실무전문가 관점의 전문대학 시각디자인학과 교육과정 평가연구

Study of the Evaluation of the Curricula of the Dept. of Visual Design in Junior Colleges from the Perspective of Practical Experts

주저자

차 정 운 Cha, Jeong-un

성균관대학교 일반대학원 디자인학과 박사수료 | Doctor Course Completion in Communication Design, Sungkyunkwan University

chajeongun@naver.com

투고일	2018.05.15	심사일	2018.07.07	게재확정일	2018.07.25

www.kci.go.kr

목 차

1. 서론
   1.1. 연구배경 및 목적
   1.2. 연구범위 및 방법
2. 이론적 고찰
   2.1. 전문대학 교육의 정의 및 특징
   2.2. 전문대학의 역할
   2.3. 전문대학의 디자인 교육
   2.4. 전문대학 시각디자인학과(전공) 현황
   2.5. 시각디자인학과(전공) 교육목표
3. 전문대학 시각디자인학과(전공) 교육과정 분류 및 분석
   3.1. 시각디자인학과(전공) 교육과정 분류
   3.2. 시각디자인학과(전공) 교육과정 분석
4. 실무전문가 분석
   4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)
   4.2. 문제점 및 개선방안
5. 결론

참고문헌

Keyword

전문대학 교육, 시각디자인학과, 교육목표, 실무적용성

College Educational, Visual Design Departments, Educational Objectives, Practical Applicability

Abstract

With the today's rapid shift in the paradigm, the values and roles of design go through many changes. What to and how to teach students who completed high school education in various disciplines and entered a college in the major they chose would be the biggest and most difficult tasks. In the current junior college Visual Design (Major) education, design education is conducted in the traditional way, applying uniform standards centered around simple functions or industries. Thus, this study selected four colleges, including Woosong Information College, Jangan College, Yuhan College, and Kimpo College, top ranked in the "2014 Ranking of Employment Rate of Junior College Dept. of Visual Design" by the Korean Educational Development Institute of the domestic junior colleges and evaluated and investigated colleges with 10 design experts who worked for more than five years in a design company located in Seoul and Gyeonggi-do through FGI and survey and propose a direction of efficient junior college education for the training of the talent customized for the industry. The results are summarized as follows: First, it is necessary to conduct field-oriented specialized education, instead of skill-centered cramming method of teaching in the basic courses so that students will not need a period of adaptation when they perform the actual business after getting a job. Second, it is necessary to build up a close cooperative system between colleges and related enterprises and develop a connected curriculum of marketing and engineering, in which students can receive an education of the abilities of application, analysis, and planning. Third, it is necessary to provide education of thinking ability and problem-handling ability that can find the optimal solutions and carry out implementations and evaluations, analyzing the goals and phenomena for problem-solving and drawing problems based on the results of the analysis, breaking away from theory-centered design education to the field-oriented curriculum. Fourth, it is necessary to prepare classes that can improve the foreign language ability of students (majoring) in the Dept. of Visual Design suitable for their levels. Fifth, it is necessary to

www.kci.go.kr

implement practical education based on new technologies such as VR and AR of the multimedia technologies implemented most actively now. Sixth, it is necessary to renew the subjects for employment and develop the organization of subjects in which students can get substantive help and actually experience the practical business when they conduct projects.

논문요약

오늘날 급속한 패러다임의 변화, 디자인의 가치 역할은 많은 변화를 겪고 있다. 여러 학문에서 고등학교 교육을 마치고 대학에 입학하여 선택한 전공에서 학생에게 대학이 무엇을 어떻게 교육해야하는가는 가장 큰 문제이며 어려운 과제이다. 현재 전문대학 시각디자인학과(전공) 교육을 살펴보면 디자인을 단순한 기능 중심적이나 산업 중심적으로 일률적인 기준을 적용하여 전통적인 교육방식으로 진행하고 있는 현실이다. 이에 본 연구는 국내 전문대학 중 한국교육개발원 “2014년 전문대학 시각디자인 취업률 대학순위“ 에 의거 상위 4개 대학 우송정보대학, 장안대학, 유한대학, 김포대학을 선정하고 서울과 경기도 소재 디자인 전문 업체 중 5년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 전문가 집중 인터뷰(FGI)와 설문을 통해 평가 연구하여 산업에 맞춤형 인재양성을 위한 효율적인 전문대학교육의 방향을 제시하고자 한다. 그 결과 첫째, 학생들이 취업 후 실제업무를 진행할 때 적응기간이 필요 없도록 기초과정도 스킬위주 주입식 교육이 아닌 현장형 전문화 교육을 실시한다. 둘째, 대학과 관련 분야 기업과의 긴밀한 협력체제 구축과 학생들이 응용과 분석, 기획능력을 교육받을 수 있는 마케팅, 공학 등 연계 커리큘럼을 개발한다. 셋째, 문제해결을 위한 목표와 현상을 분석하고 그 분석 결과를 토대로 문제를 도출하여 최적의 해결책을 찾아 실행과 평가를 할 수 있는 사고력, 문제처리능력 교육을 이론 위주의 디자인 교육에서 탈피하여 현장 지향적인 교육과정으로 진행한다. 넷째, 시각디자인학과(전공) 학생들의 수준에 맞는 외국어 능력을 향상시킬 수 있는 강좌를 마련한다. 다섯째, 현재 가장 활발하게 진행되고 있는 멀티미디어 기술 중 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술 기반의 실무형 교육을 실시한다. 여섯째, 취업과정 교과목을 새롭게 구성하여 학생들이 프로젝트를 진행할 때 실질적인 도움을 받고 실무를 실제적으로 체험하는 교과목 구성을 개발한다.

