

초등 미술 디자인교육에서의 정보화 연구
(색채교육을 위한 CD-ROM의 Contents 개발)

.....

임 남 숙

대구교육대학교

본 연구는 1999년 대구교육대학교의 학술연구비 지원으로 이루어짐

임남숙

Im, Nam-Sook

독일 Braunschweig Grafik-Design 대학원 졸업(Ph. D.)

한국디자인학회 정회원

한국비주얼디자인학회 정회원

한국교육대학교미술교육학회 정회원

한국공예가회 정회원

한독교육학회 정회원

현/ 대구교육대학교 미술교육학과 교수

Contents

연구요약

Abstract

I. 서론

II. 초등 디자인 교육의 의미와 그 특성

1. 색채교육에 대한 Contents개발의 필요성
2. 색채에 관한 이론적 선행 연구
3. 초등 미술 6학년에서의 색채교육

III. CD-ROM의 특징과 Interface 조직

1. CD-ROM의 특징
2. CD-ROM의 Interface 조직

IV. CD-ROM의 Contents 구성

1. '첫 화면'의 Contents 구성
2. '색채의 요소와 색채이론'의 Contents 구성
 - 1) 색채의 비밀
 - 2) 물채색(유채색과 무채색)과 색채의 기본적 3 성질(명도, 색상, 채도)
 - 3) 3원색과 10색상환
 - 4) 배색의 이해
3. 생활에서의 색채

V. 결론

참고문헌 및 참고인터넷주소

논문요약

현 사회는 예전의 생활하고는 다르게 창의적 사고 개발을 위하여 시각적인 이미지의 표출과 인지, 적용과정을 강조한다.

현대에 접어들면서 색채는 인쇄물과 TV를 비롯한 Multimedia의 커다란 신장으로 국제에서도 통용될 수 있는 국제규격의 기호화, 색채에 따른 이미지화와 산업물체에 대한 그의 도입 등이 활발히 연구되고 있다.

본 연구는 초등 미술 디자인교육에서의 정보화를 주제로 미술교육에서 효과적인 교수 학습의 방향으로 CD-ROM의 Contents를 제시하는 것이 목적이다.

디자인교육의 지도 방법에서 주안점을 둘 것으로 '호기심과 새로움', '조형의 요소에 대한 탐색과 미의 발견', '미에 대한 서술적 능력' 등이라고 한다면 이를 수용할 수 있고 학교 현장에서 공유할 수 있는 색채에 대한 적절한 CD-ROM이 필요하다고 본다.

본 연구는 정보화 연구의 한 방법으로 표현활동을 위한 창의적 발상과 시각적 사고 개발을 위한 목적으로 미술과의 목표에 부합하도록 주력하였다. 현 초등의 학생들은 영상세대라 할 수 있어 이에 대한 연구는 현장에서의 호응도가 높다고 본다. 연구 기간의 제한으로 초등학교 6학년으로 연구 대상을 제한하였다.

초등 디자인 교육의 목표에 부합하는 CD-ROM의 Contents 제시를 통하여 시각적인 인지를 높이고자 하므로 선행된 연구의 문헌 연구 방법을 선택하였다.

Abstract

Different from former times the present society put emphasis on the expression and the perception of visual image and its application process for the development of inventive thinking faculty. Approaching to modern times owing to great extension of print media and multimedia such as TV the international standard symbolization of color, which can be available in the international stage, the building a image of color, and its introduction to industrial objects are researched actively.

The purpose of the research is to provide a CD-ROM contents as an effective teaching-learning method in fine arts education on the subject of information in the elementary fine arts design education. 'Curiosity and newness', 'investigation about elements of shape and discovery of fine arts', and 'descriptive competence about fine arts' can be main parts, which are emphasized in the method of guidance of design education. In that case an adequate CD-ROM about color is necessary, which can be accepted and held it in common in a education field.

This research concentrated on the development of inventive conception for expression activities and visual thinking faculty as a method of research on information. The present elementary schoolchild can be called as a picture generation, so the research about it has a high response degree in the education field. Because of limited time the

research applies to only elementary school 6 grades. The literature research method was selected in order to raise the visual perception through the presentation of a CD-ROM contents, which correspond with the aim of elementary design education.

Keyword

Development for CD-ROM Contents, Colour, Design Education in Elementary School
시디롬 콘텐츠 개발, 색채, 초등 디자인교육

I. 서론

본 연구는 초등 미술 디자인교육에서의 정보화를 주제로 미술교육에서 효과적인 교수 학습의 방향으로 CD-ROM의 Contents를 제시하는 것이 목적이다.

오늘날의 사회는 새로이 등장하는 전자매체나 과학 기술로 급진적으로 변화하고 있다. 정보화에 대한 연구는 교육 현장에 구축되는 LAN 등으로 인터넷 활용을 비롯한 다양한 방향을 찾을 수 있으나 아직 인터넷에 요구하는 contents가 다 존재하는 것이 아니어서 미술교육에서의 활용은 아직 활성화되지 못하고 있는 실정이다. 또한 Multimedia의 기능 장착의 컴퓨터도 보급되고 있으나 미술 교과의 제재와 목표에 알맞은 컴퓨터 소프트 프로그램의 미흡으로 크게 활용되지 못하고 있는 실정이므로 정보화의 한 방법으로 CD-ROM 활용을 주제로 하였다.

현 사회는 예전의 생활하고는 다르게 창의적 사고 개발을 위하여 시각적인 이미지의 표출과 인지, 적용과정을 미술 교과에서 강조한다. 초등미술은 아동 내면 세계의 이해와 주변 세계와의 통화적 역할, 미적 정서의 함양과 원만한 인간 형성의 도모를 한다는데 그 중요점이 있다. 현 초등 미술교육의 방향은 기능 향상의 실기교육만이 아니라 사회의 변천과 기계문명의 발달에 따른 우리의 심리적 영향과 아울러 정서, 신체적 발달 상황에 대한 이해도 필수적이다.

현대에 접어들면서 색채는 인쇄물과 TV를 비롯한 Multimedia의 커다란 신장으로 국제에서도 통용될 수 있는 국제규격의 기호화, 색채에 따른 이미지화와 산업물체에 대한 그의 도입 등이 활발히 연구되고 있다. 여러 학문의 갈래에서 서로 다른 관심과 연구 방법으로 색채란 현상을 규명하려고 하는 연구의 대상이 되고 있다. 색채심리학에서는 색채에 대하여 가지는 심리적 영향?조화 등에 이르는 연구가 중심이 된다. 색채의 수용과 그가 주는 느낌이 가장 중요한 연구의 대상이다.

디자인교육의 지도 방법에서 주안점을 둘 것으로 '호기심과 새로움', '조형의 요소에 대한 탐색과 미의 발견', '미에 대한 서술적 능력' 등이라고 한다면 이를 수용할 수 있고 학교 현장에서 공유할 수 있는 색채에 대한 적절한 CD-ROM이 필요하다고 본다.

본 연구는 정보화 연구의 한 방법으로 표현활동을 위한 창의적 발상과 시각적 사고 개발을 위한 목적으로 미술과의 목표에 부합하도록 주력하였다. 현 초등의 학생들은 영상세대라 할 수 있어 이에 대한 연구는 현장에서의 호응도가 높다고 본다. 연구 기간의 제한으로 초등학교 6학년으로 연구 대상을 제한하였다.

초등 디자인 교육의 목표에 부합하는 CD-ROM의 Contents 제시를 통하여 시각적인 인지를 높이고자 하므로 선행된 연구의 문헌 연구 방법을 선택하였다.

II. 초등 디자인 교육의 의미와 그 특성

인간이 이루는 조형적 활동을 광범위하게 볼 때 디자인 활동이라고 할 수 있다. 디자인은 창의적인 산출물, 조형물 자체의 표현활동 뿐만이 아니라 이를 인지하고 이해하는 내면적 과정이며 이러한 활동이 일어나는 시대와 사회, 문화에서도 디자인의 발달 요소를 찾아볼 수 있다. 현대의 세계가 하나로 되는 글로벌리즘(globalism)에서의 탈문화의 흐름에 따른 문제점 해결 방법으로 역사적 전통과 고유의 문화가 디자인에서 강조되고 있다. 이는 현대의 심미적인 기호와 사회적 욕구까지 포함하여야 하는 종합적인 인간의 활동이다. 그 시대와 사회, 기술 문명의 발달 상황과도 밀접한 관계를 맺는, 총체적 인간의 종합 조형활동인 디자인은 바람직한 인간의 생활을 영위할 수 있도록 하는 구심체의 역할을 한다는 점을 초등학교의 디자인 교육에서 강조하여야 한다.

초등 미술에서 다루는 디자인의 교육은 아동의 지적이고 신체적인 배경을 고려해야 한다는 특징을 가진다. 디자인의 3요소로 '미적 심미성', '양질성', '기능성'을 유도하는데 교사용 지도서 미술(1999)에서는 '실제적인 슬모와 사용에 목적을 두기보다는 의도하는 바를 표현하고자 하는 과정에서 창의적으로 즐겁게 나타낼 수 있는데 목적을 둔다'로 초등 디자인 교육의 목적을 두었다. 디자인의 표현 활동을 통하여 초등학교에서는 손 근육과 미적 인지의 발달, 주의 집중력의 신장, 창의성의 발달, 표현력의 발달과 사회성의 발달을 도모한다. 또한 감상과 이해의 활동을 통하여 긍정적인 지각 형성, 언어적 발달을 유도하는데 이러한 모든 점은 미적 정서의 발달과 미술에 대한 관심도의 증가, 생활에서의 미의 향유로 이어지며 궁극적으로는 문화에 대한 이해와 현대 사회에서의 바람직한 인간성 확립에 그 의미가 있다.

1. 색채교육에 대한 Contents개발의 필요성

초등의 디자인 교육은 '꾸미기와 만들기의 영역'에서 교육되는데 초등 6학년에서는 색채, 환경, 무대, 장식, 시각, 염색, 공예 디자인으로 나뉘어 활동되고 있음을 알 수 있다. 사용되는 재료도 포스터 칼라나 색종이, 철사, 색실, 노끈, 테이프, 각종 곡식류, 계란 껍질, 골판지, 지점토, 재활용품 등으로 다양해지고 다양한 재료의 사용을 유도하고 있다. 6학년 전체의 미술 교과에 배당된 시간 64시간 중 디자인 영역은 18시간으로 약 28%에 해당된다. 또한 '미술과 생활'의 영역과 '작품 감상'의 영역에서도 디자인 교육이 감상과 이해의 활동으로 교육될 수 있으므로 다양한 디자인의 활동이 이루어 질 수 있음을 시사한다.

특히 '색의 성질을 이용하여 꾸미기'의 영역은 그 목표가 '유채색과 무채색의 이해', '여러 가지 색의 성질과 배색의 이해', '생활 속에서 활용되고 있는 색의 기능의 이해

와 그에 대한 언어적 구사'가 요구되고 있는데 이는 비단 디자인의 영역뿐만이 아니라 전 영역에서 요구되는 분야이다. 그러나 색채에 대한 현장에서의 교육을 보면 교과서만을 중심으로 하고 있어 이에 대한 적절한 자료가 시급하다고 본다.

색채의 교육에는 아동들의 신체적, 정신적 발달의 이해, 색채에 대한 물질적 특징의 이해, 색채와 우리의 감정과의 상관 관계 이해, 색채와 주변 생활과의 이해, 색채와 용구 선택의 관계 이해, 색채 사용 방법의 이해와 유의점 등이 따라야 한다. 표현활동에 있어서 준비와 마무리는 최소 필수 요건으로 습관화하도록 하고 이는 미술 디자인교육만이 아니라 생활의 기본적 태도로 육성되도록 한다.

색채에 관한 선행된 연구를 중심으로 색채의 체계화 와 표준화와 색채에 관련된 이론을 살펴보면 다음과 같다.

2. 색채에 관한 이론적 선행 연구

색채는 예술가만이 아니라 과학자나 문필가도 이의 존재 파악에 많은 관심을 표시하였는데 특히, 색채 구조와 색채 조합의 조화에 대한 연구가 중심이 되었는데 Newton과 Göhe의 색채 연구는 현재의 색채론의 근간을 이룬다.

