

사이버대학 시각디자인 관련학과 교육과정 실무적용성 비교연구

A Comparative Study on the Practical Applicability of Curriculum of Visual Design-related Departments at Cyber Universities

주저자

차 정 운 Cha, Jeong-un

성균관대학교 일반대학원 디자인학과 박사수료 | Doctor Course Completion in Communication Design, Sungkyunkwan University
chajeongun@naver.com

투고일	2018.03.10	심사일	2018.04.09	게재확정일	2018.04.23
-----	------------	-----	------------	-------	------------

1. 서론
 1.1. 연구배경 및 목적
 1.2. 연구범위 및 방법

2. 이론적 고찰
 2.1. 사이버교육의 정의 및 특징
 2.2. 사이버대학의 역할
 2.3. 사이버대학 디자인 교육
 2.4. 시각디자인 관련학과 현황
 2.5. 시각디자인 관련학과 교육목표

**3. 사이버대학 시각디자인학과(전공) 교육과정
 분류 및 분석**
 3.1. 시각디자인 관련학과 교과과정 분류
 3.2. 시각디자인 관련학과 교과과정 분석

4. 디자인 전문가 실무적용성 인터뷰
 4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)
 4.2. 문제점 및 개선방안

5. 결론

참고문헌

Keyword

사이버대학교육, 사이버대학, 대학교육,
 사이버교육, 시각디자인 교육, 실무적용성,
 시각디자인 관련학과
 Cyber University Education, Cyber University,
 University Education, Cyber Education, Visual
 Communication Education, business
 Applicability, Visual Communication
 Department

The education of cyber universities in Korea is in line with the circumstance of the time as the growth of Internet industry and the rapid development of information and communication technology in the mid 1990's. The Ministry of Education recognizes the interest of cyber education and its importance, so 21 cyber universities are currently in operation in 2017, starting with 9 cyber universities in 2000 to plan the Ministry of Education supported lifelong vocational skills development. Despite such growth and development potential, currently, the design classes in the cyber university operate only the subjects that are not significantly different from the design departments of existing general university on online or it runs classes adding some subjects which reflect the trends of the times. Therefore, this study selected top universities with a relatively large number of students majoring the visual design departments (majors) among cyber universities in Korea, and conducted the focus group interview(FGI) based on 10 design experts in Seoul and Gyeonggi-do. In the result, first, it presents a curriculum for the students to choose various new technologies rather than traditional visual design related classes that are not different from general universities. Second, it educates the ability to use computer graphics(2D/3D) software, and theories required for content planning. Third, it manages advertising and marketing courses considering new media environment and change of the development of IT technology, lifestyle etc. Fourth, it operates convergence and collaboration courses that take full advantage of the advantages of online. Fifth, it newly organizes the employment related education on the premise that maintaining close relationships with companies and collaboration. This study aims to examine the present address of the curriculum of the visual design related department in the cyber university for the education environment without space-time limit and developing creative visual designers with design thinking skills, and to provide a platform for effective cyber education direction based on creative knowledge-based industry.

우리나라의 사이버 대학 교육은 1990년 대 중반 인터넷 산업의 성장과 정보통신기술의 급속한 발전이라는 시대적 상황과 그 맥을 같이하고 있다. 이러한 시점에 교육부는 사이버교육에 대한 관심과 그 중요성을 인식하고 교육부지원사업 평생직업능력 개발 도모를 위해 2000년 9개 사이버 대학을 시작으로 2017년 21개 사이버대학이 현재 운영하고 있다. 이와 같은 성장과 발전가능성에도 불구하고 현재 사이버 대학의 디자인 수업은 기존 일반 대학 디자인학과와 크게 다르지 않은 과목들을 온라인상으로만 가르치거나, 시대적 트렌드를 반영한 교과목 몇 개를 추가하여 수업을 진행하고 있는 실정이다. 이에 본 연구는 국내 사이버대학 중 시각디자인학과(전공) 재학생수가 상대적으로 많은 상위 4개 대학을 선정하고 서울과 경기도 소재 디자인 전문가 10명을 대상으로 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시하였다. 그 결과 첫째, 일반 대학과 차이가 없는 전통적 시각디자인 관련 교과목보다 신기술을 다양하게 선택하여 교육받을 수 있는 교과과정을 제시한다. 둘째, 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 소프트웨어의 사용 능력, 콘텐츠 기획 등에 필요한 이론을 교육한다. 셋째, 뉴미디어 환경과 IT기술의 발달, 생활습관 등의 변화를 고려한 광고·마케팅 교과목을 운영한다. 넷째, 온라인의 장점을 최대한 활용한 융합과 협업 교과목을 운영한다. 다섯째, 기업과 긴밀한 관계유지와 협업을 전제 한 취업관련 교육을 새롭게 구성한다. 본 연구는 시공간의 제한을 두지 않은 교육환경과 디자인 사고능력을 갖춘 창의적 시각디자이너 양성을 위한 사이버대학의 시각디자인 관련학과 교육과정의 현 주소를 확인하고 창의적인 지식기반 산업에 기인하는 효율적인 사이버 교육 방향의 발판을 제시하고자 한다.