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

오늘날 급속한 패러다임의 변화와 디자인의 가치 역할은 많은 변화를 겪고 있다. 여러 학문에서 고등학교 교육을 마치고 대학에 입학하여 선택한 전공에서 학생에게 대학이 무엇을 어떻게 교육해야하는가는 가장 큰 문제이며 어려운 과제이다. 현재 시각디자인학과(전공) 교육을 살펴보면 디자인을 단순한 기능 중심적이나 산업 중심적으로 일률적인 기준을 적용하여 전통적인 교육방식으로 진행하고 있는 현실이다. 그동안 산업에서는 디자인의 영향력을 높이기 위한 많은 노력이 있었다. 대학 교육은 학령인구 감소, 대학 간의 경쟁력 확보, 글로벌화 등의 이유로 구조개혁에 의한 학과 증감, 학과명칭 조정, 시대적 트렌드를 반영한 교과목 몇 개 등의 변화는 있었지만 실질적인 대학교육의 질적 향상에 문제점을 인식하고 개선해 나가기 위한 노력은 부족하였다. 그러나 현재 정부와 산업의 혁신적인 변화에 의해 창의적 교육, 다학제적 교육, 비즈니스 교육 등의 과목으로 변화하는 시점에 대학교육의 현실은 매우 발전적이라는 점을 시사하고 있다. 따라서 본 연구는 창의적인 인력과 실무수행 능력을 갖춘 인력양성을 목표로 하는 전문대학의 시각디자인학과(전공) 교육과정을 실무전문가 관점에서 전문가 집중 인터뷰(FGI)와 설문을 통해 평가 연구하여 산업에 맞춤형 인재양성을 위한 효율적인 전문대학 교육의 방향을 제시하고자 한다.

1.2. 연구범위 및 방법

연구범위는 국내 전문대학 중 한국교육개발원[1] 취업률 통계 자료 "2014년 전문대학 시각디자인 취업률 대학순위" 에 의거 상위 4개 대학 우송정보대학 뷰티디자인아트계열 디자인·영상콘텐츠학부 시각디자인전공, 장안대학 디자인학부 시각디자인과, 유한대학 콘텐츠디자인학부 시각디자인학과, 김포대학 한류문화관광학부 시각디자인과를 선정하고 이들 대학의 2017학년도 교육과정을 조사대상으로 하였다. 연구방법은 첫째, 기존 문헌연구를 통해

1) 한국교육개발원(www.kedi.re.kr)

www.kci.go.kr

전문대학의 시각디자인 교육의 정의, 역할, 특징, 현황 등을 살펴본다. 둘째, 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표와 한국 표준직업분류(KSOC), 한국 고용직업분류(KECO), 각 대학 학년별 교과목과 교양과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목 개요와 성격 등을 종합하여 분류표를 만든다. 셋째, 각 대학 교과목의 명칭과 해설, 성격, 내용을 토대로 분류표에 의거 구성 비율을 파악한다. 넷째, 서울과 경기도 소재 디자인 전문 업체 중 디지털·인쇄디자인 분야에 종사하며 5년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 실무전문가 관점의 전문대학 시각디자인학과 교육과정 평가연구에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 전문대학 교육의 정의 및 특징

전문대학의 정의는 전문대학은 사회 각 분야에 관한 전문적인 지식과 이론을 교수·연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 중견직업인을 양성함을 목적으로 한다.[2] 전신은 1964년 기술 인력을 양성하기 위해 설립된 5년제 실업고등전문학교와 1970년에 이것을 개편한 전문학교이다. 현재의 전문대학은 1979년 전문학교를 2년제 초급대학과 통합하여 2년에서 3년제 단기 고등교육기관으로 재편성된 것이다. 전문대학의 특징으로는 고등학교를 졸업한자 또는 법령에 의해 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자를 대상으로 하며, 2년에서 3년제의 짧은 기간 동안 단기고등교육을 받고 산업체에 취업을 목표로 하는 자에게 직업교육의 기회를 제공하며 대학교육과정을 이수한 자에게는 전문학사학위를 수여한다.

