고 있다. 미국 산업디자인협회(IDSA), 디자인 경영원(DMI), 기업디자인재단(CDF) 등 민간협회나 단체들이 그 역할을 다하고 있다. 정부차원의 디자인정책은 없으나, 민간디자인센터 및 박물관 운영, 수준 높은 디자인교육이 있다.

미국 학제를 살펴보면, 미국은 디자인과 순수미술 전공으로 이루어진 아트스쿨이 많다. 'School of Design', 'Institute of Design', 'College of Design' 등으로 불리는 아트스쿨은 종합대학이나 칼리지에 비해 더욱 밀도 있는 디자인 교육이 이루어진다.

뉴욕의 대표적인 디자인학교는 아트스쿨FIT(Fashion Institute of Technology), 파슨스(Parsons School of Design), 프랫(Pratt Institute), SVA(School of Visual Art) 등 그리고 종합대학은 NYU의 티쉬(Tisch School)와 쿠퍼 유니온(The Cooper Union)도 있다.

뉴욕의 대표적인 교육기관 중에서 우리가 특별히 관심을 갖는 대학의 하나인 파슨스(Parsons School of Design)의 교육과정을 살펴보면 (표 1)

(표 1) 파슨스(Parsons School of Design)

Parsons Communication Design (BFA)	
FIRST YEAR	2D 통합 스튜디오(실습) 1 & 2 3D 스튜디오(실습) 1 & 2 소묘 스튜디오(실습) 1 & 2 실험 1 & 2 비판적 독해와 작문 1 & 2 세계의 아트와 디자인에 관한 시각
SOPHOMORE YEAR	문자 : 핵심 스튜디오(실습)과 실험 상호작용 : 핵심 스튜디오(실습)과 실험 창조적 컴퓨터 스튜디오(실습) 선택 과목 디자인 스튜디오(실습) 소개 그래픽 디자인의 역사 미술사 / 디자인 연구 선택과목 대학 수업 선택과목
JUNIOR YEAR	주제별 스튜디오(실습) : 문자/정보/아트 디렉션 또는 스튜디오(실습)디자인 공동 스튜디오(실습) / 선택과목 스튜디오(실습) 선택과목 디자인과 시각성에 있어서 글로벌 이슈 (포괄적 쟁점) 미술사 / 디자인 연구 선택과목 대학 수업 선택과목
SENIOR YEAR	논문 1 & 2 인턴십 1 & 2 스튜디오(실습) 선택과목

세미나 교양 선택과목
----------------

(출처 : <http://www.parsons.edu>)

파슨스의 창의성 교과목은 2D, 3D 스튜디오 실습과 실험 1&2, 창조적 컴퓨터, 디자인스튜디오 등이며, 소묘스튜디오의 드로잉과 실험 1&2 과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

뉴욕의 프랫(Pratt Institute)의 교육과정을 살펴보면 (표 2)

(표 2) 프랫 (Pratt Institute) 교육과정표

Pratt Communications Design B.F.A.	
Semester 1	소묘 I :도형과 일반적 의미 수치적 디자인 I 빛·색채·디자인 I 디자인 I 예술 조사 I 문학 소개 및 주요 연구
Semester 2	소묘 II :도형과 일반적 의미 디자인 II 빛·색채·디자인 II 예술 조사 II / 문학 소개와 비평적 연구
Semester 3	시각 커뮤니케이션 I 디자인 진행방법 I 일러스트레이션 I 타이포그래픽 디자인 I 커뮤니케이션 이미지 I 예술 조사 : 19 C 3학점 과목 이수 (SS/PHIL)
Semester 4	시각 커뮤니케이션 II 디자인 진행방법 II 일러스트레이션 II 타이포그래픽 디자인 II 커뮤니케이션 이미지 II 예술 조사 : 20 C 3학점 과목 이수 (MATH/SCI)
Semester 5	그래픽 디자인 I 타이포 그래픽 디자인 III 광고 I 2학점 과목 (판화) 세계 문명 I 2학점 과목 이수 (HA/HD)
Semester 6	그래픽 디자인 II 타이포 그래픽 디자인 IV 포장 디자인 2학점 과목 이수 (FILM/VIDEO) 세계 문명 II
Semester 7	8학점 과목 이수(COMD-401) 3학점 과목 이수 (SS/PHIL)
Semester 8	8학점 과목 이수(COMD-402) 3학점 과목 이수 (MATH/SCI)

(출처 : <http://www.pratt.edu>)

프랫의 창의성 교과목은 소묘 I, 빛·색채·디자인 I, II, 시각커뮤니케이션, 일러스트레이션 등이며, 소묘 I 과 빛·색채·디자인 I, II 과목이 창의성 향

상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

뉴욕의 SVA(School of Visual Arts)의 교육과정을 살펴보면 (표 3)

(표 3) SVA(School of Visual Arts)교육과정표

SVA(School of Visual Arts)	
FIRST YEAR	사진 워크샵 시각성과 현대 예술 I, II 소묘 I, II 자연, 역사, 이미지의 연습 I, II 문학 및 작문 I, II 디지털 이미지 소개
SECOND YEAR	조소 현대세계의 시각 전망 기초 컴퓨터 디자인 컴퓨터 스튜디오(실습) I, II 비전과 색상 이론 : 아이디어와 응용 프로그램의 역사 시 소개 시와 시학 워크샵 역사와 관점의 사례 음악에 관한 조사
THIRD YEAR	시각 문화 소개 디지털 비디오 소개 시각적 과학 워크샵 모방 이론 예술 이론
FOURTH YEAR	세미나 소론 워크샵 예술 이론 미학 이론 논문 스튜디오 I, II 논문 워크샵

(출처 : <http://www.schoolofvisualarts.edu>)

SVA의 창의성 교과목은 소묘 I,II, 조소, 비전과 색상이론, 시각적 과학 워크샵 등이며 소묘 I,II와 비전과 색상이론이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

미국에서는 창의성 교육을 위해 포트폴리오제작을 중시하며, 다른 시각과 사고, 감각 및 상상력을 유도하는 교육과정을 제시하며, 드로잉 능력, 디자인 스킬, 컬러감각, 타이포그래피 감각 등을 키울 수 있는 교육을 중시한다.