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

우리나라의 사이버 대학 교육은 1990년 대 중반 인터넷 산업의 성장과 정보통신기술의 급속한 발전이라는 시대적 상황과 그 맥을 같이하고 있다. 정보통신산업(통칭 IT산업)에 대한 폭발적인 관심과 테헤란 벨리로 통칭되는 인터넷 산업의 급속한 성장은 어느 시기보다 정치, 경제, 문화의 전 영역에서 엄청난 지각 변동을 일으켰다.¹⁾ 이러한 시점에 교육부는 사이버교

육에 대한 관심과 그 중요성을 인식하고 교육부지원사업 평생직업능력 개발 도모를 위해 2000년 9개 사이버 대학을 시작으로 2017년 21개 사이버대학이 현재 운영되고 있으며, 이 속에서 대부분의 대학들이 디자인 관련학과를 개설하고 많은 학생들을 모집하고 있다. 하지만 이와 같은 성장과 발전가능성에도 불구하고 현재 사이버 대학의 디자인 수업은 기존 일반 대학 디자인학과와 크게 다르지 않은 과목들을 온라인상으로만 가르치거나, 시대적 트렌드를 반영한 교과목 몇 개를 추가하여 수업을 진행하고 있는 실정이다. 이에 본 연구는 실무수행능력을 갖춘 창의적인 전문인력 양성을 목표로 하는 사이버대학의 시각디자인 실무적용성 교육현황과 방향을 조사하여 사이버대학의 시각디자인교육의 현 주소를 확인하고 디자인 전문가의 인터뷰와 설문을 통하여 창의적인 지식기반 산업에 기인하는 효율적인 전문교육 방향의 발판을 제시하고자 한다.

1.2. 연구범위 및 방법

연구범위는 국내 사이버대학 중 시각디자인학과(전공) 재학생수가 상대적으로 많은 상위 4개 대학 서울디지털대학교, 경희사이버대학교, 한양사이버대학교, 서울사이버대학교를 선정하고 이들 대학의 2017학년도 교육과정을 조사 대상으로 하였고 한국디자인진흥원에 등록된 서울과 경기도 소재 디지털·인쇄디자인 분야 10개 디자인 전문 업체를 선정하여 조사하였다. 연구방법은 첫째, 기존 문헌연구를 통해 사이버대학의 디자인 교육의 정의 및 역할과 특징, 현황을 살펴본다. 둘째, 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표와 한국 표준직업분류, 한국 고용직업분류에 의한 분류표 등을 종합하여 각 대학의 교과목의 명칭과 해설, 성격, 내용을 토대로 3가지 과정 7가지 분류표를 만들고 구성 비율을 파악한다. 셋째, 서울과 경기도 소재 디자인 전문 업체 중 디지털·인쇄디자인 분야에 종사하며 3년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 사이버대학 시각디자인 관련학과 실무적용성 교육과정에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시한다.

1) 이동훈. (2003). 한국의 사이버 대학 현황과 개설된 디자인 강좌에 대한 연구, 디자인학연구, Vol.16, p.272

2. 이론적 고찰

2.1. 사이버교육의 정의 및 특징

사이버 교육이란 인터넷과 같은 정보통신 기술을 기반으로 교수자와 학습자, 학습자와 학습자가 시간과 공간에 구애받지 않고, 인터넷을 이용하여 쌍방향으로 대화할 수 있는 체계적인 교육훈련이라고 할 수 있다.²⁾ 사이버 교육의 특징으로는 모바일이나 인터넷 등의 온라인 통신 방식을 이용하는 새로운 교육 방법으로 전통적인 교육의 단점을 보완하는 긍정적인 효과를 가지고 있다.