색채라는 것을 과학적으로 규명하려 하면서 빛의 성질과 색채를 수용하는 인간의 감각기관인 눈과 뇌가 연구되기 시작하였다. 물리적인 자극을 통해 얻어지는 심리물리색(psychophysical color)과 물체에서 반사광을 직접 보고 판단하는 지각색(perceived color)의 구별, 색채의 상징성과 그것이 인간에게 미치는 심리적 영향, 색에 따른 화학적인 분자 구조와 합성문제, 빛의 방사 에너지에 따른 색채의 문제, 빛의 자극이 눈과 뇌에 미치는 해부학적인 관계 등을 연구하고 과학적으로 실험하여 그 현상을 규명하는데 그 의의를 두고있다.

박은주 편저의 저서(색채조형의 기초, 1998)에서 보면 색

채는 외적 및 내적으로 주어진 요소에 의해 성립하는 시각각의 일종으로 본다. 또한 색채의 개념으로 '지각되어진(perceived) 색'으로서의 색채와 모든 시각을 배제한 '순수 색감각'으로서의 색채로 구분된다고 주장한다. Newton의 색채의 발견(Holtzschuhe, Linda, 색채의 이해, 1999)은 프리즘을 통과하여 굴절하는 파장으로 빛을 관찰하였다. 이를 중심으로 독립된 광선들을 렌즈로 결합시켜 백색광선으로 만들어내면서 빛만이 색을 발생시킨다는 연구의 결과를 '광학(Optical)'이라는 책으로 발간했다. Newton은 프리즘을 통과한 색을 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라의 무지개색으로 선택하였다.

한편으로 Göhe는 Newton의 이론에 반대하며 색은 빛이 아니며 현실에서처럼 그 자체의 실재물이라 보았고 동시 대비와 잔상현상, 색의 주요 대비를 양극성과 농담(gradation)으로 집약하였다.

색채의 기술적인 측면(technical system)을 살펴보면 과학과 산업 영역 내에서의 기술적인 시스템은 기본적으로 광원 색채를 다룸을 알 수 있다. 색채를 측정하는 한 가지 방법은 가열된 흑체(black body)라 불리는 금속 조각의 정확한 온도를 결정하는 것이다. 흑체의 색은 켈빈(K)이라는 단위 내의 특정한 지점에서 변화한다. 색채 온도는 그 예로써 국제 조명 위원회(The International Commission on Illumination)의 측색법, 표색기호법, 색명법이 있으며 여기서의 모든 색채는 적절하게 선정된 세 가지 색광을 가법 혼색시켜 나타낸다고 본다. 이러한 원리를 이용해 시험의 색채에 일치하는 색채를 구성하는 세 가지 원자극의 양을 측정하면 색감각을 수량적으로 나타낼 수가 있다고 하는 심리 물리적인 색표시 체계(혼색계)이다. 이것과는 달리 색표 같은 것으로 표준을 정하여 여기에 적당한 번호나 기호를 붙이고 시료물체의 색채와 비교하여 물체의 색채를 비교하는 현색계가 있다. 이것의 대표적인 예로써 먼셀(Munsell, A. H.) 표색계와 오스트

발드(Ostwald, W.) 표색계를 들 수 있다. 오스트발드 표색계는 색채의 표준화에 중점을 두고 만들어 졌으며 물체색을 체계화한 것에 그 의의가 있다. 먼셀 표색계는 미국의 화가이며 색채연구가인 먼셀(1858-1919)에 의해 1905년에 창안되었으며 그 후 개량되어 1940년 미국의 광학협회(Optical Society of America)에 의하여 수정되어 표준색 표로 시판되었다.

우리 나라에서도 한국 공업규격(KS A0062)에서 먼셀 표색계를 채택하였고 색채교육용으로도 활용되고 있다. 이 먼셀 표색계의 특색은 물체색의 색감각 3속성을 색상, 명도, 채도라 보고 이것을 시각적으로 고른 색채관계가 되도록 하여 세로축에 명도, 주위의 원주 상에 색상, 중심의 가로축에 방사 상으로 늘이는 축을 채도로 구성한 것이다.

색채의 표준화와 국제적인 체계화와 아울러 색채의 물리-화학적 연구, 심리학, 생리학, 미학 등이 활발히 연구되고 있다.

3. 초등 미술 6학년에서의 색채교육

초등학교 6학년의 신체적 심리적, 정신적 특징을 살펴보면 다음과 같다. 이 연령은 논리적인 사고가 가능하고 생활을 통하여 나름대로의 개인적인 이미지를 가질 수 있다. 또한 신체적으로 많은 발달이 이루어져서 고난이도의 제작 방법의 구현도 가능하다. 표현 방법에 따른 풍부한 감정의 도출도 이해하고 표현할 수 있는 단계이므로 다양한 재료와 제작 용구, 표현 방법으로 아동들의 미적 창의성을 유도할 수 있다. 3차원적인 입체의 시각이 발달함에 따라 공간이라는 의미를 이해하고 주변의 환경에 대하여 관심을 가지게 되는 특징을 가진다.

초등학교 6학년 색채교육의 수업 목표는 초등학교 교사용 지도서(초등 학교 교사용 지도서 미술 6, 1999)를 통하여 보면 다음과 같다.

첫째, 유채색과 무채색을 알고 아름다운 무늬를 꾸밀 수 있다.

둘째, 여러 가지 색의 성질과 배색을 이해 할 수 있다.

셋째, 생활 속에서 활용되고 있는 색의 예를 찾아 그 기능을 설명할 수 있다.

이러한 내용은 색채만이 아니라 '아름다운 무늬를 꾸밀 수 있다'라는 학습활동의 내용으로 형태라는 미술 요소를 함께 다루고 있음을 볼 수 있다. 특히 일정한 색채를 통하여 받는 느낌을 중시하고 이를 형태에 덧붙여 우리의 특정한 시각적인 감정으로 유도하는 시도가 보인다. 이점은 시각적 리터러시(literacy)가 중시되는 현대에 있어 좀더 강조되어야 될 점이라고 본다. 시각적 리터러시는 무엇을 보고 그의 의미를 읽고 이해할 수 있는 능력을 말한다.

III. CD-ROM의 특징과 Interface 조직

본 연구는 미술교육에서 정보화교육의 하나로 색채교육을 위한 CD-ROM의 Contents를 제시하는 것이 목적이다. 색채에 대한 내용의 전송에 있어서 물리적 손실이 거의 없는 디지털의 속성은 복제 및 가공에도 원래의 품질을 그대로 유지할 수 있다. 아날로그의 환경에서는 복사 등의 가공을 통하여 그 품질이 떨어지는 기술적인 한계가 영향을 끼쳤으나 디지털의 환경에서는 복사를 하더라도 원본과 유사하므로 CD-ROM은 정보 전달에 효율적이다. 저렴한 비용으로 대량 복사가 가능하고 대용량의 멀티미디어 데이터를 저장, 배포하는데 이상적이다.

1. CD-ROM의 특징

디지털 환경의 CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)은 아날로그 시대의 개념과 다르다. CD-ROM

한 장에는 최대한 680Mbyte의 정보가 담겨질 수 있고 이보다 더 큰 용량의 CD-ROM(700-800Mbyte)도 통용되고 더 큰 용량의 CD-ROM도 개발 중이다. 보관이 용이하고 영구보존도 가능한데 특히 사용자와의 상호작용이 CD-ROM에 따라 가능하므로 사용자의 흥미 유발과 반복 학습에 효과가 있다.

다음과 같은 점을 CD-ROM Contents 개발에서 유의하여야 한다.

첫째, CD-ROM의 사용자를 고려한다. 여기에서는 초등학교 6학년을 대상으로 하므로 이들의 지적, 신체적, 미적 발달을 고려하여 CD-ROM에 담겨지는 contents를 정리한다.

둘째, 전체적인 통일감을 고려한다. CD-ROM은 사용자와의 시각적인 통화가 원활히 이루어지도록 설계되어야 한다. 특히 읽혀지는 가독성을 위하여 색채, 화면의 구성 뿐만 아니라 글자체, 공간적 배치, 색채에 대한 배려는 시각적 판독에 큰 영향을 주므로 유의한다. 사용되는 서체는 학습자인 아동을 배려하면서 판독성과 가독성이 좋아야 한다. text의 내용도 학습자의 지적 수준에 맞게 작성되어 잘 이해할 수 있도록 주의한다. 그러한 의미로 일정한 아이콘이나 색채의 사용이 고려되어야 한다.

셋째, 적절한 음향과 동영상의 효과이다. 그러나 음향과 동영상으로 주의를 집중시킬 수도 있지만 자주 사용되면 오히려 역효과가 나므로 유의한다. 동영상은 용량이 크므로 MPEG(Motion Picture Experts Group) ENCODER로 압축시켜 컴퓨터에 입력하여야 한다. MPEG은 실시간으로 아날로그 데이터를 디지털 데이터로 압축하며 변환시키는데, 동영상이 너무 오랫동안 진행되거나 자주 있으면 컴퓨터의 사양에 따라 로딩(loding)속도가 늦춰지는 경향도 있으므로 제한적으로 사용한다.

2. CD-ROM의 Interface 조직

시작이 되어 실행이 되면 첫 화면이 뜨고 전체의 목적이 나타나는데 이때 서브 메뉴 화면과의 인터페이스는 아이큰의 클릭으로 이루어진다. 서브 메뉴간의 인터페이스 역시 이 방법으로 이루어져 전체적으로 통일되도록 하는데 다음과 같은 점에 유의한다.

첫 장면은 CD-ROM에 대한 총괄적인 전체의 윤곽을 담고 있어야 한다. 이는 흥미를 자아낼 수 있는 요소가 계획되어 있어야 하고 특히 아동들이 호감을 갖도록 한다.

CD-ROM의 주요 Contents에 대한 화면은 멀티미디어 구성 요소와 함께 다음의 <표 1>에 제시하였다.

<표 1> CD-ROM의 주요 Contents와 화면 구성 화면

명칭	배경 음향	연결 인터페이스	정영상	동영상	text
초기 화면 메뉴 구성 화면	○	○	○		○
색채의 요소와 색채이론	○	○	○		○
배색의 이해	○	○	○	○	○
생활 속에서의 색채	○	○	○	○	○
색채에 대한 나의 이야기	○	○	○		○
색채 게임	○	○	○		○

IV. CD-ROM의 Contents 구성

CD-ROM Contents의 구성에는 다음이 고려되어야 한다. CD-ROM의 사용자의 지적, 신체적, 미적 발달을 고려하는 점이 중요하다. 먼저 제시되어야 할 색채의 Contents를 '색채의 요소와 색채이론', '배색의 이해', '생활에서의 색채', '색채에 대한 나의 이야기', '색채 게임'의 5가지 내용으로 구성하여 원하는 목록으로 넘어갈 수 있도록

한다. 색채와 우리의 심리적 관계, 색채와 사회, 문화적 관계도를 면밀히 분석하여 이의 이해와 학습에 대한 흥미를 유도한다.

먼저, '색채의 요소와 색채이론'에는 물채색(무채색과 유채색), 청색과 탁색, 색상, 명도, 채도, 3 원색, 10 색상환을 중심으로 색채의 이론적인 측면을 이해하도록 한다. 특히, 한자어 시대가 아닌 현 초등학생을 위하여 쉽게 글자의 의미가 이해될 수 있도록 한다. 일상생활에서 활용되고 있는 색채에 대한 예를 통하여 실제로 사용되는 색채의 미적 역할과 심리적 효과를 통한 기능을 이해하는데 주력한다. 이에는 색채에 대한 기본적인 교육 내용(contents)을 가지고 다양한 시각적 정보의 제공이 필수이다. 유채색과 무채색, 청색과 탁색의 개념이 쉽게 이해될 수 있도록 시각적인 정보의 제공에 주력한다. 사용되는 단어가 한자어이므로 한자어 학습이 되지 않은 현 초등의 학생들은 단어의 개념 이해에 어려움을 갖는다. 색채와 우리의 심리적 관계, 색채와 사회, 문화적 관계를 면밀히 분석하고 이의 이해를 유도한다.