2.2. 전문대학의 역할

전문대학은 전문직업인을 양성하는 고등직업교육기관으로서의 산학연계적인 실용성 있는 교육과정을 개발하고 연간 교육계획서와 실험실습 지침(Job sheet)에 의한 효율적인 실험실습 및 현장실습 교육을 강화한다. 또한 국가기술자격증 취득과 연계되는 밀도 높은 전문교육을 실행한다.[3] 현재 서울 9개, 부산 9개, 대구 7개, 인천 3개, 광주 6개, 대전 4개, 경기 31개, 강원 9개, 충북 5개 총 83개 전문대학이 지역별 운영되고 있으며, 지식정보화 사회에 부응하기 위한 현장실무 외국어 교육, 직업윤리, 정보사회를 선도하는 정보화 실무능력 배양 등 교육목표를 달성하기 위한 효율적 교육과정을 운영하고 있다.

2.3. 전문대학의 디자인 교육

전문대학은 “학술의 심오한 이론 연구”(고등교육법 제 28조)를 목적으로 설립한 4년제 대학과는 달리 “전문직업인 양성”(고등교육법 제 47조)의 목적으로 설립된 직업교육기관이다. 단기직업교육을 위한 고등교육기관으로서 산업현장에 실무요원으로 역할을 해나갈 전문 인재를 양성하기 위한 목적으로 설립되었다.[4] 즉, 전문대학은 사회 각 분야의 전문지식과 이론을 교수, 연구하며 국가와 사회의 발전에 중요한 중견 직업인을 양성하는 기관이다. 아울러 성인교육, 지역사회의 봉사를 목적으로 현장 실무능력 중심의 교육과정을 운영하며, 산업사회의 급격한 기술의 변화와 전문지식에 대응하는 인재를 양성하기 위한 목적으로 설립되었다고 말할 수 있다. 최근에는 기술의 혁신과 과학의 발달로 학과 또는 전공이 세분화되고 사회와 산업적인 요구에 의해 실기능력배양을 위한 실습과 산업 현장과의 연계과목이 개설되고 있다.

2.4. 전문대학 시각디자인학과(전공) 현황

2014년 전국 전문대학 디자인관련학과 입학자수는 14,504명으로 계열별로 보면 예체능계열 디자인학과 입학자가 가장 많다. 총 졸업자 수도 11,623명에서 예체능계열 졸업자 수는 11,458명으로 사회계열, 공학계열, 자연계열과는 비교가 안될 만큼 많은 졸업자 수를 배출하고 있다.[5] 이 수치는 미국에 이어 세계 2위

2) 한국학중앙연구원(http://www.aks.ac.kr)

3) 한국전문대학교육협의회(http://www.kcce.or.kr)

4) 김현주, (2002). 실업계 디자인교육에 대한 문제점과 개선방안에 대한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문

5) 한국디자인진흥원, (2015). 2014 산업디자인통계조사

www.kci.go.kr

규모이다. 전공별 재학생 수도 제품디자인, 패션디자인, 멀티디자인, 환경디자인 중 시각디자인이 월등히 많다. 그러나 *전공분야별 학생 만족도는 패션디자인과 제품디자인이 높으며 이미 포화 상태에 이르러 경쟁률이 치열한 시각디자인은 다소 낮게 나타났다.*[6)]

2.5. 시각디자인학과(전공) 교육목표

국내 전문대학 중 한국교육개발원 취업률 통계자료 "2014년 전문대학 시각디자인 취업률 대학순위" 에 의거 상위 4개 대학 우송정보대학 뷰티디자인아트계열 디자인·영상콘텐츠학부 시각디자인전공, 장안대학 디자인학부 시각디자인과, 유한대학 콘텐츠디자인학부 시각디자인학과, 김포대학 한류문화관광학부 시각디자인과의 교육목표를 비교해보면

우송정보대학 뷰티디자인아트계열 디자인·영상콘텐츠학부 시각디자인전공은 창의적 감각으로 유행을 선도하는 엘리트디자이너육성, 상품의 가치를 향상시키는 고품격 디자이너 양성을 목표로 한다.

장안대학 디자인학부 시각디자인과는 NCS기반의 합리적이고 차별화된 취업맞춤형 커리큘럼을 통하여 디자인 프로세스, 조형감각을 키워주는 기초 조형교육과 디자인 기초개념을 이해하고 디자이너가 갖추어야 할 기본 테크닉을 개발 훈련하여 현장감 있는 실습 위주의 뉴 미디어 교육으로 디자이너로서의 능력을 배양시키고 산학연계를 통한 현장실습을 강화하여 디자인 업무를 성실히 수행할 수 있는 전인간적인 인성교육을 실시하는데 그 목적을 두고 있으며, 시각디자인과 학생들에게 다양한 역량개발 교육과정과 구체적이고 체계적인 교육운영, 산업체에서 필요로 하는 인성과 실무를 겸비한 유능한 디자이너 양성을 목표로 한다.

유한대학 콘텐츠디자인학부 시각디자인학과는 급변하는 정보매체 발달에 부응하여 관련 산학연계 등 다른 분야와 적극적인 교류로 인하여 시각디자인의 영역을 합리적이고 실무적, 직업적 교육으로 넓히는데 있다. 고도의 산업사회가 지향하는 새로운 생활문화 사회가치, 에너지 지원, 환경보존 창출을 위한 모든 문제를 다각적으로 해석하고 종합 창조할 수 있는 폭넓은 학제적 접근을 통해 합리적 디자인 사고능력과 독창적 조형능력을 함양한다. 21세기 디자인 흐름의 시대정신을 이끌어 미래 디자인 선진국의 주역이 될 수 있는 디자이너를 양성한다.