2.2. 사이버대학의 역할

사이버대학은 온라인상에서 모든 학사행정과 교수자, 학습자간의 상호작용을 일으키는 새로운 형태의 대학이다. 학습자들에게 시간과 장소에 구애받지 않는 웹 기반의 도구를 활용하여 고등교육을 제공하기 위한 목적으로 2001년부터 평생교육법에 의한 전문학사 학위인정 기관으로 출범하였다. 전통적인 면대면 방식의 대학을 다니기 힘든 다양한 계층의 국민들에게 평생교육의 기회를 제공한다는 목적으로 설립되었으며, 국내의 사이버대학은 기존의 전통적인 대학교육이 가지고 있는 교수자와 학습자 특정의 시공간의 제한을 받으면서 학습하는 교육적 한계를 극복하고 시공간에 제한을 두지 않는 실시간 혹은 비실시간 교육적 환경이라는 세계적인 추세에 따라 시작되었다. 1996년 8월에 교육개혁위원회가 미래의 지식, 정보사회에 대비한 대학모형으로 가상대학 설립, 운영을 교육개혁 과제로 제시한 이후 1999년 9월 정부는 평생교육법을 제정하였고 2000년 3월 교육부가 사이버대학의 학위 및 학력을 인정하는 평생교육법 시행령과 시행규칙을 마련했다. 2001년에 총 9개교(4년제 8개교, 2년제 1개교)가 처음 설립되었으며, 이후 2002년 6개교, 2003년 1개교, 2004년 1개교 등이 추가로 설립되어 2010년까지 4년제 16개교와 2년제 2개교가 운영되었다. 2007년 10월 17일에 '고등교육법'(법률 제8638호)이 한국방송통신대학교 같은 법적 지위를 갖도록 고등교육법상의 학교에 사이버대학이 추가됨에 따라 2009년부터

터 기존의 원격대학형태의 평생교육시설은 고등교육법상의 사이버대학으로 전환하여 개교하는 것이 가능하게 되었다.³⁾

2.3. 사이버대학 디자인 교육

사이버대학 디자인 교육은 첫째, 인문계열 교과목에 비해 실기와 시연작업이 많은 만큼 실제 작품을 제작하는 실습형태에 수업이 중요하다. 둘째, 그래픽, 오디오, 텍스트, 등을 포함하는 멀티미디어 자료와 다양한 매체를 활용할 수 있다. 셋째, 시공간의 제약 없이 학습자가 자신의 수준과 진도 조절이 가능하고 일반 대학과는 다른 교수자의 직접시연 반복학습이 가능하다. 넷째, 수업 중 학습내용과 관련된 정보를 직접 찾아 학습이 가능하고 다른 학습자와 공유를 통해 학습효과를 극대화할 수 있다. 다섯째, 최신 디지털 기술을 통해 온라인상에서 자기 주도 학습이 가능하다.

2.4. 시각디자인 관련학과 현황

일반 대학과 마찬가지로 현재 사이버대학도 시각, 제품, 섬유, 환경디자인 중에서 시각디자인 영역 구체적으로는 멀티미디어디자인, 애니메이션, 게임, 영상과 같은 분야에 집중되어 있다. 2017년 7월 현재, 고등교육법상 사이버대학 21개 중 한국원격대학협의회에 따르면 디자인 분야 학과는 '공간디자인학과(서울사이버, 한양사이버)', '멀티미디어디자인학과(고려사이버, 서울디지털, 서울사이버, 숭실사이버, 한양사이버)'로 분류되어 있다.⁴⁾ 또한 학과의 분류상 공학계열로 분류하고 있는 컴퓨터미디어전공, 디지털미디어학과와 같은 전공은 학과의 목표 및 교육과정 자체가 디자인 전공 학과와 거의 비슷함으로써 실제적으로는 디자인 관련 전공을 개설하고 있는 사이버대학은 더욱 많다고 볼 수 있다.

2.5. 시각디자인 관련학과 교육목표

2017학년도 신입생 입학률을 기준으로 4개 대학 서울디지털대학교, 경희사이버대학교, 한양사이버대학교, 서울사이버대학교 디자인학과의 교육목표를 비교해보면

2) 두산백과(<http://www.doopedia.co.kr>)

3) 교육과학기술부. (2010) 교육정보화 백서

4) 한국원격대학협의회(<http://www.cuinfo.net>)

서울디지털대학교 디자인학부 시각디자인전공 시각화를 기반으로 하는 모든 디자인을 위한 최신 디지털 기술을 익히고 더불어 체계적인 시각디자인 이론과 실기를 바탕으로 창의적 발상과 기획과정을 통해 디지털 시대를 이끌어 갈 '창의적 시각디자이너 양성'을 목표로 한다.

경희사이버대학교 IT.디자인 융합학부 시각미디어디자인전공

예술적 디자인 감성을 바탕으로 미디어 테크놀러지를 효과적으로 활용하고 창의적 아이디어를 구체화하는 융·복합적 커리큘럼으로 특성화하고 있다. 다양한 미래 지향적 디자인 특화 교육을 통한 우수한 시각미디어디자인 전문가는 물론 기획, 설계, 제작 능력까지 두루 갖춘 창의적인 미래형 전문 디자인 리더 양성을 교육 목표로 하고 있다.

한양사이버대학교 디자인학부 시각디자인전공 '통합적 디자인 사고능력을 가진 인재양성'과 '재교육을 통한 새로운 디자인 가치 창조'의 요람'이 교육의 목표다.