둘째, '배색의 이해'에는 색의 성질을 다양한 제시물을 통하여 느끼고 배색에 대한 총체적인 이해를 중심으로 한다. 색을 하나씩 놓고 보면 아름다운 색이나 또는 그렇지 않은 색이 따로 없다. 색채를 두 개 이상씩 함께 배치했을 때 비로소 서로의 색이 잘 배합이 되는 지를 알 수 있다. 배색이란 이렇게 함께 색들을 배치했을 때의 조화성이라고 볼 수 있다. 배색과 함께 혼색의 의미와 색채의 대비에 관하여도 구체적인 제시물을 통하여 쉽게 이해될 수 있도록 시각적 정보 제공에 주력한다.

셋째, '생활에서의 색채'는 실제적으로 사용되는 색채의 미적 역할과 심리적 효과를 통한 기능을 이해하도록 한다. 특히 공공장소를 통하여 강조되는 색채를 학생들이 쉽게 알아낼 수 있고 이의 기능성을 심리적으로 이해하도록 한다. 생활에서의 색채에 대하여 분석적인 눈을 갖도록 하고

주변 환경의 조형을 통하여 색채의 성질과 기능을 이해할 수 있도록 한다. 우리의 전통적인 색채 '오방색'을 통하여 색채에 대한 우리의 문화적인 뿌리를 돌아보고 현 생활과의 차이점도 발견할 수 있도록 한다. 색채에 대한 다양한 우리의 언어적 표현의 방법도 제시하도록 하여 색채의 기능적이고 심리적인 관계를 인지시킨다. 조형물에서 보이는 색채를 감상하면서 색채의 심볼에 관한 사회적 의미도 주시한다. 이러한 일련의 내용에는 아동들의 지적인 호기심과 창의성 발달에 도움을 주도록 계획, 구성한다. '좋은', '나쁜' 색채가 따로 있는 것이 아니라 어떻게 색채를 느끼는 지는 의식적이던 무의식적이던 간에 각 개인의 개인적인 경험과 그때의 기분과 결부(color & type for the screen, 1997)된다는 점을 이해시킨다. '아름다움'은 일정한 수식에 의한 단 하나만의 정답형이 아니다. 하지만 '아름다움'은 같은 시대의 문화, 사회의 틀 안에서 보편타당성을 지니고 있으므로 색채 교육을 통하여 미에 대한 의미를 생각할 수 있는 기회를 주어야 한다. 학습하는 아동들이 색채의 교육을 통하여 미에 대한 다각적인 생각을 수렴할 수 있도록 한다.

'색채에 대한 나의 이야기'를 통하여 색채에 대한 개인적인 경험을 반추해 보는 기회를 갖고 이에 관하여 언어적으로 구사하도록 유도한다. 미에 대한 사용자의 다양한 관점과 미에 대한 의미를 이해하도록 한다. 색채의 고유한 특성으로 인한 심리적인 영향을 알아보는 기회를 마련한다.

'색채 게임'에서는 놀면서 학습하는 환경을 제공한다. 학습자의 흥미를 유발하며 학습이 일어나는 것에 중점을 둔다. 색채의 요소와 색채이론, '배색의 이해', '생활에서의 색채'를 통해서 다른 내용을 그림 게임으로 만든다. 이는 '정답입니다' 등의 글자나 맞는 것끼리 붉은 선으로 연결시키는 등의 조건을 주어 학습자가 즉각적으로 feedback할 수 있도록 한다. 재미를 유발할 수 있도록 그 구성에 주의한다. 사용되는 효과음은 인터넷의 사이트인

<http://myhome.netsgo.com/>
letsgroove/sound.html, <http://sound2u.com/>, <http://www.soundvirus.com/>, <http://www.sound2u.com/>
 등을 활용한다.







1. '첫 화면'의 Contents 구성

첫 화면은 CD-ROM title의 제목과 만든 사람이 제시되도록 한다. 이어서 각 내용의 Text와 그에 상응하는 아이콘으로 이루어진다. 이는 전체의 CD-ROM의 내용을 잘 알 수 있고, 또한 흥미를 일깨워야 한다. 학습으로 선택할 수 있는 내용 목록이 작성되어, 내용과 함께 알맞은 그림을 제시되어 클릭으로 학습이 진행하게 하였다.

내용의 목록은 '색채의 요소와 색채이론', '여러 가지 색채의 성질과 배색의 이해', '생활에서의 색채', '아름다운 색채에 대한 나의 이야기', '색채 게임'의 5 화면으로 구성되고 이에 따른 아이콘이 함께 제시된다. 초기 화면은 CD-ROM title의 제목, 만든 사람이 제시되고 각 내용의 목록이 제시된다. CD-ROM 전체의 내용을 잘 알 수 있고 또한 흥미를 자아낼 수 있도록 한다. 아이콘의 선정에서 시각적인 Communication이 될 수 있도록 유의한다. 아이콘은 CD-ROM의 일정한 장소에 배치하고 클립이 있는 <http://tyu.net/gargamel/>, <http://niceicon.com>, <http://my.netian.com/~gunsman/>, <http://my.netian.com/~alone/>, <http://www.geocities.com/MadisonAvenue/2449/phjhome.html>, <http://myhome.netsgo.com/haitto/newmain.htm> 등의 인터넷 사이트를 참조하거나 또는 직접 제작, 판매용 구입 등으로 활용할 수 있다. 메뉴의 구성에 중요한 역할을 하는 아이콘은 내용이 의미하는 바를 잘 전달할 수 있고 또, 전체의 화면에서 원하는 장면으로 쉽게 찾아 갈 수 있고 기능적으로 클릭하기가 용이해야 한다.

다음의 <그림 1>과 같은 아이콘의 예를

<http://www.iconworld.oo.co.kr/>를 활용하여 제시할 수 있다.

		
초기 화면 메뉴 구성 화면	색채의 요소와 이론	여러 가지 색채의 성질과 배색의 이해
		
생활에서의 색채	색채에 대한 나의 이야기	색채 놀이

<그림 1> CD-ROM 목록의 아이콘

2 '색채의 요소와 색채이론'의 Contents 구성

다음은 '색채의 요소와 색채이론'에 관한 Contents의 구성이다. 이는 색채의 비밀, 물채색(유채색과 무채색)과 색채의 기본적인 3 성질(명도, 색상, 채도), 3 원색, 10 색상환의 내용 등으로 구성되고 Interface로 연결되도록 한다. 한자어를 교육받지 않은 현 아동들이 한자어가 중심이 되는 색채의 개념을 잘 파악할 수 있는데 힘쓴다.

각 내용은 아이콘(<http://icon4u.new21.org/>)을 참조한다.



<그림 3> 아이콘(<http://icon4u.new21.org/참조>)


1) 색채의 비밀

프리즘으로 태양 광선을 통과시키므로 뉴우튼(Newton)은 빛 속에서 7 가지의 색채를 처음으로 구분하였다(고을한, 요하네스 잇텐의 색채론, 2000). 각 파장으로 나누면, 파장이 짧은 쪽부터 보라·남색·파랑·초록·노랑·주황·빨강의 차례로 배열되어 무지개색이 된다.

◎ 어떻게 색채가 보이게 되나요?
 빛에 있는 파장의 차이를 우리 눈의 감각으로 구분하는 데서 색채로 보입니다. 빛이 있어야 색채도 있지요.

◎ 어두운 밤에는 왜 색채가 안보이죠?
 우리가 색채를 볼 수 있는 것은 우리 눈세포를 자극하는 일정한 빛의 파장(약 390~760나노미터)의 범위가 중요합니다. 해가 떠 있을 때 주위의 색채를 잘 구분할 수 있는데 점차 해가 지면서 어두워지면 주변의 색채를 잘 구분할 수 없는 것도 빛이 없어서이지요.

◎ 왜 하늘은 파랑이요?
 색채는 파장에 의하여 나오는 빛의 배열의 차이에 의하여 달라진다. 푸른 하늘, 노란 병아리의 색채는 빛이 물체에서 반사하거나 물체를 투과할 때 그 물체에 특유한 스펙트럼 특성에 의해 변화를 받기 때문이지요.



◎ 스펙트럼은 무엇이지요?
 파장순으로 나눈 빛의 배열을 스펙트럼이라 하지요.

<그림 3> 색채의 비밀

2) 물채색(유채색과 무채색)과 색채의 기본적 3성질(명도, 색상, 채도)

물체에서 보이는 물채색은 채색을 가지지 않는 무채색과 알록알록한 채색을 가지는 유채색으로 나누어진다. 물채색의 예로서 바다의 바다색, 굴의 굴색, 살갗의 살색, 포도의 포도색, 수박의 수박색, 땅의 땅색 등 수많은 물채색이 있다.

◎ 물채색(무채색과 유채색)은 무엇이지요?
 물체에서 나오는 빛을 물채색이라고 합니다. 이는 채색을 가지지 않는 무채색과 알록알록한 채색을 가지는 유채색으로 나누어지지요. 물채색이 물체에서 나오는 빛이라 한다면 광원색은 물채색과 같으나 밝기를 물체 고유의 명도라는 형태가 아니라 빛의 밝기로 측광량으로써 분류하는 점이 다르지요. 무채색에는 어둡고 밝은 정도를 가지는 밝기(명도)라는 성질이 있을 뿐 색의 고유한 특성(색상)도 없고 색의 강약(포화도)을 나타내는 채도도 없지요. 유채색은 채색을 가지는 색채입니다. 이에는 빨강·노랑·녹색·파랑·보라와 같이 색채에 특성을 부여하는 색상이라는 성질이 있고, 또 색채의 강약을 나타내는 정도인 채도와 밝기를 나타내는 정도인 명도도 있지요.

◎ 색채의 3가지 성질은 무엇이지요?
 색채의 기본적 3 성질은 색채의 고유한 특성(색상)·색채의 밝기(명도)·색채의 강약을 나타내는 정도(채도)이며, 이 3성질을 색의 3속성이라고도 하지요. 색상은 빨강·파랑·노랑이라는 이름 등으로 서로 구별되는 특성을 말해요. 명도는 색채의 밝기의 정도를 말하지요. 색채를 구별하는 감각적인 요소의 하나입니다. 빛의 반사율과 색(빛의 파장)에 의해 눈이 느끼는 밝기의 차이가 명도를 느끼는 중요한 인자이지요. 채도는 색의 선명도 또는 포화도라고도 하지요. 한 색상 중에서 가장 채도가 높은 색을 그 색상 중의 순색이라 하지요. 청색은 순색과 흰색, 순색과 검정을 섞은 색채를 말해요. 탁색은 순색과 회색을 섞은 색을 말합니다.



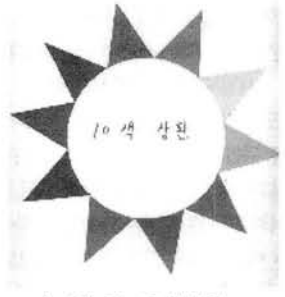
<그림 4>명도대비

3) 3원색과 10색상환

3원색과 이들이 만드는 나머지의 주황, 연두, 녹색, 청록, 남색, 보라, 자주를 원의 모양의 같은 간격으로 등글게 나열한 것을 말한다. 10색상환을 통하여 근접색, 보색, 난색, 한색의 개념을 이해할 수 있다.

◎ 3원색은 무엇이지요?
 두 가지의 색상을 합해 만들려해도 나올 수 없는 색상이지요.
 어떠한 색채를 섞어(혼색) 만들 수 없는 색상입니다.
 노랑·빨강·파랑을 3원색이라고 하지요.

◎ 10색상환은 무엇이지요?
 색상의 변화를 계통적으로 고리 모양으로 배열한 것이
 색상환이지요. 원색을 비롯하여 10 가지 색상으로 빙~둘러
 이루어진 원이지요. 10 색상환의 배열을 통하여
 우리는 보색, 근접색, 난색(따뜻한 느낌의 색)과
 한색(차가운 느낌의 색)을 알 수 있지요.
 10 색상환에서 서로 마주보는 색상은 가장 멀리 있고
 이들은 서로 반대되는 색상(보색)입니다.
 그러므로 두 색상을 옆에 놓으면 서로를 자극해서
 최고의 광채를 내게 된답니다.
 (보색관계: 빨강-청록, 주황색-파랑, 노랑-남색,
 연두-보라, 녹색-자주)



<그림 5> 10색상환

4) 배색의 이해

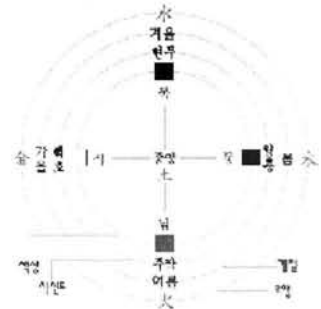
두 가지 이상의 색을 서로 어울려서 하나의 색만으로는 얻을 수 없는 효과를 일으키게 하는 것을 배색이라고 한다 (박은주, 색채 조형의 기초, 1998). 배색 할 때의 주의점은 다음과 같은 것들이다. 색채의 배색은 목적과 기능에 부합여야 한다. 각 색채는 그 색채의 독자성보다 그 색채와 배열되는 색채에 의하여 결정되는 경우가 많다. 색채의 배색은 목적과 기능에 따라서 면적이나 형태, 비례, 개인이나

사회 구성원의 기호도, 주위 환경과 색채심리 등을 고려하여야 효과가 높다.

