

국내 직업전문학교 시각디자인 교육과정 실무적용성 평가연구

An Evaluation Study of the Applicability of Visual Design Curriculum in  
Domestic Vocational Training Institutes

주저자

차 정 운 Cha, Jeong-un

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

chajeongun@naver.com

투고일	2018.08.31	심사일	2018.10.10	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

- 1. 서론
  - 1.1. 연구배경 및 목적
  - 1.2. 연구범위 및 방법
- 2. 이론적 고찰
  - 2.1. 직업전문학교 교육의 정의 및 특징
  - 2.2. 직업전문학교의 역할
  - 2.3. 직업전문학교의 목적
  - 2.4. 직업전문학교의 교육과정
  - 2.5. 직업전문학교의 시각디자인계열 교육목표
- 3. 직업전문학교 시각디자인 교육과정 분류 및 분석
  - 3.1. 시각디자인 교육과정의 분류
  - 3.2. 시각디자인 교육과정의 분석
- 4. 실무전문가 분석
  - 4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)
  - 4.2. 문제점 및 개선방안
- 5. 결론

참고문헌

**Keyword**

직업전문학교, 시각디자인교육, 교육과정, 실무적용성  
 Vocational Training Institute, design visual Education, Curriculum, Practical Applicability

The contemporary society faces a change from an industry-based society to a knowledge-based society. Accordingly, the education field makes efforts to train practical experts who can effectively perform the actual tasks in the industrial field, flexibly adapting themselves to the society. And yet, vocational training institutes are not able to establish a direction of the operation of a new curriculum corresponding to this. Thus, this study would investigate the visual design curriculum of vocational training institutes that aim at practice-centered vocational training and the training of excellent young employees under this condition. As a result of the study, first, it is noted that it is important to have experience with various computer software and design skills in the actual tasks. In addition, it seems that it is necessary to develop subjects in which students who prepare employment can receive the education of application, analysis and planning so that they can exhibit the planning ability in the actual field. Second, it seems that it is necessary to increase the added value of design in terms of marketing when the students perform the actual tasks. In addition, it is necessary to provide practical education of the overall design process, including the understanding, construction, and management of marketing the brand at the point in time, when brand design emerges as an important issue. Third, in order to develop the students' ability to find and solve problems themselves in performing the actual tasks, which is the most necessary capability in the age of the fourth industrial revolution and to develop the ability to solve problem situations creatively and logically, it is necessary to develop a problem-solving subject in which they can do the industrial field-centered thinking, instead of the conventional teaching by rote for problem-solving. Fourth, it seems that it is necessary to set up realistic, practical subjects that can cultivate and enhance the students' abilities to produce competitive portfolios in which they can show their design capability and talent, deliver their own ideas well, solve problems in the communication process and persuade others well in the process of getting a job in the design field. Fifth,

today, the importance of foreign language proficiency is emphasized than ever before, so it seems that it is necessary also for the vocational training institutes to set up customized subjects for the enrolling students according to their schedule and level. Sixth, for design education based on new technologies, it is necessary to set up practical subjects to train professionals that can utilize the new technologies, making use of the practical curriculum that takes up more than 70%. Seventh, it seems that it is necessary to maintain a close relationship with the industrial fields to make subjects for employment in the design field consistent with opinions in the field and provide subjects for practical experiences, such as the hands-on worker's feedback and the operation of a collaborative project.