서울사이버대학교 멀티미디어디자인학과 시각디자인전공

멀티미디어디자인 응용분야에 특화된 최첨단 기술들을 습득하고, 체계적인 디자인실무 역량 강화로 21세기 디지털사회가 요구하는 창의적 인재를 육성하는 것을 목적으로 한다.

4개 사이버대학 교육목표를 비교해보면 서울디지털대학교는 이론과 실기를 체계적으로 교육하고 창의적 발상과 기획과정을 통한 창의적 시각디자이너 양성을 목표로 한다. 경희사이버대학교는 융·복합적 커리큘럼으로 기획, 설계, 제작 능력까지 두루 갖춘 창의적인 미래형 전문가를 목표로 하며, 한양사이버대학교는 통합적 디자인 사고능력 교육이 목표이다. 마지막으로 서울사이버대학교 멀티미디어 응용분야에 특화된 인재 육성을 목표로 하고 있다.

3. 사이버대학 시각디자인학과(전공) 교육과정 분류 및 분석

3.1. 시각디자인 관련학과 교과과정 분류

본 연구에서 영역별 교과목 분류표를 만들기 위해 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표⁵⁾와 한국 표준직업분류(KSOC)와 한국 고용직업분류(KECO)에 의한 분류표⁶⁾ 등을 종합하여 각 대학의 교과목의 명칭과 해설, 성격, 내용을 토대로 3가지 과정 7가지 분류항목으로 구분하면 다음과 같다.

[표1] 영역별 교과목 분류표

과정	분류항목	개설교과목 예
기초 디자인 관련	발상과 표현	발상과 표현, 디자인 발상, 관찰과 표현, 크리에이티브 켈린지, 사고와 표현, 디자인컨셉 등
	조형 능력	기초평면조형, 기초입체, 드로잉, 기초디자인, 색채와 디자인, 시각디자인기초, 기초그래픽스, 형태와 구조 등
	컴퓨터 그래픽 (2D/3D)	디지털이미지, 이미지메이킹, 컴퓨터그래픽스, 그래픽프로그램, 비트맵그래픽스, 벡터그래픽스, UI, UX디자인, GUI디자인 등
실무 디자인 관련	ICT 응용	3D CAD, 3D프린팅, 스마트 S/W, 웹 S/W, IoT융합, 모바일 등
	출판·편집	그래픽디자인, 타이포그래피, 편집디자인, 출판디자인, 북 디자인, 커뮤니케이션 디자인 등
	멀티 미디어·영상	영상, 사운드디자인, 애니메이션, 모션그래픽스, 콘텐츠프로그래밍, 미디어 프로그래밍 등
	광고·마케팅	광고학, 마케팅, 브랜딩, 광고디자인, 프로모션디자인, 브랜드디자인 등
취업 관련	디자인 영어, 외부전문가 초청 및 연계, 디자인매니지먼트 및 마케팅, 저작권법, 창업 비즈니스, 포트폴리오, 프레젠테이션 등	

우선 세 가지 과정으로는 발상과 표현, 조형능력, 컴퓨터 그래픽(2D/3D)로 이루어진 기초디자인 관련 과정과 ICT(Information & Communication Technology)응용, 출판·편집, 멀티미디어·영상, 광고·마케팅으로 실무에 활용되는 분야별 프로젝트를 연구하고 답습할 수 있는 실무디자인 관련 과정, 그리고 실무를 경험해보지 못한 학생과 실무를 경험한 학생들을

5) 산업통상자원부(www.motie.go.kr)

6) 통계청(http://kostat.go.kr)

위한 취업관련으로 구분된다. 각 범위를 세부 영역으로 나누어 보면, 발상과 표현, 관찰과 표현, 디자인 컨셉 등을 위주로 교육하는 발상과 표현, 기초평면조형, 드로잉, 기초디자인, 색채 등을 위주로 교육하는 조형능력, 그래픽 운용능력을 위주로 교육하는 컴퓨터그래픽(2D/3D), 4차 산업혁명 신기술을 교육하는 ICT응용, 그래픽디자인과 타이포그래피, 편집, 구성능력을 교육하는 출판·편집디자인, 미디어 제작기술을 교육하는 멀티미디어·영상디자인, 광고학, 브랜딩, 마케팅을 집중 교육하는 광고·마케팅, 마지막으로 실무자의 경험전달 및 프로젝트 연계를 교육하는 취업관련으로 총 3가지 과정의 7가지 분류항목으로 구분된다.