배색에 대한 이론은 참고로 하고 현 생활의 시대감각에 맞도록 배색하여 신선한 이미지 표현을 생각해야 한다. 색채를 칠하려는 바탕의 재질감을 고려하여 재질에 따라 다른 느낌의 색채로 감지됨을 유의한다.

3. 생활에서의 색채

자연과 조형물을 소재로 하는 생활에서의 색채에 대한 의미를 학습자가 생각할 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통하여 미의 사회적 의미를 이해할 수 있도록 한다. 생활에서의 색채는 연상이라는 심리적 작용이 중요하다. 연상은 우리가 흔하게 보아온 물체의 색채와 연관이 깊다. 예를 들어서 붉은 색의 피나 불로서 우리는 흥분과 따뜻한 느낌의 연상이 오고, 하늘의 색채와 바다의 푸른 색채를 통해서 시원함, 안정감등의 감정으로 연결된다. 색채는 지역적 전통과 결부되면 상징(심볼)이 된다. 검정색은 중국에서는 존귀함을 상징하는 색이지만 미국이나 유럽에서는 슬픔을 상징하는 등의 상징이 된다. 우리의 전통적인 색채를 오방색을 살펴보면 색채를 통하여 생활에서의 미만을 추구하는 것이 아니라 음양 오행 사상에 근거한 색채 문화를 가진 것을 알 수 있다. 오행에는 오색, 방위, 계절을 하나로 생각하여 동쪽은 파랑색, 서쪽은 흰색, 남쪽은 빨강색, 북쪽은 검정색, 중앙은 노랑색을 나타내었다.



<그림 7> 우리의 오방색

(<http://my.dreamwiz.com/colorjam/koreancolor.htm>참조)

색채에 대한 다양한 학습자의 언어적 표현 방법과 색채의 기능적이고 심리적인 관계를 인지시킨다. 사람의 심리적 상태를 색채와 연관시키면서 자신의 이야기를 하도록 유도한다. 이를 통하여 색채의 기능을 이해하고 그에 대한 언어적 구사를 풍부하게 하도록 유도한다.



<그림 9> 색채에 대한 나의 이야기

놀면서 학습하는 환경 제공에 주력한다. 이는 '정답입니다' 등의 글자나, 맞는 것끼리 붉은 선으로 연결시키는 등의 조건을 주어 학습자가 즉각적으로 feed back할 수 있도록 한다. 재미를 유발할 수 있도록 그 구성에 주의한다.



<그림 9> 그림 게임(임남숙, 2000)

V. 결론

정보화 교육에 부응하는 효과적 교수 학습의 방향으로 색채교육에 관한 CD-ROM의 contents 개발을 본 연구에서 중점적으로 다루었다.

현 초등 미술교육은 기능 향상만의 실기교육이 아니라 사회의 변천과 기계문명의 발달에 따른 창의적 사고 개발을 요구한다. 본 연구의 색채교육을 위한 CD-ROM contents 개발도 이러한 내용과 목표의 설정에 부합되도록 하였다.

CD-ROM은 물리적 손실이 거의 없는 디지털의 속성으로 복제 및 가공에도 원래의 품질을 그대로 유지하고 다양한 Tool의 개발로 쉽게 CD-ROM을 제작할 수 있다는 것도 본 연구의 주제로 선택된 이유이다. 색채교육의 CD-ROM contents를 개발하였으나 연구 기한 상의 제한으로 개발과 현장에서의 적용은 후차적인 연구에서 이루어져야 할 과제라고 본다. 하지만 이러한 contents 개발을 통하여 다음과 같은 결과를 수렴할 수 있었다.

첫째, 먼저 색채의 교육에 대한 전반적인 연계의 교육이 선행되어야 한다. 특히 초등의 6학년을 대상으로 하므로 지금까지의 색채에 대한 용어의 이해와 인지가 필수적이고 어느 정도는 feed back 할 수 있도록 계획한다. 둘째, 컴퓨터의 기능과 조작의 방법이 선수 학습되어야 한다. 이러한 기능과 조작 방법이 먼저 이루어지지 않으면 각 학습자간 수준 차이로 원만한 수업을 이끌어 낼 수 없다. 셋째, 학습자와 교사의 새로운 역할이다. 기존 교육에서의 학습자는 교사에 의하여 전달되는 지식을 습득하는 수동적인 입장이지만 CD-ROM의 활용을 통한 교육에서의 학습자는 정보를 구축할 수 있는 능동적인 학습의 자세가 필수적이다. 교사도 학습 목표에 대한 뚜렷한 설정과 아울러 필요한 정보를 학생들이 쉽게 찾을 수 있도록 안내자나 조력자, 계획수립자의 역할이 요구된다. 학습자에게

정보 전달 및 안내, 미술 교육 영역에의 적용도, 다른 교과와의 통합성 및 연계성 등을 교사는 계획하여야 한다. 또한 모듬별로의 학습 형태나 또는 학습의 일부분을 축소, 확대하므로 교사는 신축성 있는 학습을 구상하여야 한다. 넷째, CD-ROM의 멀티미디어의 활용은 미술 교과에 있어 시청각성으로 학습하는 자세에 흥미를 불러일으킨다고 본다. 그러나 Sturm, Hertha(1989)의 컴퓨터를 통한 그림 분석에서 빠른 동영상 이해력과 구술력을 떨어뜨리고, 우리에게 감정적으로 인상을 남겨준다는 분석을 통하여 CD-ROM으로 받는 많은 시각적 정보, 특히 동영상의 정보는 흥미 유발에는 좋은 반면에 내면화시키는 데는 걸림돌이 될 수 있음이 시사되었다. 인쇄매체가 물성적 체험을 제공하는 반면에 CD-ROM의 매체는 컴퓨터 모니터 상으로의 체험이므로 학습의 효과가 흥미도에 비하여 떨어질 우려가 있다(임남숙, 2000). 그러므로 흥미는 있지만 학습의 효과가 떨어지질 수 있으므로 이에 대한 배려가 필수적이다. 모니터 화면으로 작품을 대하기 때문에 색채에 대한 사실감이나 재질감, 작품의 실제적 크기에 따른 차이점 등이 문제가 될 수 있으므로 이와 유사한 대상을 실제로 경험할 수 있는 기회가 제공되어야 하는 점이 고찰되었다.

멀티미디어 활용의 활성화를 위하여 각 교과의 특성에 맞춘 다양하고 다각적인 소프트 프로그램이 제공, 제작되어야 하고 교사가 쉽게 제작할 수 있도록 소프트 프로그램의 사용방법이나 tool에 대한 연수가 이루어져야 한다. 또한 현장 교사가 개발된 소프트프로그램을 잘 활용할 수 있도록 홍보와 관리가 필수적이다.

참고문헌 및 참고인터넷주소

1. 고을한(2000)편저. 『요하네스 잇텐의 색채론』. 서울: 상미사.
2. 교육부(1999). 『초등 학교 교사용 미술 지도서 6』. 한국교육개발원.
3. 박은주 편저(1998). 『색채조형의 기초』. 서울: 미진사.
4. 임남숙(2000). "멀티미디어 활용을 통한 미술교과에서의 교수 - 학습 자료 개발에 관한 연구," 한국교원대학교 교과교육연구소.
5. By RotoVision SA.(1997). color & type for the screen, Berlin, Crans, New York: Hermann Schmidt Mainz.
6. Holtzschuhe, Linda(1999). Understanding Colour(색채의 이해). 서울: 미술문화.
7. Sturm, Hertha(1989). Wissensvermittlung und Rezept. In: Issing
8. <http://www.geocities.com/MadisonAvenue/2449/phjhome.html>
9. <http://www.iconworld.oo.co.kr/>
10. <http://my.dreamwiz.com/colorjam/koreancolor.htm> |
11. <http://myhome.netsgo.com/haitto/newmain.htm> |
12. <http://my.netian.com/~alone/>
13. <http://100.naver.com/search.naver?adflag=1&where=100&command=show&mode=m&id=86544&sec=1letsgroove/sound.html>
14. <http://niceicon.com>, <http://my.netian.com/~gunsman/>
15. <http://tyu.net/gargamel>
16. <http://www.soundvirus.com/>
17. <http://www.sound2u.com/>

● 한국디자인포름 게재 논문 현황

시각디자인학연구 제 1호

발행일 : 1996년 12월 16일 발행인: 봉상균

1. 노미선 / 한국고대문양이 현대 Symbol-Mark에 미친 영향
2. 박미영 / 에버랜드 비주얼 사인의 개선 방안
3. 문용 / 시각 일러스트레이션과 민화의 개념적인 정립
4. 최귀영 / 비주얼커뮤니케이션에 나타난 포스트모더니즘에 관한 연구
5. 남희재 / 민화의 현대적 계승을 위한 한국의 이미지 일러스트레이션에 관한 연구
6. 김잔디 / 국내 탄산음료 광고디자인에 관한 연구
7. 함부현 / 일러스트레이션에 있어서 원시미술의 조형성과 현대 일러스트의 영역확장에 관한 연구
8. 정동욱 / TV-Program서체의 시각 전달 효과를 위한 연구
9. 박현욱 / 시각 유희론적 타이포그래픽 디자인에 관한 연구
10. 신재희 / 섬유예술에 있어서 표현 소재에 관한 연구

한국디자인포름 제 2호

발행일 : 1997년 10월 31일 발행일 : 봉상균

1. 문태선 / Herbayer Bayer의 시각디자인에 관한 연구
2. 민병일 / 포스트 모던적 디자인 인식도에 관한 연구
3. 봉상균, 김경훈 / 사이버 프레임속에 그리드 레이아웃 테크닉과 편집디자인 시뮬레이션 연구
4. 임태윤 / 선거 홍보 포스터의 illustration에 관한 연구
5. 박일재 / 마케팅 커뮤니케이션과 미디어의 적합성
6. 강명욱, 조성에 / 도시환경 개선을 위한 표지물의 역할 및 디자인 방법 고찰
7. 김영희 / 나라꽃 무궁화 문양 디자인 연구
8. 김한웅 / 멀티미디어를 이용한 프리젠테이션 개선에 관한 연구
9. 최귀영, 김경민 / 최근 광고산업에 나타난 비주얼 스킴들에 관한 연구
10. 최미숙 / 비주얼 커뮤니케이션에서의 오브제성향과 표현에 대

한 연구

11. 최윤선 / 국내 사보디자인에 있어서 Macintosh의 효과적 활용에 관한 연구
12. 아미모토 요시히로 / 構想力-아나로기와 듀나미스에 관하여
13. 페니 스파크 / 일러스트레이터 마이클 잉그리쉬론

한국디자인포름 제 3호

발행일 : 1998년 8월 28일 발행인 : 민병일

1. 민병일, 김명근 / 헤겔미학에 있어 미의 이상에 관한 연구
2. 임태윤, 강경봉 / 관공서이미지 향상을 위한 C.I.P에 관한 연구
3. 김경훈, 최귀영 / Industrial Design 선구자들의 개척 정신과 국가 경쟁력의 상관성에 관한 연구
4. 정원준 / 디지털환경에 따른 멀티미디어 디자인교육에 관한 연구
5. 박수희 / 구조적형태에 따른 멀티미디어 디자인교육에 관한 연구
6. 임성환 / 기호와 의미작용과 표현 분석
7. 김영희 / 국가 상징물 태극기를 소재로한 디자인 활용 방안에 관한 연구
8. 원종열 / 광고디자인 표현에 있어서 단순성에 관한 연구
9. 최귀영 / 광고효과를 넓혀주는 David Ovilvy의 Brand Image에 관한 연구
10. 함부현 / Computer Animation을 이용한 TV-CM 광고 제작에 관한 연구
11. 이관식 / 스포츠 마케팅에서의 스포츠 광고 비주얼 커뮤니케이션 디자인에 관한 연구
12. 강명욱, 박경희 / 커뮤니케이션 표현방법으로서의 유머(humor)에 관하여
13. 오영신 / Web Design의 이행과 새로운 접근 방법에 관한 연구
14. 봉상균, 최영숙 / 디자인 정책의 패러다임과 디자인 정