김포대학 한류문화관광학부 시각디자인과는 초연결과 초지능을 특징으로 하는 새로운 산업시대인 4차 산업혁명 시대로 접어들면서 디자인은 미래 산업의 핵심적 활동영역이 되어가고 있으며, 이에 따른 창의적 아이디어에 기반한 고도의 전문성을 갖춘 디자이너가 시대적으로 강력하게 요구되고 있다. 따라서 정보·문화산업 사회에서 필요한 다양한 교과목을 개설하여 폭넓은 체험을 통한 실무능력을 향상시킴으로써 사회 각 분야에서 능력을 발휘하고 기여할 수 있는 전문 디자이너의 양성을 교육목표로 한다.

4개 전문대학 교육목표를 요약해보면 우송정보대학은 창의적 감각으로 상품의 가치를 향상시키는 디자이너 양성을 목표로 하며, 장안대학은 NCS기반의 테크닉을 개발 훈련하여 현장감 있는 실습 위주의 뉴 미디어 교육으로 디자이너로서의 능력을 배양한다. 유한대학은 산학연계 등 다른 분야와 적극적인 교류로 합리적 디자인 사고능력과 독창적 조형능력을 함양하고, 김포대학은 다양한 교과목을 개설하여 폭넓은 체험을 통한 실무능력을 향상을 시켜 전문 디자이너의 양성을 목표로 한다.

3. 전문대학 시각디자인학과(전공) 교육과정 분류 및 분석

3.1. 시각디자인학과(전공) 교육과정 분류

본 연구에서 교육과정 분류를 위해 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표[7)]와 한국 표준직업분류(KSOC), 한국 고용직업분류(KECO)[8)], 우송정보대학, 장안대학, 유한대학, 김포대학의 2017학년도 각 대학 학년별 교과목과 교양과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목을 개요와

6) 디자인하우스, (2008). 진단-한국 디자인의 현재

7) 산업통상자원부(www.motie.go.kr)

8) 통계청(http://kostat.go.kr)

www.kci.go.kr

성격 등을 종합하여 과정별로 분류하면 다음과 같다.

[Table 1] 과정별 교과목 분류표

과정	분류항목	개설교과목 예
기초과정	발상과 표현	발상과 표현, 관찰과 표현, 사고와 표현, 디자인 콘셉트, 디자인발상법 등
	조형능력	기초디자인, 색채와 디자인, 조형과 표현, 평면조형, 입체조형, 디지털조형 등
	2D/3D 컴퓨터 그래픽	컴퓨터그래픽입문, 컴퓨터와 디자인, 2D 컴퓨터그래픽스, 3D그래픽스, 일러스트레이션, 기초디지털그래픽스, 그래픽디자인 등
실무과정	출판·편집디자인	타이포그래피, 에디토리얼디자인, 출판디자인, 전자출판디자인, 편집출판디자인, 북 디자인, 패키지디자인 등
	영상·멀티미디어	3D디지털디자인, 영상디자인, 모션그래픽스, 멀티미디어디자인, 컴퓨터애니메이션, 영상컨텐츠디자인, 3D애니메이션, 캐릭터디자인 등
	광고·마케팅	브랜드디자인, 디자인광고기획, 디자인매니지먼트, 광고디자인, 광고사진기법, 디자인과 마케팅, 광고미디어디자인 등
취업과정	산학협동디자인, 졸업연구, 캡스톤디자인, 포트폴리오제작, 졸업작품프로젝트, 현장실습, 산학과제연구 등	

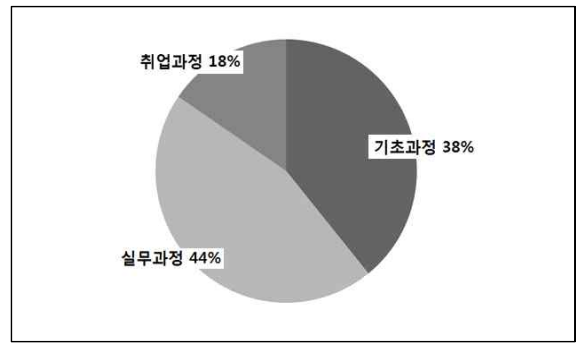
크게 세 가지 과정 여섯 가지 항목으로 구분된다. 아이디어 발상을 배우는 발상과 표현, 시각예술의 기초가 되는 조형능력, 컴퓨터 활용 능력을 배양하는 2D/3D 컴퓨터 그래픽으로 이루어진 기초과정과 LEAFLET, CATALOGUE, PAMPHLET, 신문, 단행본 등 출판물의 사회적 역할을 학습하는 출판·편집디자인, 광범위한 미디어 디자인 영역을 배우는 영상·멀티미디어, 마케팅조사기법과 데이터 활용, 디자인 주도형 마켓분석 등 현장과 밀착된 사례를 연구하는 광고·마케팅으로 이루어진 실무과정. 마지막으로 학교에서 습득한 지식을 산업현장과 발전적 조화를 이루기 위한 취업과정으로 구분된다.[Table 1]