## 2.2. 영국

영국 디자인교육의 궁극적인 목표는 문제의 해결능력 배양과 비즈니스를 이해하는 전문적 디자이너의 육성이다. 디자인 비즈니스교육의 연장선으로 영국의 대학과 산업계는 새로운 프로젝트와 아이디어를 자유롭게 논의하고 소통하는 관계를 형성한다.

영국의 골드스미스대학(Goldsmiths University of London)의 디자인교육의 목적은 디자인 수업을 위한 다각적 접근법을 사용함으로써 다양한 디자인이론을 위한 창의적인 접근을 개발하는 것을 돕는다. 이론적이며 실질적인 아이디어들을 통해 학생이 그래픽, 가구, 제품, 인터랙션, 멀티미디어 디자인 안에서 실습을 포함하여 디자인의 기본적인 지식을 학습하게 한다.

골드스미스의 프로그램은 네 개의 연관성을 가진 영역들로 구성된다. 스튜디오 프랙티스(Studio Practice), 컨텍스츄얼 연구(Contextual Studies), 매쏘드 앤 프로세스(Method & Process), 테크니컬 연구(Technical Studies). 골드스미스대학의 디자인 과정을 살펴보면,(표 4)

(표 4) 골드스미스(Goldsmiths University of London)교육과정표

Goldsmiths Univ. Design	
First Year	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스튜디오 프랙티스(Studio Practice)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고능력 개발</li> </ul> </li> <li>• 컨텍스츄얼 연구(Contextual Studies)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역사와 이론, 디자인과 의미, 생태학과 디자인에 대한 강의와 실습</li> </ul> </li> <li>• 매쏘드 앤 프로세스(Method &amp; Process)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리서치, 모델링, 드로잉 기술과 과정</li> </ul> </li> <li>• 테크니컬 연구(Technical Studies)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만들기, 스틸이미지, 그래픽커뮤니케이션, 텍스타일 등 분야의 기술적 소개</li> </ul> </li> </ul>
Second Year	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스튜디오 프랙티스(Studio Practice)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 산업기반 프로젝트를 통한 전문성 경험</li> </ul> </li> <li>• 컨텍스츄얼 연구(Contextual Studies)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 윤리와 지속가능성, 사회와 문화, 물질문화에 대한 강의와 실습</li> </ul> </li> <li>• 매쏘드 앤 프로세스(Method &amp; Process)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 역할 이해를 위한 전문적인 실습</li> </ul> </li> <li>• 테크니컬 연구(Technical Studies)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙티브 디자인(Interactive Design), 무빙이미지(Moving Image), 엘렉트로닉(Electronics), 오브젝트 매뉴팩처(Object Manufacture), 프로토타입(Prototyping), 캐드(CAD), 그래픽 커뮤니케이션(Graphic Communication)에서의 워크샵</li> </ul> </li> <li>• 워크 플라이스먼트 (Work Placement)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실무연수를 통한 발표</li> </ul> </li> </ul>
Third Year	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스튜디오 프랙티스(Studio Practice)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인프로젝트의 멘토제, 발표 및 전시</li> </ul> </li> <li>• 컨텍스츄얼 연구(Contextual Studies)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인프로젝트를 위한 6000자 연구페이퍼 발표</li> </ul> </li> </ul>

(출처 : <http://www.gold.ac.uk>)

골드스미스대학의 창의성 교과목은 스튜디오 프랙티스, 컨텍스츄얼연구, 매쏘드 앤 프로세스등이

며, 스튜디오 프랙티스가 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

전통과 권위의 영국 최고 미술·디자인대학은 왕립 미술대학(royal college of art)이다. 산업혁명을 일으킨 영국이 산업생산을 전 세계에 확대 하고자 할 때 디자인의 필요성을 가지게 되었고, 그러한 요구에 부응해서 정부재정으로 만든 석사과정의 대학이다.

영국의 왕립대학(royal college of art)는 전통과 권위의 영국 최고의 대학으로 교육과정을 살펴보면 시각디자인학부를 비롯한 6개 학부로 나뉘어져 있다. (표 5)

(표 5) RCA의 전공조직

학부	내용	내 용
응용미술학부		도자기 및 유리공예 전공, 패션디자인 전공, 금속공예 전공, 텍스타일 디자인 전공 등
순수미술학부		회화전공, 조각전공
이론 미술학부		문화사 전공 예술교육 전공, 디자인이론 전공, 미술사 전공
공업디자인학부		가구디자인 전공, 산업디자인 전공
시각디자인학부		그래픽 전공, 사진학 전공, 영상학 전공 등 유사과목
연구개발부		응용미술학부 등 5개 학부에 관계되는 모든 사항을 연구

(출처 : 김정, 「세계의 미술교육」, 서울도서출판 예경, 1994, p53)

(표 6) RCA Communication Art & Design 석사과정교육내용

RCA Communication Art & Design	
First Year	<p>교과목의 프로그램이 정상적으로 진행되면, 비평 및 토론이 학습의 기준이 된다. 봄 학기가 초기의 일련의 과정에서 첫 번째 학기의 전체를 차지한다. 이 후, 학생은 교수와 협의하여, 그들 자신의 프로젝트를 제안하는 옵션을 갖는다. 또한 학생은 프로젝트의 다른 시리즈를 선택할 수 있게 된다.</p> <p>그러한 선택은 학생개인이 실험을 하도록 선택할 수 있다. 이 선택은 프로젝트의 주요 기능 중 하나다.</p> <p>비교적 좁은 지역에 집중하고자 하는 학생을 활성화하는 것이다. 이러한 방식은 둘 다 유효하고, 동일한 수준을 기대한다.</p> <p>학생은 또한 일련의 두 번째 올해의 시작 부분에 논문의 제출을 통과하면, 세미나 및 tutorial(지침서) 강의 및 필수로 역사연구 프로그램을 수행해야 한다.</p>
Second Year	<p>2학년 학생들은 첫 산업체에서 발생하는 프로젝트를 참가할 수 있으며, 또는 개별 프로그램의 작업을 계속하는 동안 학생들은 대학의 다른 지역에서 다른 사람과 공동으</p>