### 논문요약

오늘날 현대사회는 산업사회에서 지식사회로의 변화를 맞이하고 있다. 이에 발맞춰 교육현장에서도 사회에 유연하게 적응하면서 산업현장의 실제업무를 진행할 때 효과적으로 수행할 수 있는 실무형 전문가를 양성하기 위해 많은 노력을 하고 있다. 그러나 직업전문학교는 이에 대응하는 새로운 교육과정 운영과 방향을 수립하지 못하고 있는 실정이다. 따라서 본 연구는 이러한 상황 하에 실무중심적 직업교육과 우수한 청년 취업 인력양성을 목표로 하는 직업전문학교의 시각디자인 교육과정을 살펴보고 전문가 집중인터뷰(FGI)와 설문문을 통해 평가 연구하여 효율적인 산업수요 맞춤형 교육의 방향을 제시하고자 한다. 그 결과 첫째, 다양한 컴퓨터소프트웨어의 경험과 실제 업무에서 디자인 스킬도 중요하지만 취업을 목표로 준비하는 학생들에게 실제 현장에서 기획능력을 발휘 할 수 있도록 응용, 분석, 기획 등을 교육받을 수 있는 교과목의 개발이 필요하다. 둘째, 실제 업무를 진행할 때 학생들이 마케팅 관점에서 디자인의 부가가치를 높이고 또한, 현재 브랜드디자인도 중요한 이슈로 떠오르는 시점에 마케팅과 브랜드의 이해와 구축, 관리 등의 제반 디자인 과정의 교육이 필요하다. 셋째, 4차 산업혁명 시대에 가장 필요한 역량인 스스로 문제를 찾아서 해결하고 실제 업무를 수행함에 있어 문제 상황이 발생하였을 경우 창의적이고 논리적으로 해결하는 능력을 키우기 위해 전통적 문제해결 교육이 아닌 디자인산업 지향적인 문제해결 교과목을 개발해야 한다. 넷째, 학생들이

디자인취업과정에서 자신의 디자인 역량과 재능을 보여줄 수 있는 경쟁력 있는 포트폴리오 제작과 더불어 자신의 아이디어를 잘 전달하고 커뮤니케이션과정에서 문제점들을 스스로 풀어내며 설득할 수 있는 능력을 배양, 향상시킬 수 있는 현실적인 교과목의 개설이 필요해 보인다. 다섯째, 오늘날의 외국어능력의 중요성은 어느 시대보다 강조되고 있기 때문에 직업전문학교에서도 학생들의 시간과 수준에 맞는 재학생 맞춤형 교과목의 개설이 필요하다. 여섯째, 신기술 기반의 디자인 교육을 위해 70% 이상을 차지하는 실기 교육과정의 특징을 살려 신기술을 활용할 수 있는 전문 인력 양성을 위한 교과목의 개설이 필요하다. 일곱째, 디자인취업 교과목을 산업 현장과 의견을 일치하기 위해 긴밀한 관계를 유지하고 실무자의 피드백, 협업 프로젝트 운영 등 실제적인 실무 체험 교과목이 필요하다.

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경 및 목적

오늘날 현대사회는 산업사회에서 지식사회로의 변화를 맞이하고 있다. 이에 발맞춰 교육현장에서도 사회에 유연하게 적응하면서 산업현장에서 실제업무를 진행할 때 효과적으로 수행할 수 있는 실무형 전문가를 양성하기 위해 많은 노력을 하고 있다. 초·중·고등학교에서는 해를 거듭하면서 교육과정이 개정 되어왔으며, 주입식 교육에서 벗어나 창의적인 생각을 할 수 있는 교육으로 변화되고 있다. 현재 고등교육으로 진학한 학생들은 이러한 교육정책을 토대로 사회에 맞춰 변화한 교육과정을 이수 받고 진학한 학생들이다. 이렇게 급변하는 사회에 발맞춰 고등교육 또한 유연하고 탄력적으로 창의적 인재를 양성하는 교육과정으로 변화가 필요한 시점이다. 지난 수년 동안 고등교육에서는 학력 인구의 감소와 경쟁력 확보, 글로벌화 등의 이유로 수차례 교육과정과 구조개혁에 의한 학과의 감소, 학과명칭 조정 등 변화가 있었지만 실질적인 학생들을 위한 질적인 교육과정의 변화는 크게 달라지지 않았다. 이처럼 직업전문학교가 출범한지 30여년이 지났으며 직업훈련환경도 급속하게 바뀌고 있지만 이에 대응하는 새로운 교육과정 운영과 방향을 수립하지 못하고 있는 실정이다. 따라서 본 연구는 이러한 상황 하에 실무중심적 직업교육과 우수한

청년취업 인력양성을 목표로 하는 직업전문학교의 시각디자인 교육과정을 살펴보고 전문가 집중인터뷰(FGI)와 설문을 통해 평가 연구하여 효율적인 산업수요 맞춤형 교육의 방향을 제시하고자 한다.