3.2. 시각디자인학과(전공) 교육과정 분석

교육과정 분석을 위해, 2017학년도 각 대학 학년별 교과목과 교양과목을 배제하고 우송정보대학 뷰티디자인아트계열 디자인·영상콘텐츠학부 시각디자인전공, 장안대학 디자인학부 시각디자인과, 유한대학 콘텐츠디자인학부 시각디자인학과, 김포대학 한류문화관광학부 시각디자인과 전체 교과목 중 과정별 교과목 분류표에 의거 성격과 내용이 비슷한 교과목을 조사하면 기초과정은 이론 9개 실기 30개, 실무과정은 이론 4개, 실기 42개, 취업과정은 이론 1개, 실기 18개로 전체 이론 14개 실기 90개 총 104개 교과목으로 조사되었다.[Table 2]

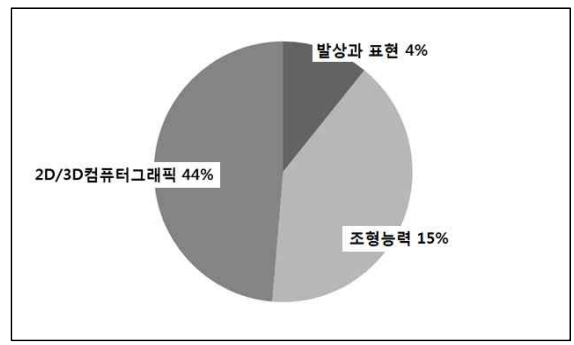
[Table 2] 교육과정 이론 및 실기 교과목 수

과정	이론	실기	계
기초과정	9	30	39
실무과정	4	42	46
취업과정	1	18	19
총 계	14	90	104



[Fig 1] 전체 과정 구성 비율

전체 과정 구성 비율을 보면 실무과정 교과목이 전체 44%로 가장 높게 조사되었으며, 다음으로 기초과정 38%, 취업과정 18% 순으로 조사되었다.[Fig 1]

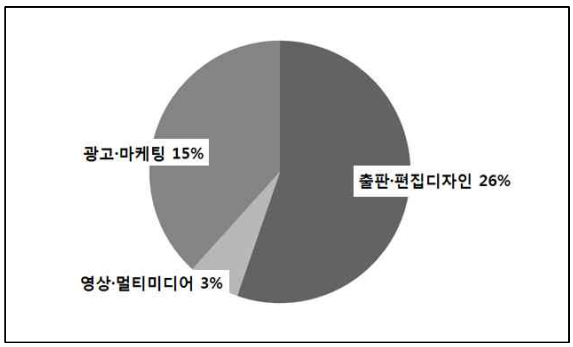


[Fig 2] 기초과정 분류항목 구성 비율

기초과정 분류항목 구성 비율을 보면 디지털프로세스를 위한 프로그램을 익히고 응용하여 컴퓨터그래픽의 기본원리를 이해하고 활용능력을

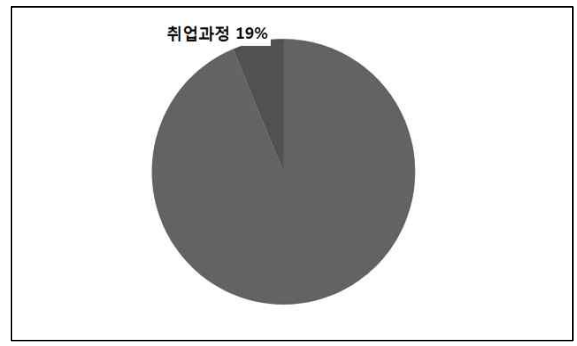
www.kci.go.kr

기르는 2D/3D 컴퓨터 그래픽이 44%로 가장 높게 조사되었다. 다음으로 조형의 기본요소를 연구하고 형태, 색채 그리고 재료의 다양한 연구를 통하여 조형감각을 기르는 조형능력이 15%로 조사되었다. 그러나 디자인작업의 기본인 주제의 선정부터 전개, 결과까지의 과정을 습득하여 효과적인 아이디어 창출을 위한 발상과 표현은 4%로 조사되어 가장 작은 부분을 차지하고 있다. 따라서 이 부분의 교육을 조금 더 보강해야 할 것으로 보인다.[Fig 2]