<p>로 협력할 수 있는 기회를 가져야 한다. 새 프로그램은 다른 방법으로 공동된 주제 및 사업의 연속으로 구성된 2학년 학생들에게 제공된다. 이러한 프로젝트는 출판 및 또는 기타 출력과함께, 가을 학기의 마지막 업무의 진행 프로그램을 기초로 하여 결론을 내린다.</p>
---

(출처 : <http://www.rca.ac.uk/>)

RCA Communication Art & Design의 석사교육과정을 살펴보면 (표 7)

(표 7) RCA Communication Art & Design 석사교육과정

RCA Communication Art & Design	
최근 연구분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>사운드, 필름 및 디지털비디오 인식에 연구               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이동 프레임 프로젝트(SRIF)</li> </ul> </li> <li>디지털 문자와 가독성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인쇄 디지털 프로젝트(SRIF)</li> </ul> </li> <li>만들기 프로젝트               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악 미술 및 공연(MAP)</li> </ul> </li> </ul>

(출처 : <http://www.rca.ac.uk/>)

영국왕립대학의 교육과정은 사운드, 필름 및 디지털 비디오의 인식에 관한 연구의 이동 프레임 프로젝트(SRIF)와 디지털 문자와 가독성을 전제로 한 인쇄 디지털 프로젝트(SRIF)가 있으나, 만들기 프로젝트인 음악, 미술 및 공연(MAP)을 창의성 교과목으로 제시되었다.

영국에서는 다양한 문화를 경험하고 수용하는 디자인 교육을 중시하며, 문제의 해결 능력 배양과 비즈니스를 이해하는 전문적 디자이너의 육성을 목표로 기업의 프로젝트에 참여하거나, 기여하는 현장과 협업의 시스템을 구축하여, 산·학·연 네트워크를 구축을 위한 샌드위치코스(sandwich course)와 대학과 뮤지엄을 한곳에 집중하고자 하여 산업 생산을 연결한 싱크탱크(think tank)를 제시한다.

### 2.3. 독일

독일의 미술교육은 바우하우스의 조형교육의 영향으로, 1925년 미술학교 초창기 뉘른베르크 시대의 예비교육과정, 기초 교육(기능 기초 교육, 조형 기초 교육), 실험 공방에서 실제 물건을 연구하던 제도가 1920년말까지 확대 되었고, 재료연구와 공간구성의 연습으로 조형 능력을 키웠다.

독일 바우하우스 대학은 프로젝트형 수업을 진행한다. 디자인과 건축, IT 등 학부 간 교류나 학제간 프로젝트 수업의 국제 교류를 통해 학생들에게 이론과 실기가 결합된 학제간 연계 프로젝트의 자발적 참여를 유도하는 수업을 진행하며 심도 있는 디자인 방안을 모색한다.

독일의 바우하우스대학교 바이마르(Bauhaus Universität Weimar)의 교육과정을 살펴보면 (표 8)

(표 8) 바우하우스대학교 바이마르 (Bauhaus Universität Weimar) 교육과정표

바우하우스대학교 바이마르	
1학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>비주얼 커뮤니케이션 영역               <ul style="list-style-type: none"> <li>사진(아날로그/디지털)</li> <li>비디오·동영상</li> <li>인쇄</li> <li>텍스트·그림커뮤니케이션</li> <li>그래픽디자인</li> </ul> </li> <li>이론영역               <ul style="list-style-type: none"> <li>미술이론 및 미술사</li> <li>디자인 이론 및 역사</li> </ul> </li> </ul>
2~7학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>비주얼 커뮤니케이션 영역               <ul style="list-style-type: none"> <li>사진(아날로그/디지털)</li> <li>비디오·동영상</li> <li>인쇄</li> <li>텍스트·그림커뮤니케이션</li> <li>그래픽디자인</li> </ul> </li> <li>선택과목               <ul style="list-style-type: none"> <li>조형·미디어</li> <li>실습</li> <li>외국교환학기</li> </ul> </li> <li>이론과목               <ul style="list-style-type: none"> <li>미술이론과 역사</li> <li>디자인이론과 역사</li> <li>비주얼커뮤니케이션의 이론과 역사</li> <li>미학</li> </ul> </li> <li>전문과정               <ul style="list-style-type: none"> <li>사진·스튜디오테크닉</li> <li>비디오·스튜디오테크닉</li> <li>일러스트레이션</li> <li>인쇄기법</li> <li>웹디자인</li> </ul> </li> </ul>
8학기	<ul style="list-style-type: none"> <li>졸업학기</li> </ul>

(출처 : <http://www.uni-weimar.de/>)

독일 바우하우스대학교의 창의성 교과목은 텍스트·그림커뮤니케이션, 그래픽디자인, 비디오·동영상과 사진·스튜디오테크닉 등이며, 텍스트·그림커뮤니케이션과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

독일의 베를린조형예술대학교(universität der Künste berlin ; udk)는 독일식 미술 공방형 조형 교육의 산실이다.

프로이센 예술 아카데미를 전신으로 1875년 설립된 단과대학인 베를린 미술대학과 1869년 설립된 베를린 음악대학이 1975년 통합하여 현재의 종합대학교가 되었다. 미술대학, 건축·미디어·디자인 대학, 음악대학, 공연 예술 대학으로 분류된다. 교육과정은 미술, 시각 예술, 디자인, 건축, 음악, 공

연예술 등 예술과 관련된 모든 분야를 포함한다.

베를린 조형예술대학교는 '예술은 가르칠 수 없는 것' 학문적인 방법으로 추구할 수 없는 것을 강조하여 교육과정의 바탕을 "예술적 실습"에 기초로 하여 진행한다. 조형예술대학에는 회화, 그래픽, 조각, 신미디어의 4개학과로 나뉘어 있으며 1~2학기 상기 영역에 관계없이 수작업과 조형, 예술의 기초를 습득 후 3학기부터 미술이론, 미술사 미학, 철학, 미술실기 등의 시험을 거쳐 전공영역을 접한다. (표 9)

(표 9) 베를린 조형예술대학교 (universität der Künste berlin ; udk)