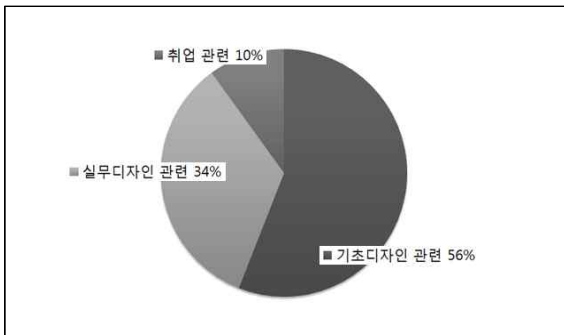
3.2. 시각디자인 관련학과 교과과정 분석

[표2] 교과과정 분석을 위해, 2017학년도 각 대학 학년별 교과목을 배제하고 서울디지털대학교, 경희사이버대학교, 한양사이버대학교, 서울사이버대학교 전체 교과목 중 영역별 교과목 분류표에 의거 성격과 내용이 비슷한 교과목들 조사하면 기초디자인 관련은 이론 38개 실기 43개, 실무디자인 관련은 이론 22개, 실기 26개, 취업 관련은 이론만 15개로 전체 이론 75개 실기 69개 총 144개 교과목으로 조사되었다.

[표2] 교과과정 이론 및 실기 교과목 수

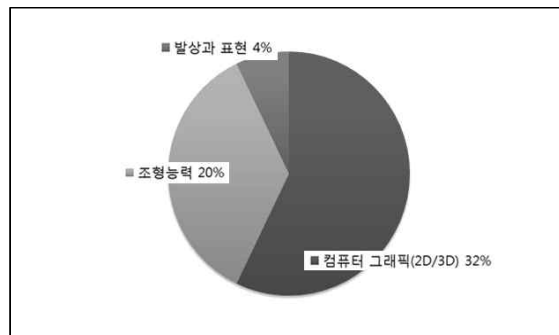
과정	이론	실기	계
기초디자인 관련	38	43	81
실무디자인 관련	22	26	48
취업 관련	15	0	15
총 계	75	69	144

[표3] 전체 교과목 구성 비율



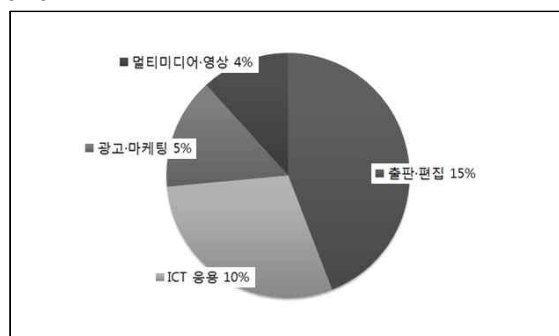
[표3] 전체 교과목 구성 비율을 보면 기초디자인 관련 교과목이 전체 56%로 가장 많이 나타났으며, 다음으로 실무디자인 관련 34%, 취업 관련 10% 순으로 나타났다.

[표4] 기초디자인 관련 세부교과목 구성 비율



[표4] 기초디자인 관련 세부교과목 구성 비율을 보면 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 32%에 비해 디자인 창작능력을 키울 수 있는 발상과 표현 교과목은 4%로 작은 부분을 차지하고 있어서 이 부분의 교육에 더 많은 비중을 두어야 할 것으로 보인다. 또한 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 교과목은 이론보다는 실기위주의 교육으로 컴퓨터 하드웨어의 구조와 소프트웨어의 운용에 있어서의 이론적인 측면도 교육받아서 디자인 도구로서 활용함에 있어 발생하는 문제점들을 즉시 해결 할 수 있을 것이다.

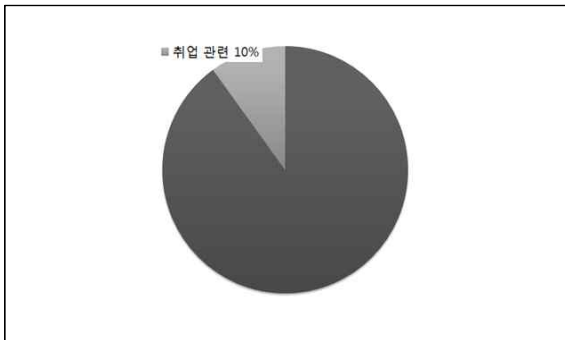
[표5] 실무디자인 관련 세부교과목 구성 비율



[표5] 실무디자인 관련 세부교과목 구성 비율을 보면 출판·편집 15%, ICT 응용 10%, 광고·마케팅 5%, 멀티미디어·영상 4%로 많은 사이버대학에서 출판·편집디자인에 초점을 두어 교과목이 구성되었음을 알 수 있다. 즉, 전문적이고 실무에서 활용할 수 있는 디자이너가 갖춰야 할 기획 및 평가에 대한 교과과정이 부

족한 현실이다. 특히, 디자인관련회사 등에서 요구하는 기획능력을 키우기 위해서는 광고·마케팅 관련 '디자인 기획' 등의 과목이 개설되어 제품에 대한 환경 분석, 표적시장 분석, 경쟁사 분석, 제품 분석, 소비자 분석 등의 교육이 필요할 것으로 보인다. 현재 디자인 전문가들 모두 마케팅, ICT 응용 교과목이 중요하다고 말한 시점에서 단순한 제작에 그치지 않고 기획과 평가를 할 수 있는 교과목이 개설되어야 할 것으로 보인다.