[Fig 3] 실무과정 분류항목 구성 비율

실무과정 분류항목 구성 비율을 보면 출판과 편집의 디자인 개념을 이해하고 LEAFLET, CATALOGUE, PAMPHLET, 신문, 단행본 등을 제작하여 실무에 활용 가능한 능력을 배우는 출판·편집디자인이 26%로 가장 높게 조사되었다. 다음 순으로 제품에 대한 환경 분석, 표적시장 분석, 경쟁사 분석, 제품 분석, 소비자 분석, 마케팅조사기법, 데이터 활용, 디자인 주도형 마켓분석 등의 전략을 배우고 창의적인 아이디어를 시각화하는 광고·마케팅이 15%로 조사되었다. 하지만 여러 가지 방법론과 영상, 멀티미디어의 실제적인 활용법을 익혀 창의적이고 작품성 있는 이미지 또는 영상을 제작하는 영상·멀티미디어는 3%로 조사되어 현재 멀티미디어, 가상현실(VR) 등 신기술 기반 디자인 수요는 매년 증가하고 있기 때문에 더 많은 교과목이 개설되어야 할 것으로 보인다.[Fig 3]



[Fig 4] 취업과정 분류항목 구성 비율

취업과정 분류항목 구성 비율을 보면 전체 교과목 구성 비율 100%에서 취업과정은 19%로 적지 않은 비중을 차지하고 있다. 이는 대학의 취업률이 사회적 높은 관심이고 산업과 대학교육이 연계성있게 운영되고 있음을 알 수 있다. 그러나 졸업 후 진출할 수 있는 시각디자이너의 폭이 점점 넓어지는 시점에서 여러 가지 분야를 경험할 수 있는 세분화된 취업과정 교육의 대한 고민이 필요할 것으로 보인다.[Fig 4]

4. 실무전문가 분석

4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)

본 연구에서 제안한 과정별 교과목 분류표에 초점을 맞추어 서울과 경기도 소재 디자인 전문 업체 중 디지털・인쇄디자인 분야에 종사하며 5년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 실무전문가 관점의 시각디자인학과 교육과정 평가연구에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시하였다. 인터뷰를 시작하기 전 약 10분간에 걸쳐 본 연구에 관하여 브리핑을 했으며, 기록요원 1명과 녹음요원 1명을 고정으로 배치하였다. 인터뷰 실시기간은 2018년 2월부터 4월까지 약 2달간 2회에 걸쳐 수도권에 소재한 대학교 강의실에서 진행되었으며 사용된 인터뷰 내용은 연구문제에 맞게 설정하였다. 첫째, “시각디자인학과(전공) 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력이 무엇인지?” 둘째, “시각디자인학과(전공) 학생들이 실제업무를 진행할 때 갖추어야 할 능력은 무엇인지?”를 연구 참여자 그룹 내에서 의견이 자유롭게 교환되는 과정을 통해 풍부한 경험적 자료들을 얻고자 반개방형 주관식 인터뷰로 실시하였다. 아래 [Table 3]은 디자인 전문가들의

www.kci.go.kr

중복된 인터뷰 답변 내용을 정리한 것으로 첫째, “시각디자인학과(전공) 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력이 무엇인지?”라는 질문에 디자인 응용능력 37.8%, 디자인 기획능력 31.2%, 문제해결능력 19.1%, 협업능력 6.5%, 토론능력 5.4% 순으로 나타났다. 둘째, “시각디자인학과(전공) 학생들이 실제업무를 진행할 때 갖추어야 할 능력은 무엇인지?”라는 질문에는 분석력 25.4%, 기획력 22.1%, 개발능력 20.5%, 창의력 18.8%, 외국어능력 13.2% 순으로 나타났다.

[Table 3] 전문가 집중 인터뷰(FGI)

질문 1	중복된 인터뷰 답변 내용	%
실제업무를 진행할 때 부족한 능력	디자인 응용능력	37.8
	디자인 기획능력	31.2
	문제해결능력	19.1
	협업능력	6.5
	토론능력	5.4
질문 2	**중복된 인터뷰 답변 내용**	**%**
실제업무를 진행할 때 갖추어야 할 능력	분석력	25.4
	기획력	22.1
	개발능력	20.5
	창의력	18.8
	외국어능력	13.2

아래 [Table 4]은 반개방형 주관식 전문가 집중 인터뷰(FGI) 후 본 연구자가 제시한 과정별 교과목 분류표에서 실제업무에서 중요한 실무적용성 교과목이 무엇인지를 위한 설문지를 배포하였다. 설문지 상단에는 연구의 의도와 과정별 교과목 분류표를 간략히 설명하고 발상과 표현, 조형능력, 2D/3D컴퓨터 그래픽, 출판·편집디자인, 영상·멀티미디어, 광고·마케팅, 취업과정으로 7개 항목 중 중요한 실무적용성 교과목을 우선순위로 선택하게 하였다. 설문문항은 복수 응답을 가능하게 하여 최대한 많은 응답수를 확보하고자 하였다.

[Table 4] 실제업무에서 중요한 실무적용성 교과목

순위	교과목	%
1	2D/3D컴퓨터 그래픽	29.1
2	조형능력	20.2
3	광고·마케팅	17.5
4	출판·편집디자인	15.1
5	영상·멀티미디어	11.4
6	발상과 표현	4.2
7	취업과정	2.5

디자인 전문가들은 전문대학에서 중요하게 생각하는 실무적용성 교과목으로 학생들이 현장에서 실제업무를 진행할 때 대학에서 꾸준한 교육과 훈련을 통해 운용능력이 충분히 갖춰진 2D/3D 컴퓨터 그래픽이 29.1%로 가장 높게 조사되었다. 다음으로 조형능력 20.2%, 광고·마케팅 17.5%, 출판·편집디자인 15.1%, 영상·멀티미디어 11.4%, 발상과 표현 4.2%, 취업과정 2.5% 순으로 조사되었다.