베를린 조형예술대학교		
1학기	기초미술실기(실습)	
2학기	기초미술실기(실습) 미술이론과목 : 입문 미학교육 / 조형예술 교 육법	◎ 작품발표
3학기	미술실기(실무) 미술이론과목 : 입문 미학교육 / 조형예술 교육법	◎ 구두시험 또는 필기시험
4학기	미술실기(실무) 미술이론 심화(필수) 미술이론(선택) 미학교육 / 조형예술 교 육법	◎ 구두시험
5학기	미술실기(실무) 미술이론 심화(필수) 미술이론(선택)	◎ 졸업시험: 미술 적 실기시험
6학기	미술이론 심화(필수) 미술이론(선택)	◎ 학사작품 (발표 및 토론)

(출처 : <http://www.hdk-berlin.de>)

독일의 베를린 조형대학의 창의성 교과목은 기초미술실기, 미술실기, 미학교육 등이며, 기초미술실기와 미술실기과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

또한 베를린조형예술대학교 비주얼커뮤니케이션 (Visual Communication) 디자인과 교육과정을 살펴보면, 학생들은 2차원 또는 3차원 내에서의 시각정보의 계획과 실현 및 조정을 다루게 된다. 계획된 양식의 기본 원칙은 그래픽 디자인, 전시 디자인 및 사진, 영화, 비디오 연구에 초점을 둔다. 작품이 학문 분야로 구성되어 있기 때문에 포괄적으로 접근한다. 기초 연구는 특정 프로젝트 작업을 통해 학생들의 지식을 확장하고 전문적인 수업과 연구 능력에 따르게 된다. 전문적인 분야를 지향하는 영역에서는 (문화, 경제, 광고 등)전문 연구 영역이 있다. 특히 주목할 만한 분야는 새로운 기술적인 프로세싱방법과 현대 미디어분야이다.

독일에서는 디자인과 예술 적성 테스트를 거쳐

학생을 선발하며, 지역 별로 특성을 달리하는 디자인 센터와 연계 교육을 하고, 연방정부주도형, 주 정부주도형, 민간주도형 교육을 실시하고 있다.

#### 2.4. 프랑스

프랑스의 디자인교육 시스템은 다른 나라와 직접적으로 비교하기 어렵겠지만 사립학교는 문화부 소속의 소수 권위 있는 학교들과 함께 디자인 교육을 제공하며 여기에서 디자이너들은 석사학위에 준하는 학위를 받을 수 있다. 교육부 관할 하에 있는 미술학교들 또한 디자인 교육을 실시한다.

수확과정 연한을 보면 예능계는 (Etudes Artistiques) 전문학교인 에콜(Ecole)에서 학업을 받고, 일반대학교(Université)에서는 거의 찾아 보기 힘들다. 각 에콜에서 학업을 마친후 다음 과정으로 국가학위(Diplômes Nationaux)를 받는다. 예능계 학위를 구체적으로 보면 두 종류로 나뉘어져 있다.

- ① 국가예술기능학위  
(3년, Diplôme National d' Arts et Techniques)
- ② 국가고등조형예술학위  
(5년, Diplôme National Supérieur d' Expression Plastique)

프랑스 파리국립장식미술학교(École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs - ENSAD)의 교육 과정을 살펴보면 (표 10)

(표 10) 국립장식미술학교 (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs-ENSAD) 교육과정표

교과과정	
1단계 (17~25세)	공간과 이미지 실험 표현기법 실험 해부학 구성 원근법 묘사 색채 데생 미술사 인문과학
2단계 (26~28세)	미술 - 공간미술 - 비디오 - 그래픽 매체 - 매체적응 - 인쇄  - 판촉 공간 - 실내건축 - 무대 제작 - 산업디자인 - 의상디자인 - 텍스타일 - 가구
3단계 (1년동안 제작, 2년은 실험)	3단계의 시작은 파리 1대학의 석사과정이며, 이 과정이 끝나면 8대학의 박사과정으로 연결된다.

(출처 : 김정, 「세계의 미술교육」, 도서출판 예경, 1994, p126.)

프랑스 파리국립장식미술학교의 창의성 교과목은 공간과 이미지 실험, 표현기법실험, 데생 미술

사 등이며, 공간과 이미지 실험, 표현기법 실험 과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

또한 프랑스는 교육부 관할 하에 미술교육과 디자인 교육을 실시하며 우수디자인 선정제도

'Observateur du Design'을 적용하며, 음악, 영화, 무용 등 관련 미디어 교육을 연계하고 있다.

#### 2.5. 스웨덴

스웨덴의 대학의 미술교육은 각 지구에 있는 종합대학을 중심으로 읍살라(Uppsala)등 도시지역의 학부과정만 있는 대학을 통합하여 6대 학구로 분할하며, 이 학구내에서 교육의 목적을 관장 수행한다. 북유럽은 회화부문보다는 전통적으로 디자인 부문이 강세다. 미술과에서도 디자인 공예가 강한 편이며 디자인 계열은 전공이 매우 다양하다.

스웨덴의 실무 지향적 대표 디자인교육 연구기관은 콘스트파크 미술공예 디자인대학교(Konstfack ; university College of art, crafts and design)라 할 수 있다. 1844년에 설립되어 현재 학·석사과정 재학생 수가 900명 정도로 세계적 수준이다. 학사 과정은 3년제이며, 석사과정은 2년제이다. 스웨덴의 콘스트파크 미술공예 디자인대학교는 그래픽디자인 & 일러스트레이션 전공을 포함한 7개 전공으로 나뉘어져 있다. (표 11)

(표 11) 콘스트파크 미술공예 디자인대학교 전공

콘스트파크 (Konstfack) 전공
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세라믹 &amp; 유리(Ceramics &amp; Glass)</li> <li>• 회화 (Fine Art)</li> <li>• 그래픽 디자인 &amp; 일러스트레이션 (Graphic Design &amp; Illustration)</li> <li>• 산업디자인 (Industrial Design)</li> <li>• 인테리어 건축 &amp; 가구 디자인 (Interior Architecture &amp; Furniture Design)</li> <li>• 섬유디자인 (Textiles)</li> <li>• 금속학과 (Metal Department)</li> </ul>

(출처 : <http://www.konstfack.se>)

스웨덴의 콘스트파크 미술공예 디자인대학교의 교육과정을 살펴보면 (표 12)

(표12) 콘스트파크미술공예디자인대학교 교육과정표

그래픽디자인 & 일러스트레이션 전공 교육과정
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그래픽디자인(Graphic Design)</li> <li>• 회화적스토리텔링(Pictorial Storytelling)</li> <li>• 일러스트레이션(Illustration)</li> <li>• 영상 및 미디어(Moving Images and Related Media)</li> </ul>

(출처 : <http://www.konstfack.se>)

그래픽디자인 & 일러스트레이션전공 교육과정의 창의성 교과목은 회화적 스토리텔링과 일러스트레이션 등으로 제시되었다.