책의 패러다임과 디자인단체의 글로벌리제이션에 관한 비교 조사

한국디자인포름 제 4호

발행일 : 1999년 8월 28일 발행인 : 민병일

1. 박종운 / 광주광역시 디자인문화의 비전 전략에 관한 연구
2. 민병일 / 동서양 인식의 상관성에 관한 연구
3. 임태윤, 강경봉/ 옥외광고가 도시환경에 미치는 영향에 관한 연구
4. 박일재 / 한국전통문양을 접목한 천연식품 포장개발을 위한 연구
5. 김경훈 / 21C 지식기반 사업을 위한 벤처디자인 전문회사 창업시물레이션 연구
6. 이창호 / 사인디자인의 그래픽 심볼과 문자레이아웃에 관한 연구
7. 김영식, 이재호 / 전문대학 산업디자인학과 특성화를 위한 학제적 연구
8. 이의철 / 애플루트 보드카 광고표현 분석
9. 김형주/ Visual Communication Design과 추상형태
10. 권재경 / 대학신문광고Visual Message 표현유형 관한 연구
11. 최귀영, 김진석 / 교통안전을 위한 공익광고 포스터 디자인 연구
12. 임용식 / 일러스트레이션의 발전 방안에 관한 연구
13. 정혜원 / 메타포를 이용한 컴퓨터 애니메이션 가상공간에서의 물체의 추상에 관한 연구
14. 원종열 / 한국 정치광고의 특성과 표현 전략에 관한 연구
15. 조운아 / 그린마케팅 공고의 표현 크리에이티브에 관한 연구
16. 오영신 / 만화 캐릭터디자인 의 중요성에 대한 연구
17. 김경미, 이명환 / 창조적인 남성, 여성화장품 스킨케어

개발에 관한 연구

한국디자인포름 제 5호

발행일 : 2000년 9월 28일 발행인 : 민병일

1. 민병일 / 미켈 뒤프렌 미학의 정감적 a priori 개념
2. 유관호 / 「아이덴티티(Identity)」디자인 기능성에 따른 분류와 분석에 관한 고찰
3. 장완영 / 수변도시Waterfront의 시각이미지에 의한 차별적 도시이미지 형성 연구
4. 문수근 / 커뮤니케이션으로서의 포장디자인
5. 박일재 / 전통문양이 포장디자인 개발에 미치는 연구
6. 안창호 / 웹(Web)디자인에 있어서의 시각적 구성 요소에 관한 연구
7. 김운배 / 중소기업체의 산업디자인 도입에 관한 실증적연구
8. 최귀영, 여운장 / 디지털미디어시대의 디자인 探究
9. 권재경 / 지방자치체 City Marketing을 위한 Corporate Identity 디자인 개발에 관한연구
10. 손상희 / 웹에서의 인터페이스 디자인에 관한 고찰
11. 정혜원 / 컴퓨터애니메이션 영상언어의 Cyber Communication에 관한 연구

● **한국디자인포름 제 7호 논문게재 및 발행(국제특집)안내**

2002년도 발간되는 한국비주얼디자인학회 한국디자인포름지 제 7 호는 국제적인 학술지로 도약하는 발판을 마련하고자 미국, 영국, 캐나다, 호주, 이태리, 일본 등의 디자인계 석학들의 논문도 게재할 예정임으로 학회사무국에서는 연중 수시로 논문 투고를 접수합니다.

투고된 논문의 심사 및 게재 프로세스는 접수순에 따라 진행됩니다 (학술지 「한국디자인포름」집필 및 원고 제출 요령참조)

● **한국디자인포름 제 7호 발행 일정**

1. 발행예정일 : 2002년 9월 28일
2. 논문게재신청서 제출 : 연중 수시
3. 논문원고 마감일 : 2002년 7월 20일
4. 논문 심사 : 2002년 8월 2일 ~ 8월 5일
5. 편집 및 인쇄 : 2002년 8월 10일 ~ 8월 25일
6. 배포 : 2002년 9월 30일 이후

● **신입회원 가입 안내**

본 협의회 및 학회 회원 가입을 원하시는 분은 뒤에 첨부되어있는 회원카드를 작성하여 한국비주얼디자인학회 협의회 사무국으로 우송바랍니다.
자세한 내용은 사무국으로 연락바랍니다.

주소 100-250 서울시 중구 예장동 2-82

신원빌딩 2층 KCVD 사무국

TEL (02)2264-7772

FAX (02)2279-4006

<http://www.kcvd.co.kr>

● 한국비주얼디자이너협회 정관

(한국비주얼디자이너협회, 한국비주얼디자인학회,
한국비주얼디자인연구소)

1996년 5월 1일 제정
1998년 6월 30일 개정
2000년 2월 28일 개정

제1장 총칙

제1조(명칭)

본 협회는 「한국비주얼디자이너협회」(이하 협의회)라 칭하며, 영문으로「Korea Council of Visual Designer's (약칭 KCVD)」이라 표기한다.

제2조(목적)

본 협의회는 회원의 권익옹호와 정보교류를 통하여 연구 활동 및 친목을 도모하고 비주얼디자인의 세계적 교류를 지향하며, 국가산업 경쟁력 향상과 디자인 문화 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제3조(사무소의 소재지)

본 협의회는 사무국은 서울특별시에 둠을 원칙으로 하고, 필요에 따라 국내·외에 필요한 지역에 지부를 둘 수 있다.

제4조(사업)

본 협의회는 제2조의 목적을 위하여 다음과 같은 사업을 시행한다.

1. 비주얼디자인산업 진흥을 위한 제반 사업
2. 회원 상호간 국내외 연구활동 및 발표(전람회 및 학술발표)
3. 매년 비주얼디자이너 신인 발굴을 위한 전국공모전 주최 시행

4. 글로벌화와 국제비주얼디자인 교류를 위한 국제전 및 심포지엄과 포럼, 세미나 등 개최
5. 학술지(학회지:한국디자인포름) 발간
6. 국내외 관계기관 및 단체와의 정보 교환 및 교류
7. 비주얼디자인에 관한 각종 프로젝트 및 수련 사업
8. 협의회 정보지 및 기타 정기 간행물 발간
9. 기타 본 협의회 목적 달성을 위한 부대 사업

제2장 회원

제5조(회원의 자격)

본 협의회는 회원은 협의회 설립목적에 찬동하고 비주얼디자인 분야에 활동하는 자로 본 협의회 발전을 위하여 소정의 능력과 인격을 갖춘 자로 한다. 본 협의회 회원은 한국비주얼디자인협회(이하 협회), 한국비주얼디자인학회(이하 학회)의 회원으로 동시 자격을 갖는다.

제6조(회원의 가입)

본 협의회 회원으로 가입하고자 하는 자는 제5조의 자격요건을 구비한 자로서 본 협의회 회원의 추천을 받아 사무국에 회원 가입 신청서를 제출하고 이사회의 승인을 얻어야 한다.

제7조(회원의 권리)

본 협의회 회원은 의견 진술권, 선거권, 피선거권, 의결권을 가지며 총회를 통하여 본 협의회 운영에 참여한다.

제8조(회원의 의무)

회원은 다음 각 항의 의무를 가진다.

1. 정관 및 제 규정 준수
2. 총회 및 이사회의 의결사항 준수
3. 회비 및 제 부담금 납부

제9조(회원의 탈퇴)

본 협의회 회원은 임의로 탈퇴할 수 있으며, 탈퇴서를 이 사장에게 제출하여야 한다.

제10조(회원의 자격 상실)

본 협의회 회원은 자진 탈퇴, 제명 등의 사유가 있을 때 그 자격을 상실한다.

제11조(회원의 제명)

본 협의회는 다음 각 항에 해당하는 사유가 발생하였을 때에는 이사장은 상임위원회의 의결을 거쳐 회원을 제명할 수 있다.

1. 본 협의회에의 명예를 훼손하거나 해를 끼친 경우
2. 입회금 및 회비를 2년 이상 체납했을 경우
3. 본 협의회에의 공식 회원전(전람회) 및 학술지 등에 2년 이상 참여하지 않았을 경우

제3장 기구와 임원**제12조(기구의 종류)**

본 협의회는 다음과 같은 기구를 둔다.

1. 총회
2. 이사회
3. 협회
4. 학회
5. 한국비주얼디자인연구소(이하 연구소)
6. 사무국

제13조(조직의 편제)

본 협의회는 운영을 원활히 수행하기 위하여 다음과 같은 조직의 편제를 구성한다.

제14조(임원의 종류와 정수)

임원의 종류와 정수는 다음과 같다.

1. 이사장 : 1명
2. 협회 회장 : 1명, 협회 부회장 : 2명
3. 학회 회장 : 1명, 학회 부회장 : 2명
4. 연구소 소장 : 1명, 연구위원 : 약간명(선임연구위원 1명 포함)
5. 사무총장 : 1명.
6. 이사 : 25명 이상 50명 이내[이사장, 협회회(부회)장, 학회회(부회)장, 연구소장, 상임이사, 상임위원(전국 각 지역별로 1~2명), 선임연구위원 포함]
7. 감사 : 2명

제15조(임원의 임기)

임원의 임기는 다음과 같다.

1. 모든 임원의 임기는 3년으로 하며, 연임할 수 있다.
2. 임원의 임기 중 결원이 생길 때는 2개월 이내에 이사회 의 추천으로 회장단의 인준을 받아 선임하고 임기는 전 임자의 잔여기간으로 한다.

제16조(임원의 선출)

1. 이사장, 협회 회장, 학회 회장, 감사는 임원 선출 규정에 따라 총회의 직접선거에 의해서 선출한다.
2. 협회 부회장, 학회 부회장, 연구소장, 사무총장, 이사는 회장단의 협의를 거쳐 이사장의 제청에 의하여 총회의 인준을 거쳐 이사장이 위촉한다.

제17조(임원의 결격 사유)

본 협의회에의 임원으로 선출된 자가 사회적으로 지탄을 받는 행위를 하였을 때는 이사회의 협의를 거쳐 자격을 박탈할 수 있다.

제18조(상임임원의 겸직 금지)

상임위원회 임원은 겸직을 금한다.

제19조(임원 선출의 특례)

본 협의회의 특별한 사유로 인하여 총회를 개최하지 못함으로써 차기 임원을 선출하기 전에 임원의 임기가 만료된 경우에는 다음과 같이 시행한다.

1. 제25조 총회 소집의 특례 제2항에 의거 임원을 선출한다.
2. 업무의 계속성으로 전항의 임원 선출 시까지 임기가 연장된 것으로 본다.

제20조(임원의 직무)

1. 이사장은 본 협의회를 대표하고, 협의회의 모든 업무를 총괄한다.
2. 운영위원은 본 협의회의 건전한 발전과 육성을 위하여 중요사항을 자문할 수 있다.
3. 협회 회장과 학회 회장은 이사장을 보좌하며, 이사장 유고시는 협회 회장, 학회회장, 연구소장 순으로 그 직무를 대행한다.
4. 협회 회장은 협회를 대표하고, 협회의 모든 업무를 총괄한다. 협회 부회장은 협회 회장을 보좌하며, 협회 회장 유고 시는 최 연장자의 부회장이 그 직무를 대행한다.
5. 학회 회장은 학회를 대표하고, 학회의 모든 업무를 총괄한다. 학회 부회장은 학회 회장을 보좌하며, 학회 회장 유고 시는 최 연장자의 부회장이 그 직무를 대행한다.
6. 연구소장은 연구소를 대표하고, 연구소의 모든 업무를 총괄한다.
7. 이사는 이사회에 출석하여 본 협의회의 업무에 관한 사항을 의결하며, 이사회 또는 이사장으로부터 위임 받은 사항을 처리한다.