4.2. 문제점 및 개선방안

본 연구에서는 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표와 한국 표준직업분류(KSOC), 한국 고용직업분류(KECO), 우송정보대학, 장안대학, 유한대학, 김포대학의 2017학년도 각 대학 학년별 교과목과 교양과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목을 개요와 성격 등을 종합하여 과정별로 분류표를 만들어 디자인 현장에서 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목이 무엇인지를 디자인 전문가에게 집중 인터뷰(FGI) 및 설문을 실시하였다. 이는 현재 전문대학 시각디자인학과(전공)들의 교육현황을 정리하고자 함이며 문제점 및 개선방안은 다음과 같다.

첫째, 각 전문대학의 교육목표를 하나로 요약해보면 창의적 감각으로 상품의 가치를 향상시키고 NCS기반의 현장감 있는 실습 위주의 뉴미디어 교육과 산학연계 등 디자인 사고능력과 독창적 조형능력을 함양하고, 폭넓은 체험을 통한 실무능력을 향상 시켜 전문 디자이너의 양성을 목표로 하고 있다. 4개 대학이 실습위주와 실무능력을 모두 중요한 교육목표로 잡고 있으며, 이는 전체 교과목 구성 비율에서도 나

www.kci.go.kr

타나듯이 실무과정 44%, 취업과정 18%로 총 62%를 차지하여 교육목표와 교육과정이 일치한다는 걸 보여주고 있다. 그러나 디자인전문가가 실제업무에서 중요한 실무적용성 교과목 1위가 2D/3D 컴퓨터 그래픽 29.1%, 2위 조형능력 20.2%로 조사되었다. 대학에서는 학생들이 취업 후 실제업무를 진행할 때 적응기간이 필요 없도록 기초과정도 스킬위주 주입식 교육이 아닌 현장형 전문화 교육의 노력이 필요해 보인다.

둘째, 반개방형 주관식 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 첫 번째 질문으로 실제업무를 진행할 때 부족한 능력은 디자인 응용능력 37.8%, 디자인 기획능력 31.2% 총 69%로 조사되었으며 두 번째 질문은 실제업무를 진행할 때 갖추어야 할 능력은 분석력 25.4%, 기획력 22.1% 총 47.5%로 조사되었다. 전문가들의 답변을 종합해보면 응용과 분석, 기획이 부족한 능력이거나 갖춰야할 능력임을 알 수 있다. 대학에서의 교육과 실제 현장에서의 실무는 과정에서 많은 방식의 차이가 나지만 대학과 관련 분야 기업과의 긴밀한 협력체제 구축과 학생들이 응용과 분석, 기획능력을 교육받을 수 있는 마케팅, 공학 등 연계 커리큘럼을 개발하고 체계적인 교과과정의 노력이 필요해 보인다.

셋째, 실제업무를 진행할 때 부족한 능력 중 문제해결능력이 19.1%로 조사되었다. 실제업무에서 디자이너가 업무를 수행함에 있어 문제가 발생했을 경우 창조적이거나 논리적으로 문제를 올바로 인식하고 적절하게 해결하는 능력을 말한다. 여기서 문제해결을 위해 목표와 현상을 분석하고 그 분석 결과를 토대로 문제를 도출하여 최적의 해결책을 찾아 실행과 평가를 할 수 있는 사고력, 문제처리능력 교육을 이론위주의 디자인 교육에서 탈피하여 현장 지향적인 교육과정으로 커리큘럼을 개발해야 될 것으로 보인다.

넷째, 실제업무를 진행할 때 갖추어야 할 능력에서 외국어능력이 13.2%로 적지 않은 비중을 차지하고 있다. 이는 세계적 의사소통 수단으로서 영어의 중요성이 증가함에 따라 디자이너에게도 창의력뿐만 아니라 영어능력도 필수조건이 되고 있다. 현재 많은 4년제 대학에서도 실용영어 중심교육을 실시하고 있으며, 영어원어민 교수를 수십 명씩 초빙하여 영어 교육을 실시하고 있다. 따라서 전문대학도 시각디자인학과(전공) 학생들의 수준에 맞는 외국어 능력을 향상시킬 수 있는 강좌를 마련하여 현실적인 교육이 필요해 보인다.

다섯째, 디자인전문가에게 실제업무에서 중요한 실무적용성 교과목이 무엇인지를 위한 설문지 답변내용에서 영상·멀티미디어가 11.4%로 조사되었다. 그러나 4개 대학 실무과정 분류항목 구성 비율을 보면 영상·멀티미디어는 3%로 매우 적은 비중을 차지하고 있다. 이는 현장의 수요와 전문대학의 전문 인력 공급이 맞지 않다는 것이다. 현재 가장 활발하게 진행되고 있는 멀티미디어 기술 중 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술 기반의 디자인 수요는 매년 증가하고 있지만 전문 인력 배출은 상대적으로 적기 때문에 대학에서는 전통적 영상·멀티미디어가 아닌 신기술 기반의 실무형 교육이 필요해 보인다.