스웨덴은 국제화에 주력하여 영어를 공식언어로 채택한 강의와 세미나를 실시하며, 연구보다는 전문디자이너 양성에 주력한다. 또한 국가 디자인 정책 수행을 통해 국가적 디자인 목표를 개발하고자 한다.

## 2.6. 덴마크

디자인하면 프랑스 이탈리아를 떠올리게 된다. 그러나 그에 못지않게 덴마크 디자인도 세계적으로 명성을 얻고 있다. 경쟁이 심화되는 국제환경속에서 덴마크는 디자인으로 승부하는 전략을 구사하고 있다고 해도 과언이 아니다.

덴마크디자인스쿨(Denmarks designskole)의 시각 커뮤니케이션학과에서는 높은 예술 및 미적 품질의 시각 커뮤니케이션 제품개발에 초점을 맞추고 있다. 이 교육은 분석과 실용적인 방법을 바탕으로 이미지 컨셉을 만드는데 도움을 줌과 동시에 그래픽 디자인에 관한 연구와 이미지 커뮤니케이션에 중점을 두어 학생들에게 구체적이고, 기술 능력뿐만 아니라 커뮤니케이션 디자이너로서의 일반적인 역량을 제공하고 있다.

덴마크디자인스쿨의 시각커뮤니케이션학과의 교육과정을 살펴보면 (표 13)

(표 13) 덴마크디자인스쿨의 시각커뮤니케이션학과 교육과정표

덴마크디자인스쿨
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그래픽 디자인(Graphical design)</li> <li>• 시각 커뮤니케이션 개념과 시스템의 개발 (Development of visual communication concepts and systems)</li> <li>• 전략적 커뮤니케이션(Strategic communication)</li> <li>• 전시와 체험 디자인 (Exhibition and experiential design)</li> <li>• 이미지 커뮤니케이션과 일러스트레이션 (Image communication and illustration.)</li> </ul>

(출처 : <http://www.dkds.dk>)

덴마크 디자인스쿨의 시각 커뮤니케이션학과 교육과정의 창의성 교과목은 전략적 커뮤니케이션, 전시와 체험 디자인, 이미지 커뮤니케이션과 일러스트레이션 등이 제시되었다. (표 14)

(표 14) 진로분야(전문분야, 직업분야)

진로분야(전문분야, 직업분야)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프린트와 디지털 미디어를 위한 그래픽 디자인 (Graphic design for printed and digital media)</li> <li>• 아트 디렉션(Art direction)</li> </ul>

- 전략적 커뮤니케이션 및 브랜드 방향 (Strategic communication and brand direction)
- 일러스트레이션(Illustration)
- 그래픽 디자인 및 미디어 제작에 프로젝트 관리 (Project management in graphic design and media productions)
- TV 디자인 / 모션 그래픽 (TV design / motion graphics)
- 체험 디자인(Experiential design)

(출처 : <http://www.dkds.dk>)

덴마크는 디자인의 브랜드화를 중시하며, 디자인 교육의 창의성과 관련 산업을 연계성을 강화하는 것을 목표로 하고 있다. 수공예적 요소를 가지고 있는 것인 특징이며, 전통과 국제적 디자인 감각을 중시한다.

## 2.7. 네덜란드

네덜란드의 델프트공과대학교(delft university of technology ; tu delft)는 공학학위를 수여하는 산업 디자인교육의 메카이다.델프트 공과대학의 디자인 교육은 3개의 전공으로 구성되는데 인더스트리얼 디자인, 디자인 엔지니어링, 프로덕트 이노베이션 & 매니지먼트가 있다. 이들 3개의 디자인 영역은 창의적 학습이 수반되며, 산학협동인 델프트 디자인 인스티튜트 독립조직으로부터 지원을 받는다.

네덜란드의 델프트공과대학교(delft university of technology ; tu delft)는 공학학위를 수여하는 산업 디자인교육의 메카이다.델프트 공과대학의 디자인 교육은 3개의 전공으로 구성되는데 인더스트리얼 디자인, 디자인 엔지니어링, 프로덕트 이노베이션 & 매니지먼트가 있다.

델프트공과대학교(delft university of technology ; tu delft)의 산업 디자인 공학과 학사프로그램은 3년 기간이며 교육과정을 살펴보면 (표 15)

(표 15) 델프트공과대학교(delft university of technology ; tu delft)산업 디자인 공학과 교육과정표

교과과정	
First year	<p>첫해는 산업 디자인 공학의 규율과 Delft에 있는 IDE와 산업 디자인 공학 철저한 개요를 제공하는 구조이다. 이 설계 프로젝트 외에도 (PO1'IDE 소개', PO2'개념 디자인')는 다음과 같은 코스가 제공된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인물 &amp; 제품(People &amp; Products)</li> <li>• 사용중인 제품(Products in Use)</li> <li>• 디자인과 경험(Design and Experience)</li> <li>• 비즈니스, 문화, 공학 기술 (Business, Culture and Engineering)</li> <li>• 연구와 디자인(Research and Design)</li> </ul>
Second	2학년에는 1학년에 무엇을 배웠는지에 따



year	<p>라 결정된다. 2학년에는 두 개의 디자인 프로젝트가 있다.(PO3'Fuzzy Front End'과 PO4 '재료 및 개발') 다른 2 학년 과정은 다음과 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전략적 제품 혁신 (Strategic Product Innovation)</li> <li>• 모션 제품(Products in Motion)</li> <li>• 산업 제품 생산(Industrial Production)</li> <li>• 상호 작용과 전자기술 (Interaction and Electronics)</li> <li>• 기술 제품 최적화 (Technical Product Optimisation)</li> <li>• 모델링(Modelling)</li> </ul>
Third Year	<p>3학년에서는 부전공의 다양한 선택을 통하여 자신의 프로그램을 결정한다. 부전공을 마치면, IDE의 지식을 넓힐 수 있는 선택 과목을 들어야 한다. 학사 과정은 최종 학사 프로젝트를 포함한다.</p>

(출처 : <http://home.tudelft.nl/en>)

텔프트공과대학교 산업 디자인 공학과 교육과정의 창의성 교과목은 인물&제품, 디자인과 경험, 연구와 디자인 등으로 제시되었다.