제21조(감사의 직무)

감사는 각 항의 직무를 행한다.

1. 본 협의회의 재산사항을 감사하는 일
2. 이사회의 운영 및 업무에 관한 사항을 감사하는 일
3. 제1항 및 제2항의 감사 결과 부정 또는 부당한 점이 있음을 발견할 때는 총회 및 이사회에 그 시정을

요구한다.

4. 제3항의 보고를 하기 위하여 필요할 때는 총회 및 이사회 소집을 요구하는 일
5. 본 협의회의 재산사항과 업무에 관하여 총회 및 이사회 또는 이사장에게 의견을 진술하는 일
6. 총회 및 이사회 회의록에 기명 날인하는 일

제22조(명예이사장)

1. 본 협의회는 명예이사장을 둘 수 있다.
2. 명예이사장은 본 협의회 이사장을 역임한 자 중에서 이사회 추천을 거쳐 총회의 추인을 받는다.

제23조(운영위원)

1. 본 협의회는 약간명의 운영위원을 둘 수 있다.
2. 운영위원은 본 협의회 및 디자인학계에서 현저한 업적과 공로가 있는 자 중에서 이사회 인준을 거쳐 이사장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 임원의 임기와 같다.
4. 이사장은 본 협의회의 운영상 자문을 위해 필요하다고 인정할 때에는 운영위원회를 소집하고 그 의장이 된다.

제4장 총회

제24조(총회의 기능)

총회는 본 협의회의 최고 의결기구로서 다음 사항을 의결한다.

1. 임원 선출 및 해임에 관한 사항
2. 정관 변경에 관한 사항
3. 사업계획의 승인
4. 예산 및 결산의 승인
5. 본 협의회 해산 및 기타 중요한 사항

제25조(총회의 소집)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 나누되 정기총회는 년 1회 2월중에, 임시총회는 이사장이 필요하다고 인정할 때 이를 소집한다.
2. 이사장은 회의 안건을 명기하여 7일전에 전 회원에게 알려야 한다.

제26조(총회의 의결 정족수)

총회는 정회원 4분의 1 이상의 출석으로 개의하고, 출석 정회원 과반수의 찬성으로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 의장이 결정한다.

제27조(총회 소집의 특례)

1. 이사장은 다음 각 호의 1에 해당하는 소집 요구가 있을 때는 그 소집일로 부터 2주 이내에 총회를 소집해야 한다.
 - 1). 재적이사 과반수가 회의 목적을 제시하여 소집을 요구할 때
 - 2). 제21조 제4항의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구할 때
 - 3). 정회원의 5분의 1 이상이 회의 목적을 제시하여 소집 요구할 때
2. 총회 소집권자가 궐위되거나 또는 총회 소집을 기피할 때에는 재적이사 과반수, 정회원 5분의 1 이상의 찬성으로 총회를 소집할 수 있다.
3. 제2항에 의한 총회는 출석이사 중 연장자의 사회아래 그 의장을 선출한다.

제28조(총회 의결 참여 제외 사유)

이사장 또는 회원이 다음 각 항의 1에 해당하는 때에는 그 의결에 참여하지 못한다.

1. 임원 취임 및 해임에 있어 자신에 관한 사항
2. 금전 및 재산의 수수를 수반하는 사항으로서 회원 자신과 본회와의 이해가 상반되는 사항

제5장 이사회

제29조(이사회 의 기능)

이사회는 다음 사항을 심의 의결한다.

1. 업무 집행에 관한 사항
2. 사업계획 운영에 관한 사항
3. 예산, 결산서 작성에 관한 사항
4. 총회에서 위임받은 사항
5. 이 정관에 의하여 그 권한을 위임받은 사항
6. 상임이사 선출 및 해임에 관한 사항
7. 기타 주요사항

제30조(의결 정족수)

1. 이사회는 재적이사 과반수의 출석으로 개최한다.
2. 이사회 의사는 출석이나 과반수의 찬성으로 의결한다. 단, 가부동수인 경우에는 의장이 결정한다.
3. 감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.

제31조(이사회 소집)

1. 이사회는 이사장이 소집하고 그 의장이 된다.
2. 이사회를 소집하고자 할 때에는 적어도 7일전에 목적을 명시하여 각 이사에 통지하여야 한다.
3. 이사회는 제2항의 통지사항에 한하여서만 의결할 수 있다.

제32조(이사회 소집의 특례)

1. 이사장은 재적이사 과반수로부터 회의 소집 요구가 있을 때에는 그 소집 요구일로 부터 20일 이내에 이사회를 소집해야 한다.
2. 이사회 소집권자가 궐위되거나 또는 기피함으로써 7일 이상 이사회 소집이 불가능할 때에는 재적이사 과반수의 찬성으로 소집할 수 있다.

제33조(서면 결의 금지)

이사회 의사는 서면 결의에 의할 수 없다.

제6장 협회

제34조(협회의 사업)

협회는 다음 사항을 집행한다.

1. 비주얼디자인 산업 진흥을 위한 제반 사업
2. 회원 상호간 국내외 연구활동 및 발표(전람회)
3. 매년 비주얼디자인 신인 발굴을 위한 전국 공모전람회 주최 시행(일반, 대학, 초중고, 학원 등 전반)
4. 글로벌화 국제 비주얼디자인 교류를 위한 국제전람회 시행
5. 기타 본 협의회 목적 달성을 위한 부대사업

제7장 학회

제35조(학회의 사업)

학회는 다음 사항을 집행한다.

1. 비주얼디자인 산업 진흥을 위한 제반 사업
2. 회원 상호간 국내외 연구활동 및 학술대회 개최
3. 학술지(학회지:한국디자인포름) 발간
4. 글로벌화와 국제비주얼디자인 교류를 위한 심포지엄과 포럼, 세미나 개최
5. 기타 본 협의회 목적 달성을 위한 부대사업

제36조(편집위원회)

제35조 학회 사업 중에서 제3항 학술지 편집을 심의하기 위하여 편집위원회를 두며, 그 직무는 다음과 같다.

1. 학술지 투고 규정 및 논문심사
2. 논문 심사위원 선정
3. 기타 학술지 편집에 관한 사항

제37조(편집위원회 구성)

편집위원회 구성은 다음과 같다.

1. 편집위원장 : 1명

2. 편집위원 : 5명 이내(편집이사 포함)

제38조(편집위원장 및 편집위원 임명)

편집위원은 이사회에서 선임하며 편집위원장은 편집위원회에서 호선하여 이사가 임명한다.

제39조(편집위원장 및 편집위원 임기)

편집위원장과 편집위원의 임기는 3년으로 한다.

제8장 연구소

제40조(연구소의 사업)

연구소는 다음 사항을 집행한다.

1. 비주얼디자인 산업 진흥을 위한 제반 사업
2. 회원 상호간 국내외 연구활동
3. 국내외 관계기관 및 단체와의 정보교환 교류
4. 본 협의회 정보지 및 기타 정기 간행물 발간
5. 비주얼디자인에 관한 프로젝트 및 수련 사업 (웹디자인, 홈페이지 제작, CIP, 캐릭터, 패키지, 영상, 애니메이션, 광고, 팜프릿, 카다로그, 타 학회 학술지발간, 세일 프로모션, 이벤트, 비주얼디자인에 관한 교육 등)
6. 기타 본 협의회 목적 달성을 위한 부대사업

제41조(연구소 구성)

제40조 연구소 사업의 목적을 달성하기 위하여 연구소 구성은 다음과 같다.

1. 연구소장 : 1명
2. 연구원 : 5명 이내(선임연구위원 포함)
3. 연구소 사업의 목적을 달성하기 위하여 약간의 사무 직원을 둘 수 있으며, 소정의 급여를 지급할 수 있다.

제9장 재산 및 회계

제42조(재정)

본 협의회는 재정은 다음의 수입금으로 충당한다.

1. 회원이 납부한 회비(회비는 총회에서 결정한다)
2. 공공기관으로부터의 보조금 및 원조금
3. 기업체 또는 개인의 기부금
4. 본 협의회 사업에 부수되는 수입
5. 본 협의회 프로젝트 및 수련사업 경비
6. 기타

제43조(회계연도)

본 협의회는 회계연도는 정부회계연도에 따른다.

제44조(세입 세출 예산)

본 협의회는 세입 세출 예산은 매회계연도 개시후 2월이내에 수립 편성하고, 당해연도의 사업실적서 및 수지결산서는 매회계연도 종료후 2월이내에 작성하여 이사회의 의결과 총회의 승인을 거쳐야 한다.

제45조(임원의 보수)

임원의 보수는 지급하지 아니함을 원칙으로 한다. 단, 사무국은 약간의 직원을 둘 수 있으며, 소정의 급여를 지급할 수 있다.

제46조(결산)

1. 이사장은 회계연도 개시후 2개월 이내에 결산보고서를 작성하여 감사의 감사를 거쳐 차기 정기총회에 보고하여야 한다.
2. 전항의 결산보고서에는 감사의 의견서가 첨부되어야 한다.

제47조(예산의 채무 부담)

예산의 채무 부담이나 채권의 포기는 총회의 의결을 거쳐 승인을 받아야 한다.

제10장 보칙

제48조(해산)

본 협의회를 해산하고자 할 때에는 총회에서 재적회원 3분의 2 이상의 찬성으로 의결한다.

제49조(해산 법인의 재산 귀속)

본 협의회를 해산할 때의 잔여재산은 총회의 의결을 거쳐 국가 또는 지방자치단체에 기증한다.

제50조(정관의 변경)

본 협의회는 정관을 변경하고자 할 때에는 총회에서 출석 정회원 3분의 2 이상의 찬성을 받아야 한다.

제51조(시행세칙)

이 정관의 시행에 필요한 세부적인 사항은 이사회에서 정하여 총회의 승인을 얻어야 한다.

제52조(공고사항 및 방법)

법령의 규정에 의한 사항과 다음 각 항의 사항은 이를 한국 경제지(또는 디자인지)에 공고하여 행한다.

1. 명칭 및 사무소의 소재지
2. 기타

제53조(설립 당시 임원의 임기)

이 법인 설립 당시의 임원의 임기는 제15조 임원의 임기와 같다.

부칙

1. 이 정관은 창립총회 승인일(1996. 5. 1)부터 발효한다.
2. 1998년 6월 30일 제1차 개정하여 시행한다.
3. 2000년 2월 28일 제2차 개정하여 시행한다.

● 한국비주얼디자인협의회 규정 및 시행세칙

● 회원 가입 및 탈퇴 규정

1996년 5월 1일 제정
1998년 6월 30일 개정
2000년 2월 28일 개정

제1조(목적)

본 규정은 본 협의회 정관 제6조 회원의 가입과 제9조 회원의 탈퇴에 관한 절차 차를 정함을 목적으로 한다.

제2조(가입 승인)

회원의 입회 승인은 본 협의회 정관 제5조의 자격요건을 구비한 자로서 회원의 추천을 받아 사무국에 회원 가입 신청서를 제출하고, 정관 제5조의 회원 자격 기준의 부합 여부를 확인 후 이사회의 승인을 얻어야 한다.

제3조(회원의 징계)

1. 회원 중 다음 각 항의 1에 해당하는 자에 대하여는 이사회의 의결을 거쳐 징계할 수 있다.

1). 본 협의회 목적에 위배되는 행위를 하였다고 인정되는 경우

2). 본 협의회 명예에 손상하는 경우

3). 본 협의회에 대한 의무를 태만히 한 경우

2. 전 항의 회원의 징계 절차는 다음과 같다.

1). 회원의 징계는 이사회에서 의결한다.

2). 이사회는 회원 징계 사안의 조사를 위한 징계위원회를 구성할 수 있다.

3). 이사회는 징계 발의 전에 해당 회원에게 소명의 기회를 주어야 한다.

4). 징계는 경고, 일정기간의 회원 자격정지(정기간행물 투고 제한), 제명 으로 구분한다.

제4조(제명회원의 회비)

제명된 자의 기 납부된 회비는 반환하지 아니한다.

부칙

본 규정은 이사회 의결시부터 시행하되, 개정 정관이 총회의 승인을 받지 못할 때는 즉시 그 효력이 정지된다.