[표6] 취업 관련 세부교과목 구성 비율



[표6] 취업 관련 세부교과목 구성 비율을 보면 전체 교과목 100%에서 취업 관련은 10%로 시각디자인 관련학과에서 취업 및 실무중심 교육을 위해, 포트폴리오, 디자인 기획 및 실무, 산학협력 및 현장실습, 외부 전문가를 초청하여 실무의 경험전달 및 프로젝트 연계로 취업과 관련된 교과목들이 적극적으로 운영되고 있는 것으로 나타났다. 이러한 현상은 대학의 취업률에 관한 사회적 높은 관심이 산업과 대학교육의 연계성에 대한 교과목으로 실천되고 있음을 보여주고 있다. 그러나 실무중심 교육에 따른 체계화된 교과목 운영이 중요하다. 단순히 산학연계 프로젝트 및 학생들을 통한 현장실습 기업 선택 부여 보다는 대학 또는 학과 차원에서의 기업을 관리하고, 현장실습 학생들의 실무학습 효과, 또는 현장에서의 교육의 질을 관리하는 등 실효성 있는 실무중심 교육이 필요해 보인다.

4. 디자인 전문가 실무적용성 인터뷰

4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)

본 연구에서 제안한 영역별 교과목 분류표에 초점을 맞추어 서울과 경기도 소재 디자인 전

문 업체 중 디지털·인쇄디자인 분야에 종사하며 3년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 사이버대학 시각디자인 관련학과 실무적용성 교육과정에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시하였다. 인터뷰 실시기간은 2017년 10월부터 12월까지 약 2달간에 걸쳐 실시하였으며, 인터뷰 내용은 “현장에서 디자인 프로젝트를 진행할 때 부족한 능력은 무엇인지?”, “현장에서 디자인 프로젝트를 진행할 때 갖추어야 할 능력은 어떤 것이 있는지?”를 개방형 인터뷰로 실시하였다. 아래 [표7]은 인터뷰 내용을 정리한 것으로 대부분 디자인 전문가들은 중복된 인터뷰 답변 내용으로 프로젝트 진행 시 부족한 능력에서 이론 교육의 부족 32.6%, 창작능력, 응용력 부족 22.3%, 문제해결능력 부족 20.2%, 토론 능력 부족 17.5%, 협업능력 부족 7.4% 순으로 나타났다. 다음으로 프로젝트 진행 시 갖추어야 할 능력은 문제중심능력 필요 31.2%, 경험중심능력 필요 23.3%, 융합과 협업 능력 22.1%, 기획과 평가를 할 수 있는 능력 15.1%, 발표 능력 8.3% 순으로 나타났다.

[표7] 디자인 전문가를 대상으로 한 인터뷰

질문 1	중복된 인터뷰 답변 내용	%
프로젝트 진행 시 부족한 능력	이론교육의 부족	32.6
	창작능력, 응용력 부족	22.3
	문제 해결 능력 부족	20.2
	토론 능력 부족	17.5
	협업능력 부족	7.4
질문 2	중복된 인터뷰 답변 내용	%
프로젝트 진행 시 갖추어야 할 능력	문제중심능력 필요	31.2
	경험중심능력 필요	23.3
	융합과 협업 능력	22.1
	기획과 평가를 할 수 있는 능력	15.1
	발표 능력	8.3

인터뷰 후 본 연구자가 제시한 영역별 교과목 분류표 가운데 현장에서 디자인 프로젝트를 진행할 때 가장 중요하게 생각하는 실무적용성 교과목이 무엇인지를 설문지를 통한 설문하였다. 설문 문항은 복수 응답을 가능케 하여 최대한 많은 응답수를 확보하고자 하였다. 아래 [표8]은 중요교과목에 대하여 정리한 표로서 순위와 교과목, 퍼센트를 나타낸 것이다.