네덜란드의 디자인 아카데미 에인트호번(design academy eindhoven) 인간과 커뮤니케이션의 교육과정을 살펴보면 (표 16)

(표 16) 디자인 아카데미 에인트호번(design academy eindhoven) 인간과 커뮤니케이션의 교육과정

인간과 커뮤니케이션의 교육과정 (Man and Communication Program)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2D+3D에 의한 동시대의 커뮤니케이션 (changing nature of contemporary communications by covering 2D + 3D design)</li> <li>• 그래픽 디자인(graphic design)</li> <li>• 일러스트레이션(illustration)</li> <li>• 영상 이미지와 뉴 미디어 (moving-image and new media)</li> </ul>

(출처 : <http://www.designacademy.nl>)

디자인 아카데미 에인트호번 인간과 커뮤니케이션의 교육과정 중 창의성 교과목은 2D+3D에 의한 동시대의 커뮤니케이션, 일러스트레이션, 그래픽디자인 등으로 제시되었다. 네덜란드는 산학협동 기반형 공학적 교육체계와 방법으로 디자인을 교육하며, 통합적 디자인을 구성하는 학문적 컨텍스트 조형예술교육을 중시하며, 개념적인 디자인교육의 현장실습에 주력한다.

## 2.8. 핀란드

핀란드 최고의 생활공예디자인대학은 헬싱키미술·디자인대학교(university of art and design helsinki ; uiah)이다. 아라비안란타라는 지역에 있으며, 아라비안란타는 미술과 디자인도시라는 핀란드식 표현이다.

헬싱키미술·디자인대학교(university of art and design helsinki ; uiah) 디자인학과는 비전과 전략, 학교 정책, 같은 가치관에 의하여 움직인다. 교육과 연구의 목적은 교육과 연구사이의 높은 질적 수준, 국제 협력, 풍부한 상호 작용이며 디자인의 영역에 관련하고 실제 연구 주제에 초점을 맞춘다. 따라서 대학의 휴머니즘을 통한 지속적인 발전이며 인도주의 그리고 더 나은 환경을 설계하고, 사회에 영향력을 만들어 가는 것이며, 주요 분야는 디자인 연구, 예술적 실천과 디자인 교육을 하고 있다.

헬싱키미술·디자인대학교(university of art and design helsinki ; uiah) 디자인학과의 교육과정을 살펴보면 (표 17)

(표 17) 헬싱키미술·디자인대학교(university of art and design helsinki ; uiah) 디자인학과의 교육과정표

교과과정	
Intro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동석사 연구 소개 (Introduction to Joint Master Studies)</li> <li>• 이론적 개념적 세미나 (Theoretical and Conceptual Seminar)</li> <li>• 논문 세미나 I(Thesis Seminar I)</li> </ul>
Period II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 디자인 (Advanced Product Design)</li> <li>• 사용자에게 영향을 주는 디자인 (User Inspired Design)</li> </ul>
Period III	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 연구 및 실험 (Design Exploration and Experimentation)</li> <li>• 디자인 전략 및 혁신 (Design Strategy and Innovation)</li> </ul>
Period IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인과 문화(Design and Culture)</li> <li>• 디자인 인터랙티브 프로토타입 (Interactive Prototyping in Design)</li> </ul>
산업 및 전략적 디자인 석사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프레젠테이션 기법 (Presentation Techniques)</li> <li>• 디자인과 창의적인 협동작업 (Design and Creative Teamwork)</li> <li>• 액션 리서치(Action Research)</li> <li>• 논문 세미나(Thesis Seminar II)</li> <li>• 프로젝트 모듈(Project module)</li> <li>• 국제 특성화 모듈 (International Specialization module)</li> <li>• 최종 논문(Final Thesis)</li> </ul>

(출처 : <http://www.taik.fi/>)

헬싱키미술·디자인대학교 디자인학과의 교육과정 중 창의성 교과목은 사용자에게 영향을 주는 디자인, 디자인 연구 및 실험, 디자인과 문화 등으로 제시되었다.

핀란드는 다문화에 관한 국제적 교류, 다학문 간의 통합적 디자인 교육을 중시하며, 시장과 생산 공장과의 실질적인 협업을 제시하고, 응용미술 전문가를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

## 2.9. 일본

일본은 1800년 후반의 서양식 기법 도입으로 시

작된 입화교육은 시간이 지나는 동안 차츰 일본식으로 변화되어졌다. 그러나 1950년 이후 경제적 성장과 함께 정신적인 면에도 심혈을 기울여 온 일본의 교육은 미술교육에 지대한 관심을 보여, 초·중·고등학교를 거쳐 대학에 이르기까지 교육과정이나 지도목표를 명문화시켜서 교육의 방향을 설정하고 있다.

동경예술대학은 미술학부와 미술연구과, 디자인과로 나누어져 있다. 미술학부는 전통, 유산을 계승해나가면서 우수한 예술가, 연구자, 교육자를 육성하고, 교육연구를 다면적으로 행하면서, 일본의 예술문화의 독자성을 탐구함과 동시에 다양한 세계의 예술문화와 교육하는 국제적인 예술교육환경을 추진한다.

동경예술대학(Tokyo University of the arts)의 교육과정을 살펴보면 (표 18)

(표18) 동경예술대학 디자인과 교육과정표

학년	교육과정
1년차	디자인기초과정 - 관찰과 표현 / 자연과인간, 텃생 조소의 기초실기 4과제의 디자인 실기 디자인기법의 3개의 제작지도
2년차	전문기초과정 - 발상과 표현 / 생활, 의·식·주·유 6과제의 디자인 실기와 지도
3년차	전문과정 - 구상과 표현 / 사회, 도시, 정보 10연구실이 관계하는 5개과제의 디자인 실기와 지도
4년차	전문과정 - 구상과 표현 / 졸업제작 ◎ 1학기 - 공통테마에 의한 과제 - 졸업 작품 제작 ◎ 2학기 - 졸업 작품 제작

(출처 : <http://www.geidai.ac.jp>)

일본 동경예술대학의 창의성 교과목은 관찰과 표현, 자연과 인간, 텃생, 발상과 표현, 구상과 표현 등이며 관찰과 표현, 발상과 표현 과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

일본 국립 츠크바대학교(University of TSUKUBA)의 예술전문학군은 종합대학 내에 위치한 예술교육의 장으로서의 특색을 살려 풍부한 감성과 지성으로 뒷받침된 발상력과, 유연하면서도 넓은 시야의 사고력을 배양하면서 높은 창조능력을 겸비한 미술·디자인의 전문가를 양성하는 것을 목표로 하고 있다.