● 임원 선출 규정

1998년 6월 30일 제정
2000년 2월 28일 개정

제1조(이사장, 협회회장, 학회회장 선출)

이사장, 협회회장, 학회회장(이하 회장단)은 총회의 직접 선거에 의해 선출한다.

제2조(선거관리위원회)

이사회는 선거관리위원회를 회장단 임기가 끝나는 해 2개월 전까지 15인 이내 로 구성한다. 선거관리위원장은 당해년도 회장단으로 보하며, 회장단 당연직 위원이 된다. 당연직을 제외한 위원은 위원장의 제청에 따라 이사회의 승인을 얻어 회장단이 이를 위촉한다.

제3조(선거관리)

선거관리위원회는 선거에 관한 공고, 후보의 등록, 투표, 개표 및 당선자 공고 등 모든 선거 사무를 관장한다.

제4조(선거일정)

선거관리위원회는 본 협의회 정기간행물인「협의회 소식지」에 선거 일정을 공고하여야 한다. 회장단 및 감사의 선

출은 2월말까지 완료하여야 한다.

제5조(후보자자격)

회장단 후보가 될 수 있는 자격은 정회원 중에서 제6조의 규정에 따라 추천을 받은 자에 한한다.

제6조(후보등록)

회장단 후보는 반드시 2인 이상이 됨을 원칙으로 한다. 회장단 후보는 다음 중 한가지 방법으로 추천되어 투표 마감일 30일전까지 등록된 자로 한다.

1. 정회원 30명 이상 50명 이내의 추천을 받는다.
2. 이사회에서 3분의 1이상의 찬성으로 추천을 받는다.
3. 위의 방법으로 추천한 후보가 2명 미만인 경우 이사회에서 부족한 수의 후보를 추천한다.

제7조(선거운동)

1. 선거관리위원회는 각 후보에 관한 이력과 소견을 「협의회 소식지」에 게재 한다. 각 후보나 지지자들이 직접 유인물 또는 기타 매체를 통하여 후보의 선거 운동을 하는 것을 금한다.
2. 위의 금지규정을 위반하거나 그 외 불공정한 행위가 있을 경우 선거관리 위원회는 후보자격을 박탈 혹은 선거 무효의 결정을 이사회에 건의한다. 이 건의를 위한 위원회 결정은 위원 3분의 2 이상의 찬성으로 한다.

제8조(당선자 확정)

후보자가 2인 이상인 경우 후보자 중 최다 득표자가 당선된 것으로 한다.

제9조(회장단을 제외한 임원 선출)

회장단을 제외한 임원의 선출은 정관 제16조 제2항에 따른다.

제10조(감사의 선출)

감사는 총회 선거당일 정회원의 추천을 받아 직접선거에 의하여 선출한다.

제11조(기타)

이 규정에 명시되지 않은 사항은 본 협의회 이사회의 결정에 따른다.

제12조(부칙)

단, 창립 총회시 회장단의 선출은 예외로 한다.

● 운영위원회 규정

1998년 6월 30일 제정

2000년 2월 28일 개정

제1조

본 협의회 정관 제4조의 사업을 진행하기 위하여 동 제23조에 따라 운영위원회를 둔다.

제2조

운영위원회는 다음과 같이 구성한다.

1. 위원장 : 이사장
2. 위원 : 약간명

제3조(운영위원 위촉)

운영위원은 본 협회 및 디자인학계에서 현저한 업적과 공로가 있는 자로서 이사회의 인준을 거쳐 이사장이 위촉한다.

제4조(운영위원의 직무)

본 협회회의 운영상 중요한 자문이 필요하다고 인정할 때 이사장은 운영위원을 소집하여 의견을 개진하며, 운영위원은 이에 응하여야 한다.

제5조

본 규정에 규정되지 아니한 사항은 본 협의회 이사회의 의결에 따른다.

● 학술연구 발표에 관한 규정

1996년 5월 1일 제정
1998년 6월 30일 개정
2000년 2월 28일 개정

제1조

본 규정은 협의회 정관 제4조 제2항 사업을 진행하기 위하여 회원 상호간 국내외 연구활동 및 발표에 관한 지침을 정함을 목적으로 한다.

제2조

연구활동 및 발표는 다음 2가지 방법을 둔다.

1. 학술 연구 발표는 학회에서 주관하여 시행한다.
 - 1). 기초강연
 - 2). 초청강연
 - 3). 특별강연
 - 4). 일반 구두발표
 - 5). 포스터 발표
2. 창작물(작품) 연구 발표는 협회에서 주관하여 시행한다.
 - 1). 국내 회원전
 - 2). 국제전

제3조

본 협의회 회원은 매 2년 이내에 학술 연구 발표 및 창작물(작품) 연구 발표에 참여하여야 한다.

제4조

본 규정에 규정되지 아니한 사항은 본 협의회 이사회의 의결을 따른다.

● 학술지 집필 및 원고 제출요령

1996년 5월 1일 제정
1998년 6월 30일 개정
2000년 2월 28일 개정

1. 원고작성

제출용 원고는 한글 또는 영문 Macintosh에서 Quark으로 작성하여 인쇄한 원고 3부를 제출해야 한다.(심사용)

2. 원고의 분량

- 1). '논문', '보고서', '논설'은 제목, 저자이름, 소속, 한글 및 영문요지(요약), 본문, 그림, 도표, 각주, 그림설명 등을 포함하여 A4용지 12매 내외로 한다.
- 2). 학술발표 프로시딩스의 경우는 2쪽, 논문집일 경우는 12쪽을 기준으로 한다.

3. 레이아웃 및 인쇄원고 교정

- 1). 학술지에 투고하는 원고는 제출자가 레이아웃 및 인쇄원고 제작을 맡는다.(Quark으로 작업)
- 2). 학술지 크기 : A4(210×297mm)
- 3). 단 형식 : 1쪽당 2단 형식
- 4). 여백 : 상하좌우의 여백은 25mm로 한다.
- 5). 이 경우 본문 활자의 크기는 9.5포인트로 한다.
※ 논문 신청서를 제출한 회원은 본 학회에서 별도 레이아웃된 디스켓 1매를 드림.

4. 제목, 저자명 및 소속의 표기

제목은 한글 및 영문으로 표기하되 연구논문의 내용을

쉽게 알 수 있도록 간결하게 표기한다. 저자 이름 및 소속은 제목과 함께 투고 논문의 표지에 표기한다.

5. 논문요약(연구요약)

본문의 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 한글과 영문으로 목차 다음에 수록한다.

6. 논문을 구성하는 중심어(Keyword)를 최대 3개 까지 영문으로 작성하여, 영문초록 밑에 기재한다.

7. 본문

- 1). 본문은 한글 또는 영문으로 작성한다.
- 2). 본문용 원고는 A4 크기의 백지에 워드프로세서로 작성하는 것을 원칙으로 한다.
- 3). 본문용 원고는 제목이나 저자 이름을 기입하지 않고 바로 작성한다.
- 4). 문장은 표준 한글 맞춤법에 따라 작성한다.
- 5). 원칙적으로 일반적 논문 형식인 서론, 본론, 결론, 각주, 참고문헌 등은 명확히 구분하여 작성한다.
- 6). 본문 내용의 표제(장, 절, 항 등)는 명확히 구분하여 표기한다. 큰표제(장)가 바뀔 때는 1줄 띄어 다음 표제로 바꾸며, 중간표제(절)나 작은표제(항)의 경우에는 띄지 않고 그대로 작성한다.
표기 순서는 I, II, III, : 1, 2, 3, : 혹은 1), 2), 3), 순으로 한다.
- 7). 외국어 및 한자는 원칙적으로 한글로 표기하고, 뜻이 분명치 않을 때는 ()안에 원어 또는 한자로 표기한다. 예를 들어 데이비드 오길비(David Ogilvy), 구성주의(構成主義:Constructivism) 등과 같이 표기한다.
- 8). 각종 기호 및 단위의 표기는 국제 관용에 따른다.

8. 그림(Fig.)과 도표(Table)

- 1). 그림과 도표가 들어가는 경우에는 인쇄면이 규정된 쪽수 이내에 들어가도록 그 면적 계산에 주의한다.

2). 그림과 도표는 본문 내용 중에 흑백으로 작성하고, 사진은 그림으로 취급한다. 또한 모든 원고는 인쇄 원판으로 사용됨으로 해상도에 주의한다.

3). 그림과 도표에는 그림1, 그림2, 그림3 : 도표1, 도표2, 도표3과 같은 번호를 붙이고 설명문을 달도록 한다. 또한 표제(Caption) 및 설명의 위치는, 그림 (Fig.)은 그림 밑에, 도표(Table)의 경우에는 도표의 위쪽에 표기한다.

4). 그림 및 도표의 표제 및 설명은 본문에 함께 기재한다.

5). 그림 및 도표의 위치는 본인이 지정하여 본문용 원고에 레이아웃하여 인쇄 원고 상태로 제출한다.

9. 각주 및 참고문헌

각주는 본문의 해당부분 상단에 1), 2), 3)으로 표시하고 인용 및 참고문헌은 다음과 같이 표기한다.

- ※ 정기 간행물인 경우 : 논문집 및 학술지, 신문, 잡지 등에는 저자 이름, 제목, (정기 간행물 이름, 권, 호, 발행연도), 쪽 순으로 기재한다.
- 1). 봉상균 · 김경훈, 사이버 프레임 속에 그리드 레이아웃 테크닉과 편집디자인 시뮬레이션 연구, (한국비주얼 디자인학회지;한국디자인포름 Vol2, 1997.10), p27~42
 - 2). C. Frayling, Design Renaissance, (Design News, 225, 1984), p 44~47
- ※ 저서의 경우에는 저자, 책명, (발행소, 발행년도), 쪽 순으로 기재한다.
- 3). 봉상균 · 박선의, LAYOUT-레이아웃 기법, (서울:조형사, 1991), p 54~56
 - 4). Alvin Toffler, The Third Wave, (New York : Morrow, 1980), p 37~40
- ※ 번역본의 경우에는 저자, 번역자, 책명, (발행소, 발행년도), 쪽 순으로 기재한다.
- 5). David Ogilvy, 이낙운번역, Confession of an Advertising Man, (서울:서해문집, 1995), p 87~88

6). G. Murduck, M.B. Caffetrans, Stage of Design, (Xa Press, 1998), p 55 ~57

※ 인터넷의 경우에는 다운로드 받은 웹 자료를 기재한다.

7). <http://www.designnews.co.kr/designa/design-addr.htm>

8). <http://www.cheil.co.kr/korea/columns/199712>

10. 원고 디스켓 제출

투고자는 연구논문의 심사가 끝나고 게재가 확정되었을 때 논문 심사위원회로부터 최종원고가 들어있는 디스켓의 요구를 받게 된다.

● 편집위원회 규정

1996년 5월 1일 제정

1998년 6월 30일 개정

2000년 2월 28일 개정

제1조 본 협의회 정관 제4조 제5항 사업 중 학술지(이하 학회지라 칭함)의 편집을 위하여 편집위원회를 둔다.

제2조 편집위원회는 편집규정에 규정된 업무를 수행한다.

제3조 (편집위원 선정 기준과 절차)

1. 학회 및 전공분야에서 15년 이상 경력을 지닌 전문 디자이너 및 대학 전임 교원을 중심으로 현재 대학(4년제)의 부교수 이상인 자
2. 학회 리포트 2편 이상을 기히 집필한 경력 교수를 우선으로 한다.
3. 디자인 정책 기관이나 디자인 전문대학원에서 교원 생활 15년 이상 경력인 자를 우선하나 특수분야 10년 이상인 분도 가능하다.

4. 가급적 석박사 이상의 교원을 원칙으로 한다.

5. 해당 분야의 전공 이론이 뚜렷하고 학회에 공로가 있는 자

6. 현재 초대, 추천디자이너 이거나 대학 전임교수로서 국외 논문 발표가 많았던 자는 심의검증위원으로 우대한다.

제4조(편집위원회 구성)

학회 편집위원회 구성은 본 협의회 정관 제37조와 같다.

제5조 편집위원장은 학술적 업적이 탁월한 편집위원 중에서 호선하며 이사장이 임명한다.

제6조 편집위원장은 필요에 따라 세부 분야별로 논문의 편집, 출판 등 실무경력 자 2~3명을 편집위원회 간사로 들 수 있다.