[표8] 사이버대학에서 중요한 실무적용성 교과목

순위	교과목	%
1	컴퓨터 그래픽(2D/3D)	26.9
2	조형 능력	26.7
3	광고·마케팅	12.1
4	ICT 응용	10
5	출판·편집	6.1
6	발상과 표현	6.1
7	취업 관련	6.1
8	멀티미디어·영상	6

사이버대학 교육에서 디자인 전문가가 가장 중요하게 생각하는 교과목으로는 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 26.9%와 조형 능력 26.7%로 가장 중요하다고 응답했으며, 다음으로는 광고·마케팅 12.1%, ICT 응용 10%, 출판·편집 6.1%, 발상과 표현 6.1%, 취업 관련 6.1%, 멀티미디어·영상 6% 순으로 나타났다. 디자인 전문가들은 실무중심의 실습과정이 아닌 기초디자인 수행능력을 위한 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 운용 능력과 조형 능력의 교육이 매우 중요한 것으로 나타났다. 디자이너 채용 시 디자이너의 실무수행능력은 조형 감각을 우선 기준으로 고려하는데 이는 디자인 작업을 수행하는데 있어 콘텐츠 기획능력이나 컴퓨터 그래픽 운용능력은 디자인 전문 업체의 실무경험과 방식, 개인의 의지에 따라 자기 개발이 가능하다고 판단하지만 조형 감각은 디자인 실무에서 기초 수행 능력으로 판단하고 이는 대학에서 꾸준한 학습과 훈련에 의해 갖춰지는 능력이라고 보기 때문이다. 프로젝트 실습 및 연구를 통한 교육은 대학에서 배우는 교육도 중요하지만 취업현장에서 이루어지는 실무를 통해 연구하는 경우도 매우 중요하기 때문에 기초디자인 관련에 의한 컴퓨터 그래픽(2D/3D)과 조형 능력에 대한 교육이 사이버대학에서 이루어져야 하는 가장 중요한 교과목임을 알 수 있다.

4.2. 문제점 및 개선방안

본 연구에서는 2017학년도 학년별 교과목을 배제하고 전체 학년별 교과목들을 대상으로 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표와 한국 표준직업분류(KSOC)와 한국 고용직업분류(KECO)에 의한 분류표 등을 종합하여 각 대학의 교과목의

명칭과 해설, 성격, 내용을 토대로 분류표를 만들어 디자인 현장에서 중요한 실무적용성 교과목을 디자인 전문가에게 집중 인터뷰(FGI)를 실시하였다. 이는 현재의 사이버대학 시각디자인학과(전공)들의 교육 현실을 정리하고자 함이며 문제점 및 개선방안을 다음과 같다.

첫째, 각 사이버대학의 교육목표를 요약해보면 시각화를 기반으로 하는 창의적 시각디자이너 양성, 융·복합적 커리큘럼으로 미래 지향적 디자인 특화 교육을 통한 우수한 시각미디어 디자인 전문가는 물론 기획, 설계, 제작 능력까지 두루 갖춘 창의적인 미래형 전문 디자인 리더 양성, 통합적 디자인 사고능력을 가진 인재 양성, 멀티미디어디자인 창의적 인재를 육성이란 목표를 두고 있다. 그러나 일반 대학과 차이가 없는 전통적 시각디자인 관련 교과목 위주의 교육을 하고 있다. 각 사이버대학은 디자인 전문가가 중요하게 생각하는 광고·마케팅 12.1%, ICT 응용 10%, 멀티미디어·영상 6% 등 신기술을 다양하게 선택하여 교육받을 수 있도록 교과과정을 제시해 줌으로서 각 사이버대학의 교육 목표와 현장에 필요한 창의적이고 분석적인 미래형 디자이너가 양성될 것으로 보여 진다.

둘째, 현재 사이버대학에서 운영하는 시각디자인 교육과정은 디자인 산업의 요구에 대해 적극적으로 대응하고 있음을 알 수 있다. 컴퓨터 그래픽(2D/3D)과 조형 능력에 초점을 두고 교과목을 적극적으로 운영하고 각 사이버대학마다 학제 간의 차이는 있으나 취업 관련 이론을 제외하면 보편적으로 교과과정은 이론보다는 실습에 많은 비중을 두고 있다. 그러나 디자인 전문가를 대상으로 한 인터뷰에서 프로젝트 진행 시 부족한 능력은 이론 교육의 부족 32.6%로 대표적인 문제점으로 꼽고 있다. 시각디자이너에게 아이디어를 현실성 있게 표현하기 위한 도구로서 그래픽 툴의 활용도는 매우 중요하다. 특히, 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 관련 교과목에서는 컴퓨터 프로그램을 활용한 디자인 작업의 중요성은 더욱 크다. 전공 교육에 있어서 그래픽 툴의 활용도와 숙련도는 시각디자인 관련 교과목에 있어서 교육 진행에 중요한 요소

이다. 다만 사이버대학들이 교육하는 실무디자인 교과목들은 실제 현장에서 진행되는 실무와는 과정에서 많은 방식의 차이가 있고 지속적인 조형 능력과 실제 현장에서 수행할 수 있는 컴퓨터 그래픽(2D/3D) 소프트웨어의 사용 능력, 콘텐츠 기획 등에 필요한 이론에 보다 중점을 둔 교과과정의 체계화의 노력이 필요할 것으로 보여 진다.