일본 국립 츠크바대학교(University of TSUKUBA)의 교육과정을 살펴보면 (표 19)

(표 19) 일본 국립 츠크바대학교 대학원 교육과정표

구분	교과과정
시각디자인 영역	일러스트레이션 타이포그래피 다이어그램 인쇄 사진 영상 제품프로모션 그래픽 편집디자인 북디자인

(출처 : <http://www.tsukuba.ac.jp>)

일본 국립 츠크바대학교의 창의성 교과목은 일러스트레이션, 영상, 제품프로모션, 그래픽 등이며, 일러스트레이션, 그래픽디자인 과목이 창의성 향상에 영향을 주는 것으로 제시되었다.

일본은 예술을 선도할 수 있는 표현자, 연구자를 육성하며, 적극적으로 대응하는 크리에이터 배양을 목표로 실천의 통합, 실험적, 연구적 자세를 존중하고 작품의 감평회 등을 활용하여 창작 능력을 향상시키는 교육 프로그램을 제시하고 있다.

### 3. 조사내용의 종합분석

2.1.에서 2.9.까지 살펴본 내용을 요약하여 정리하면 나라별로 디자인 정책에 따른 대학의 조사대상은 디자인 강국인 미국과 유럽의 영국, 독일, 프랑스, 스웨덴, 덴마크, 네덜란드, 핀란드와 아시아에선 일본을 선정하였으며, 각 나라별 조사 대상 대학은 해외 유학생들이 선호하는 학부과정과 아트스쿨 및 국가의 산업정책에 따른 대학원의 교육과정도 일부 조사하였다. 또한 창의력향상에 도움을 주는 교과목의 조사는 첫째, 교육과정의 분석에 따른 조사와 둘째, 관련대학에서 수학한 졸업생을 토대로 분석하였으며 셋째, 디자인기초교과목 위주로 조사하였다.

창의력 신장을 위한 해외대학의 특징을 나라별로 비교 정리해보면 아래표와 같다. (표 20)

(표 20) 창의력 신장을 위한 해외 대학의 특징

창의력 신장을 위한 해외 대학의 특징			
국명	학교명	교과목 및 특성	창의력신장을 위한 교육방안
미국	- 파슨스 (Parsons School of Design) - 프렛 (PrattInstitute) - SVA (School of Visual Arts)	- 누드드로잉과 정물 드로잉 - 드로잉과 페인팅(Drawing & Pinting) - 비주얼 커뮤니케이션 (Visual Communication), - 커뮤니케이션 디자인	- 창의성 교육을 위한 포트폴리오 - 다른 시각과 사고, 감각 - 상상력과 창의력, 드로잉능력, 디자인 스킬 - 컬러감각, 타이포그래피 감각 - 새로운 시도 접근교육

		(Communication Design), -그래픽디자인 (Graphic Design)	
영국	- 골드스미스 대학교 (Goldsmiths University of London) - 영국왕립대학 (Royal College of Art)	- 스튜디오프랙티스 (Studio Practice) : 사고능력개발 - 샌드위치코스 (sandwich course) : 맞춤형의 다양한 교과목 - 사운드, 필름 및 디지털 비디오 인식에 연구 : 이동 프레임 프로젝트(SRIF) - 디지털 문자와 가독성 : 인쇄 디지털 프로젝트(SRIF) - 만들기 프로젝트 : 음악 미술 및 공연(MAP)	- 다양한 문화를 경험하고 수용하는 디자인 교육 - 맞춤형 교육 - 문제의 해결능력 배양과 비즈니스를 이해하는 전문적 디자이너의 육성 - 기업의 프로젝트에 참여하거나, 기여하는 현장과 협업의 시스템 - 산·학·연 네트워크를 구축을 위한 샌드위치코스 (sandwich course) - 산업과 상업을 연결한 싱크탱크 (think tank)
독일	- 바우하우스대학 (BauhausUniversität Weimar) - 베를린조형예술대학교 (Universität der Künste Berlin ; udk)	- 프로젝트 프레젠테이션 - 기본적인 비주얼 미학 - 독일식 미술 공방형 조형 교육의 산실 - 미적 표현 - Colloquium 창작 - 인공, 과학, Colloquium	- 디자인-예술적성 테스트를 거쳐 선발 - 입체적인 디자인 중심 - 지역별로 특성을 달리하는 디자인 센터와 연계 교육 - 연방정부주도형, 주장부주도형, 민간주도형 교육
프랑스	- 국립미술학교 (Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts-ENSBA) - 국립장식미술학교 (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs - ENSAD)	- 미술의 해석 - 시각 예술, 미학 - 디자인관련미디어 : 음악, 영화, 무용, 철학 등	- 교육부 관할하에 미술교육과 디자인 교육을 실시 - 우수디자인 선정제도 'Observateur du Design' 적용 - 다양성 있는 관련 미디어 교육연계 (음악, 영화, 무용 등)
스웨덴	- 콘스트파크 미술공예 디자인학교 (Konstfack ; University College of Art, Crafts and Design)	- 공공 영역에서 예술과 미디어 - 그림, 사진, 객체, 성능의 예술적 표현 - 실무 지향적 교과목 배정	- 국제화 추세로 영어를 공식언어로 채택한 강의와 세미나 - 연구보다는 전문 디자이너 양성에 주력 - 국가 디자인 정책 수행을 통해 국가적 디자인 목표를 개발
덴마크	- 덴마크디자인 스쿨 (Denmarks Designskole)	- 이론적 지식과 업무 생산 기술 - 예술 생산, 교육 - 예술적인 실천과 비판 - 예술과 과학 - 전통과 innovatively	- 디자인 브랜드화, 연구조사 중심 - 디자인 교육의 창의성과 관련 산업의 연계성 강화 - 수공예적 요소를 가지고 있는 것이 특징 - 전통과 국제적 디자인 감각
네덜란드	- 델프트공과대학교 (Delft University of Technology) - 디자인아카데미 에인트호번 (Design Academy Eindhoven)	- 인간과 인성 (Man & Humanity) - 인간과 소통, 웰빙, 정체성 - 장인교육의 현장	- 산학협동 기반형 공학적 교육체계와 방법으로 디자인을 교육 - '공학적' 이념과 방식을 토대로 창의적인 산업 디자인을 교육 - 통합적 디자인을 구성하는 학문적 컨텍스트 - 조형예술교육 - 개념적인 장인교육의 현장실습
핀란드	- 헬싱키미술·디자인대학교 (University of Art and Design)	- 미디어 디자인 이해 - 개인 학습 계획 - 미디어 아트와	- 다문화에 관한 국제적 교류, 다학문 간의 통합적 디자인 교육