제7조 본 규정에 규정되지 아니한 사항은 본 협의회 이사회의 의결에 따른다.

● 논문 심사 규정

1996년 5월 1일 제정

1998년 6월 30일 개정

2000년 2월 28일 개정

제1조 논문의 심사 및 채택은 본 규정에 따른다.

제2조 심사위원은 편집위원의 추천에 의하여 편집위원장이 이를 위촉한다.

제3조 논문은 심사위원 2명 이상의 심사를 거쳐 편집위원장이 그 게재 여부를 정 한다.

제4조 심사위원의 명단은 이를 일체 발표하지 아니한다.

제5조 심사내용은 저자 이외에게는 공표하지 아니한다.

제6조(논문게재 심사 기준)

1. 같은 테마나 유사주제는 절대 피한다.
2. 유사내용과 같은 내용의 중복 및 표절성의 위험도가 있는 리포트는 게재 치 아니한다.
3. 기 발표되고, 국외학회 등에서 이미 발표된 내용의 것(정당한 이유가 없는 것)은 가급적 게재를 피한다.
4. 테마는 다르나 본문의 유사성과 지나친 발췌 어귀가 많이 나열된 리포트 는 3심까지 정밀 검토한다.
5. 시대성에 부합되고 디자인 장르에 유익하며, 교육적 의미가 높고 디자인의 괄목한 내용의 논문은 우수 논문으로 선정한다.
6. 테마와 내용의 부합성 그리고 디자인 필드의 장기적 효용성이 큰 논문을 게재 우선한다.
7. 디자인 정책 테마와 디지털미디어 등 미래지향성이 높은 내용의 리포트 게재를 선호한다.
8. 집필자의 책임성의 양부(良否)를 검증하고 후학들의 모범적 내용을 우선 한다.

제7조 심사결과는 이를「채택 가(무수정 가, 수정후 가), 「채택 보류」, 「채택 불가」의 3종으로 구분한다.

1. 「채택 가」항내의 '무수정 가' 로 판정된 논문은 이를 교정 없이 채택한다.
2. 「채택 가」항내의 '수정후 가' 로 판정된 논문은 심사위원이 지적한 사항을 수정한 후 편집위원장이 이를 확인하여 채택한다.

제8조 논문의 내용이 아래 어느 한 항에 해당된다고 심사위원이 인정할 경우에는「채택 보류」로 판정하고 해당사항을 구체적으로 지적하여 이를 수정 또는 보충할 것을 요구

한다. 저자가 수정한 논문은 전 심사위원에게 재심을 의뢰한다.

1. 저자의 연구한 결과와 타인이 이미 연구한 결과 사이에 뚜렷한 차이가 없 을 경우
2. 내용이 분명하지 아니할 경우
3. 그림과 표에 관한 표시 또는 설명이 불충분하거나 분명하지 아니할 경우
4. 그 밖에 수정할 필요가 있다고 인정될 경우

제9조 논문의 내용이 아래의 어느 한 항에 해당된다고 심사위원이 인정할 경우에는「채택 불가」로 판정하고 그 이유를 구체적으로 밝혀야 한다.

1. 독창성이 뚜렷하지 아니한 경우
2. 원고 내용에 저자가 알아낸 사실 또는 착상이 뚜렷하지 않거나, 기지의 사실이라도 인용된 문헌에 나타나 있는 방법 또는 관점과 다른 각도에서 이를 종합분석 또는 고찰한 것이 뚜렷하지 않는 경우
3. 기타 본 협의회 학술지에 게재하기에 부적당하다고 인정될 경우

제10조 논문이 투고규정에 맞지 아니하다고 편집위원회가 인정할 경우에는 이를 접수하지 아니할 수 있다.

제11조 외국어로 작성된 원고로서 문맥이 분명하지 아니하거나 문법적으로 그 해독이 곤란한 경우 편집위원 또는 심사위원이 저자에게 수정하거나 국문으로 작성하여 투고할 것을 권장할 수 있다.

제12조 심사위원 2명 이상이 「채택 가」로 판정한 논문은 채택되며, 2명 이상이「채택 불가」로 판정한 논문은 채택되지 않는다. 만일 가부 판정을 확실히 할 수 없을 경우에는 편집위원회가 이를 심의하여 채택여부를 결정한다.

제13조 논문의 채택여부를 결정하기 위하여 필요할 때에는 전문분야별 편집위원으로 구성된 소위원회를 소집할 수 있다. 편집위원장은 소위원회에 반드시 참석하여야 한다.

제14조 심사위원은 심사위촉 후 편집위원장이 지정한날에 본 협의회에 참석하여 패널형식으로 원고를 심사하고, 심사의견을 작성·날인하여 본 협의회에 제출하여야 한다.

제15조 본 협의회는 심사위원의 심사 의견을 받은 후 일주일 이내에 그 내용을 저자에게 알려야한다.

제16조 제15조의 알리는 방식은 유무선(전화;휴대전화 포함, E-mail, Fax 등) 및 우편으로 한다.

● **협의회 사무기구 및 인사 규정**

1998년 6월 30일 제정

2000년 2월 28일 개정

제1조(사무기구의 조직)

본 협의회 사무를 처리하기 위하여 사무국을 두고, 여기에는 총무담당 직원과 편집담당 직원 등 약간의 사무직원을 둔다.

제2조(사무국 업무 분장)

- 1. 본 협의회 상임이사 중 1명은 사무총장의 업무를 수행하며, 이사회의 승인으로 보수를 지급할 수 있다.
- 2. 총무담당 직원은 일반사무, 회계 및 재정, 기타업무를 담당한다.
- 3. 편집담당 직원은 간행물 편집 및 발간 홈페이지

관리 및 운영을 담당한다.

제3조(직원 자격)

직원의 신규 임용에 있어서는 고등교육 이상의 학력 소지자라야 하며, 기능 직이 필요한 경우에는 그 직종에 관한 자격증 기타 임용권자가 필요로 하는 자격이 있는 자라야 한다.

제4조(임면)

직원은 공무원의 결격 사유에 해당하는 자를 임용할 수 없으며, 사무총장의 제청으로 이사장이 임명하되 다음 각항에 해당하는 사유가 발생하였을 때는 해고할 수 있다.

- 1. 정년이 되었을 때
- 2. 신체 및 정신상의 장애로 인하여 직무를 감당할 수 없다고 인정될 때
- 3. 근무 질서를 문란 시키는 행위를 하였을 때

제5조(징계의 종류)

징계는 다음과 같이 구분한다.

- 1. 면직 : 직원의 신분을 제적하여 면직한다.
- 2. 정직 : 6개월 이하의 기간 중 직원의 신분을 보유하거나 직무에 종사하지 못하며, 보수를 지급하지 아니한다.
- 3. 감봉 : 6개월 이하의 기간 중 보수의 10분의 1을 감한다.
- 4. 견책 : 이사장에게 경위서를 제출하게 된다.

제6조(보수)

직원의 봉급은 일반표준생활비, 기타 민간의 임금 등을 고려하여 직무와 책임의 정도를 감안하여 직급 및 근속기간에 따라 정한다.

제7조(정년)

직원의 정년은 55세로 한다. 단, 별정직원은 예외로 한다.

제8조(사무조직 변경)

사무조직 및 기구를 변경하거나 별도의 기구 및 조직을 설치코자 할 때에는 본 협의회 이사회의 의결에 의한다.

● 퇴직금 지급 규정

1998년 6월 30일 제정

2000년 2월 28일 개정

제1조(목적)

본 규정은 본 협의회 직원의 퇴직금 지급에 관한 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조(퇴직의 정의)

1. 퇴직이라 함은 다음 각 호에 해당되는 경우를 말한다.
 - 1). 사망
 - 2). 사직
 - 3). 면직
2. 월 급여액이라 함은 근로기준법 제19조에 규정된 평균임금의 30일분을 말한다.

제3조(적용대상)

1. 이 규정은 사무직원에게 적용한다.
2. 별정직원의 퇴직금에 관하여는 회장이 정하는 바에 의한다.

제4조(지급조건)

이 규정의 퇴직금은 만 1년 이상 근속한 자가 퇴직할 경우 지급한다.

제5조(퇴직금의 지급)

- 직원의 퇴직금은 다음과 같이 지급한다.
1. 퇴직금은 근속연수에 따라 다음과 같이 계산한다.

단 1년 미만 근속자에게는 퇴직금을 지급하지 아니

하고, 전별금 형식으로 위로금을 줄 수 있다.

10년 미만 : 월급여액 × 근속연수

10년 이상 : 월급여액 × (10 + (근속연수 - 10) × 1.5)

2. 직원의 국민연금 불입금 중 본 협의회가 부담한 금액은 퇴직금에서 감하여 지급한다.

제6조(근속연수 계산)

1. 근속연수는 직원으로 임명된 날부터 퇴직하는 날까지로 계산하며, 퇴직금 을 지급 받은 자가 재임용 되었을 경우에는 재임용일로부터 계산한다. 이 경우 6개월 미만은 2분의 1년으로 하고 6개월 이상 1년 미만은 1년으로 한다.
2. 정직으로 인한 기간은 근속연수의 계산에서 제외한다.

제7조(퇴직금의 지급제한)

금고 이상의 형을 받았거나 징계처분에 의하여 면직된 자에 대하여는 퇴직금 을 절반(50/100)으로 감하여 지급한다.

제8조(지급방법)

퇴직금은 청구시부터 2주일 이내에 총액을 통화로서 지급한다.

제9조(사망시의 수급순위)

사망퇴직의 경우 퇴직금은 근로기준법 시행령 제61조 내지 제63조의 규정을 준용한다.

제10조(사정변경)

이 규정은 다음 각 항에 해당하는 사유가 발생하는 경우에는 그 적용을 제한 하거나 이를 개폐할 수 있다.

1. 연금 또는 이와 유사한 사회 보험제도가 실시될 때
2. 본 협의회 운영을 지속할 수 없는 중대한 사태가 발생한 때
3. 기타 이 규정의 정상 시행을 불능케 하는 사태가 발생한 때

협의회 및 학회 회원카드

일자:

년 월 일

회원	국문	(타)				3cm × 4cm 사진 2매	
	한문	영문					
주소	주민등록번호					회원고유번호	
	자택	전화	전화	전화	전화		
직장명	직장	직위	직위	직위	직위	전화	
	년	월	일	년	월		일
학력	년	월	일	대학교	대학	학과	전공 졸업
	년	월	일	대학교	대학원	학과	전공 졸업
경력	년	월	일				
	년	월	일				
	년	월	일				
	년	월	일				
	년	월	일				
	년	월	일				
작품발표 및 연구실적 및 수상경경력							
학회리포트 계재 관계							
						추천인	

한국비주얼디자인협의회
한국비주얼디자인협회
한국비주얼디자인 학회

제 1차 등록개재 증명

Hitel 01410

2. 정보세계

21. 공공 정보(II)

31. 국내학회 정보서비스(과)

(한국학술진흥재단 평가분석실)

한국학술진흥재단 등록신고명

한국비주얼디자인학회

<http://www.kcvd.co.kr>

설립일 : 1996년 5월 1일자

입력등록 대표자 봉 상 균

1. 한국학술단체연합회 가입 증명

2. 한국학술단체연합회 회원 학회

3. http://www.krf.or.kr:2000/linkkeris/plsql/ri_g003?chk=2&code=A9393

한국비주얼디자인학회

회원학회등록일자 : 1996. 10. 10

학회총람 : 등재번호 1368 (p.931)

등록입력자 : 민 병 일

ISSN 1229-9081

한국디자인포럼 시각디자인학술지 (vol. 6)

2001년 9월 28일 발행

펴낸곳 / 한국비주얼디자인학회

우편번호 / 100-250

서울시 중구 예장동 2-82

신원빌딩 2층 KCVD학회

사무국전화 (02)2264-7772

FAX (02)2279-4006

발행인 / 민병일

학회장 : 민병일 부학회장 : 김경훈, 임태운

편집디자인 : 정용규, 최귀영, 이소정

인쇄 : (주)쥬비드

논문편집위원 및 심의위원

김명호(위원장), 김학성 위원, 유관호 위원, 장완영 위원

민병일 위원, 봉상균 위원

※ 무단복제 및 전재를 금지합니다