셋째, 현재 사이버대학들은 산업이 요구하는 수준에서 광고·마케팅 과목을 도입하여야 할 것이다. 광고·마케팅 교과목은 대다수의 사이버대학에서 운영하고 있지만 전체 교과목에서 비중은 적은 편이다. 그러나 디자인 전문가를 대상으로 한 설문에서 광고·마케팅은 12.1%로 중요한 실무적용성 교과목임을 알 수 있다. 현재 뉴미디어 환경과 IT기술의 발달, 생활습관 등의 변화를 고려하고 현장에서 결과물이 소비자의 필요와 욕구를 충족시킬 수 있는 광고·마케팅 교과과정이 필요해 보인다.

넷째, 디자인 전문가들이 프로젝트 진행 시 갖추어야 할 능력으로 융합과 협업 22.1%로 중요한 능력임을 말했다이 사이버대학은 주입식·객관주의 교육보다는 학문 간의 교류와 연계를 위한 새로운 교육기술을 개발함으로써 매체를 통한 교육이 보다 현장에서 큰 실효를 거둘 수 있게 해야 한다. 예를 들어 사이버 공간상의 강의들을 디지털형태로 저장하여 네트워크를 통한 타전공과의 융합과 협업 교과목 운영 등 온라인의 장점을 최대한 활용하는 방향이 필요해 보인다.

마지막으로 포트폴리오, 디자인 졸업 프로젝트와 같은 교과과정을 각 사이버대학에서 개설하고 운영하고 있다. 또 외부전문가 초청, 기업 프로젝트를 통해 실무중심 교육을 진행하려 노력하고 있다는 것이다. 그러나 전문교육을 담당하는 사이버대학과 산업을 담당하는 디자인 전문 업체 간의 의견이 정확하게 일치할 수는 없다. 최근 기술개발 등 여러 측면에서 볼 때 사이버대학 교육은 전문 인력을 양성하기 위해 기업과 긴밀한 관계유지와 협업을 전제로 프로젝트 운영 등 취업관련 교육을 새롭게 구성하는 관점이 필요해 보인다.

5. 결론

본 연구에서는 국내 모든 사이버대학 실무적용성 교육과정과 디자인 전문 업체의 모든 의견을 대표하지 못하는 한계점을 지니고 있다. 시공간의 제한을 두지 않은 교육환경과 디자인 사고능력을 갖춘 창의적 시각디자이너 양성을 위한 사이버대학의 시각디자인 관련학과 교육과정을 살펴보기 위하여 현재 교육목표와 전체 교과목을 조사하고 서울과 경기도 소재에 위치한 디자인 전문 업체에 실무적용성 교육과정에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시해 보았다. 현재 사이버대학은 일반 대학과 마찬가지로 졸업 후 취업을 목표로 하는 커리큘럼으로 형성되어있다. 사이버대학에서는 평생교육과 고등교육을 동시에 수행하는 점에서 수준 높은 강의를 제공하여 학습자들의 재능에 따라 다양한 디자인 산업의 분야로 진출할 수 있는 사이버 교과과정 학습 콘텐츠 개발과 학습자들과 교수자 간의 피드백 분석을 통해 최적의 학습 방법과 경로를 제안하는 지능형 교육지원 기능이 필요해 보인다. 또한 창의적이고 분석적인 디자이너 양성을 위해 자기주도적인 학습을 지원하는 전자 노트 기능을 보다 발전 시켜야 할 것이다. 마지막으로 기존의 일방적 주입식 교육의 문제점을 극복하기 위해 사이버 교육이 실행된 만큼 다양한 전달 방식의 교육방법과 창의력, 문제해결능력과 같은 고차원적인 사고를 기르는 학습 콘텐츠에 대한 연구와 논의가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 이동훈, (2003). 한국의 사이버 대학 현황과 개설된 디자인 강좌에 대한 연구. 한국디자인학회, 16(1), 271-280.
- 경희사이버대학교(<http://www.khcu.ac.kr>)
- 교육과학기술부. (2010) 교육정보화 백서
- 두산백과(<http://www.doopedia.co.kr>)
- 산업통상자원부(www.motie.go.kr)
- 서울사이버대학교(<http://www.iscu.ac.kr>)
- 서울디지털대학교(<http://www.sdu.ac.kr>)
- 통계청(<http://kostat.go.kr>)
- 한국원격대학협의회(<http://www.cuinfo.net>)
- 한양사이버대학교(<http://www.hycu.ac.kr>)