	Helsinki)	문화 - 다문화의 통합	- 시장과 생산 공장과의 실질적인 협업 - 디자인연구, 예술적 실천과 디자인교육 - 응용미술 전문가 양성
일본	- 동경예술대학 (Tokyo University of the Arts) - 국립 츠쿠바대학교 (University of TSUKUBA)	- 구성 및 종합조형 - 시각언어의 체계화 - 재료의 촉각, 지각, 구조 - 크래프트 - 형태의 기구학 - 비주얼 디자인 - 일러스트레이션 - 타이포그래피 - 다이어그램 - 사진, 영상	- 풍부한 감성과 지성으로 뒷받침된 발상력 - 유연하면서도 넓은 시야의 사고력을 배양 - 높은 창조능력을 겸비한 미술·디자인의 전문가 양성 - 실천의 통합, 실험적·연구적 자세의 존중 - 유연한 사고로써 창조적으로 해결·적극적으로 대응하는 크리에이터 - 예술을 선도할 수 있는 표현자, 연구자를 육성 - 교육연구의 성과를 사회에 배출 - 풍부한 사회생활의 충실한 공헌하는 교육 - 작품의 강령회 등을 활용하여 창작능력향상

#### 4. 결론

본 연구에서는 창의력 신장에 관한 해외디자인 교육 사례를 국가의 디자인 교육 정책과 특성에 따라 분석하고자 하였으며, 각 나라별 창의적 교육 과정을 통해 디자인 관련 우수한 대학의 특성을 고찰해 보고자 하였다. 창의력 신장 디자인 교육 사례는 해외 디자인 관련 우수대학을 중심으로 연구하였으며, 미국(파슨스, 프렛, SVA), 영국(골드스미스, 영국왕립대학), 독일(바우하우스대학, 베를린조형예술대학교), 프랑스(국립미술학교, 국립장식미술학교), 스웨덴(콘스트파크 미술공예 디자인대학교), 덴마크(덴마크 디자인 스쿨), 네덜란드(델프트공과대학교, 디자인 아카데미 에인트호번), 핀란드(헬싱키미술·디자인대학교), 일본(동경예술대학, 국립 츠쿠바대학교)등 디자인 관련 우수대학을 연구 범위로 설정하였다. 본 연구를 통해 창의성 교육과정과 각 나라별 디자인 정책을 제시하였으며, 이는 향후 창의력 신장을 위한 디자인 기초교육 프로그램의 활용방안을 모색하는데 효과적인 자료가 될 것이다.

## 참고문헌

- 김선영 (2009). 『창의성 개발을 위한 디자인 교육 콘텐츠』, 경기 : 집문당.
- 임선하 (1995). 『창의성에의 초대』, 서울 : 교보문고.
- 이일규, 김태완 (2009). 「디자인 정책」, 서울 : 세계디자인경영연구원.
- 박희현 (2004). 『디자인 & 뉴욕』, 경기 : 안그라픽스.
- 문무경, 김성곤 (2008). 『유럽 디자인 여행』, 경기 : 안그라픽스.
- 김선 (2005). 『창의성』, 서울 : 학지사.
- 김정 (1994). 『세계의 미술교육』, 서울 : 예경.

## 사이트

- 파슨스(Parsons School of Design), <http://www.parsons.edu>, 2010. 11. 12.
- SVA(School of Visual Arts), <http://www.schoolofvisualarts.edu>, 2010. 11. 10.
- 프랫(Pratt Institute), <http://www.pratt.edu>, 201. 11. 10.
- 왕립미술대학(royal college of art), <http://www.rca.ac.uk>, 2010. 11. 10.
- 바우하우스대학교(Bauhaus Universität Weimar). <http://www.uni-weimar.de>, 2010. 11. 10.
- 베를린 조형 예술 대학교(universität der Künste berlin ; udk), <http://www.hdk-berlin.de>
- 콘스트파크 미술 공예 디자인대학교 (Konstfack ; university College of art, crafts and design), <http://www.konstfack.se>
- 덴마크디자인스쿨(Denmarks designskole), <http://www.dk-designskole.dk>, 2010. 11. 10.
- 델프트공과대학교(delft university of technology ; tu delft), <http://home.tudelft.nl/en>, 2010. 11. 10.
- 디자인아카데미 에인트호번(design academy eindhoven), <http://www.designacademy.nl>, 2010. 11. 10.
- 헬싱키미술·디자인대학교 (university of art and design helsinki ; uiah), <http://www.taik.fi/>, 2010. 11. 10.
- 일본국립츠클바대학교, <http://www.tsukuba.ac.jp>, 2010. 11. 10.
- 동경예술대학, <http://www.geidai.ac.jp>, 2010. 11. 10.
- 청화대학, Tsinghua University, <http://www.tsinghua.edu.cn>, 2010. 11. 16.
- 화동사범대학, East China Normal University, <http://www.ecnu.edu.cn>, 2010. 11. 16.
- 상하이공대학, University of Shanghai for science and

technology,

<http://www.usst.edu.cn>, 2010. 11. 16.

- 골드스미스대학,

Goldsmiths, University of London,

<http://www.gold.ac.uk>, 2012. 10. 09.