여섯째, 설문지를 통한 실제업무에서 중요한 실무적용성 교과목 답변 중 취업과정은 2.5%로 중요도가 매우 낮게 나타났다. 전문대학 교육에서 취업과정에 많은 비중을 두고 고등직업교육기관으로서 산학연계적인 전문직업인 양성이라는 목표와 산업을 담당하는 디자인 전문업체 간의 의견이 일치할 수는 없을 것이다. 그래서 대학은 취업과정 교과목을 새롭게 구성하여 산업체와 유기적인 관계를 통해 학생들이 프로젝트를 진행할 때 실질적인 도움을 받고 실무자와 회의 및 피드백을 통한 실무를 실제적으로 체험하는 교과목 구성이 필요해 보인다.

이상에서 말한 문제점 및 개선방안을 정리하면 다음과 같다.[Table 5]

www.kci.go.kr

[Table 5] 문제점 및 개선방안

첫째	문제점	스킬위주 주입식 교육으로 취업 후 추가 적응기간 필요
	개선방안	산업 현장과의 연계를 통한 현장형 전문화 교육과정 운영
둘째	문제점	실제업무 진행 시 학생들의 응용, 분석, 기획능력 부족
	개선방안	마케팅, 공학 등의 체계적인 연계 교육과정 개발
셋째	문제점	실제업무 진행 시 학생들의 문제해결 능력 부족
	개선방안	이론위주의 교육이 아닌 현장 지향적 교육과정 개발
넷째	문제점	실제업무 진행 시 학생들의 외국어능력 부족
	개선방안	원어민 교수를 통한 현실적 교육과정 운영
다섯째	문제점	멀티미디어, 가상, 증강현실 등 신기술 전문 인력 필요
	개선방안	전통적 멀티미디어 교육이 아닌 신기술 실무형 교육 운영
여섯째	문제점	전문직업인 양성을 위한 새로운 취업 교육 필요
	개선방안	실무자들과의 피드백을 통한 체험교과목 개발

5. 결론

본 연구에서는 국내 모든 전문대학의 실무적용성 교과목과 디자인 전문 업체의 모든 답변을 대표하지 못하는 한계점을 가지고 있다. 산업기술의 고도화와 고용구조 개선에 따른 중간기술인력 양성이라는 전문대학의 시각디자인학과(전공) 교육목표와 실무적용성 교육과정을 살펴보기 위해 반개방형 주관식 전문가 집중인터뷰(FGI) 및 설문지 배포를 통한 설문을 해보았다. 현재 전문대학은 중간 기술인력 양성이라는 주요역할답게 취업을 목표로 전문 인력을 양성하는 커리큘럼으로 형성 되어있다. 그러나 급속한 산업발전과 전문 인력의 수요와 증대에 비추어 인력을 양성하는 교육기관으로 정착하기 위해서는 학교와 학과간의 특수성과 차별성이 필요해 보인다. 현재 전문대학은 각 대학마다 공통적이고 유사한 교과목들로 편성되어있고 4년제 대학의 모방형이거나 축소형 교육과정은 학생들에게 비효율적, 비능률적 교육이 될 것이며 일방적인 교육으로 창의력, 발상력, 응용력, 문제해결능력 등 많은 문제를 불러 올 것이다. 21세기는 경제적이나 사회적, 문화적 수준이 향상되고 지식과 정보의 요구가 급격히 높아져서 디자이너의 역할이 다양해 질 것이다. 그러나 전문대학교육은 이러한 역할 증대에도 불구하고 전문 인력을 배출하지 못하고 있다. 따라서 전문대학은 기존 주입식 교육에서 탈피해 경영학, 마케팅, 인문학 등 새로운 다학제형 교육과정을 마련하고 획일적인 교육이 아닌 디자인 응용능력과 디자인 기획능력, 신기술 기반의 실무형 교육을 운영하여 산업 현장에 바로 적응 할 수 있는 창의적 디자이너 양성을 위한 많은 연구와 지속적인 논의가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김현주, (2002). 실업계 디자인교육에 대한 문제점과 개선방안에 대한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김포대학(http://www.kimpo.ac.kr)
- 디자인하우스, (2008). 진단-한국 디자인의 현재
- 산업통상자원부(www.motie.go.kr)
- 우송정보대학(http://www.wsi.ac.kr)
- 유한대학(http://www.yuhan.ac.kr)
- 장안대학(http://www.jangan.ac.kr)
- 통계청(http://kostat.go.kr)
- 한국교육개발원(www.kedi.re.kr)
- 한국디자인진흥원, (2015). 2014 산업디자인통계조사
- 한국전문대학교육협의회(http://www.kcce.or.kr)
- 한국학중앙연구원(http://www.aks.ac.kr)

www.kci.go.kr