## 1.2. 연구범위 및 방법

연구범위는 국내 직업전문학교 중 한국기업평판연구소<sup>1)</sup> 브랜드 빅 데이터 평판분석 "2017년 국내 소비자에게 사랑받는 직업전문학교 순위"에 의거 상위 4개 학교 서울예술실용전문학교 시각디자인계열, 서울디자인직업전문학교 시각디자인계열, 서울현대직업전문학교 시각디자인계열, 고려직업전문학교 시각디자인계열을 선정하고 이들 직업전문학교의 2017학년도 교육과정을 조사대상으로 하였다. 연구방법은 첫째, 기존 문헌연구 자료를 통해 직업전문학교의 시각디자인 교육의 정의 및 역할, 특징, 현황 등을 살펴본다. 둘째, 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표와 한국 표준직업분류(KSOC), 한국 고용직업분류(KECO)를 종합하여 분류표를 제시한다. 셋째, 각 직업전문학교의 학년별 교과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목 명칭과 해설, 성격, 내용 등을 토대로 제시한 분류표에 의거 구성 비율을 파악한다. 넷째, 서울과 경기도 소재의 직업전문학교 학생들이 취업해 있는 디자인 전문 업체 중 디지털·시각디자인 분야에 종사하며 3년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 국내 직업전문학교 시각디자인 교육과정 실무적용성 평가연구에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)와 설문을 실시한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 직업전문학교 교육의 정의 및 특징

직업전문학교는 근로자직업능력 개발법 제28조에 따라 설치된 지정직업훈련시설로, 정부에서 지원하는 직업훈련을 수행하기 위해 만들어진 기관이다. 고용노동부의 인가를 받아 설립하며, 실습 위주의 수업이 진행되고 직업전문

학교 또는 실용전문학교 등의 명칭을 사용하여, 인가 받은 훈련과목 안에서 허용된 정원만큼 훈련생을 모집한다. 또한 학점인정법 제3조 및 동법 시행령 제3조에 따른 평가인정 대상 교육훈련기관에 해당하며, 교육부로부터 평가인정을 받아 학점은행제 과목을 운영할 수 있다. 따라서 학점은행제를 운영하는 전문학교에서는 학점인정법에 따른 학위를 취득할 수 있다.<sup>2)</sup> 직업전문학교의 특징으로는 첫째, 직업전문학교와 전문대학은 소속기관이 다르다. 대부분의 고등교육기관은 교육과학기술부 소속이지만 직업전문학교는 노동부라는 국가기관에서 세운 전문대학이다. 둘째, 처음 설립 목적은 기술을 배우는 학원개념의 모습이었지만 직업훈련을 받는 학생들도 학위를 받을 수 있도록 하나의 학교로 인정하고 학점은행제를 통한 교육과학부 장관 명의의 졸업장, 학위를 받게 되었다. 셋째, 실기 비율이 4년제 대학과 전문대학에 견줘 월등히 높은 70% 이상을 차지하는 교육과정이 운영된다.

### 2.2. 직업전문학교의 역할

직업전문학교는 평생학습체제를 실현하기 위한 제도적 기반으로 교육은 물론 다양한 사회교육 학습 결과를 사회적으로 공정하게 평가 인정하고, 이들 교육의 결과를 학교교육과 사회교육 간에 상호인정하며 이들이 상호 유기적으로 연계를 맺도록 함으로써 개개인의 학습력을 극대화할 수 있도록 하자는 제도이다. 개인의 학습경험은 학점화되어 한국교육개발원에 등록할 수 있고, 이러한 학점들이 누적되면 대학졸업학력 또는 전문대학 졸업학력을 인정받고 학사학위 또는 전문학사 학위를 취득할 수 있게 되어 궁극적으로 열린 교육사회, 평생 학습사회를 구현하기 위한 제도이다.<sup>3)</sup> 이러한 직업전문학교는 학생들의 다양한 학습권을 보장하고, 고등교육의 비 수혜집단을 위한 대안적 방식의 교육을 제공한다.

### 2.3. 직업전문학교의 목적

1976년도에 정부에서 직업훈련기본법을 제정

2) 위키백과(<https://ko.wikipedia.org>)

3) 최돈민 외, (2000). 학점은행제 평가인정 개선방안 연구. 한국교육개발원, p.23-30.

1) 한국기업평판연구소(<http://www.rekorea.net>)

공포하여 공공사업 내에서 양성하지 못한 직종을 민간 직업전문학교에서 양성하도록 하는 인성직업 훈련제도를 도입하였으며, 이후 직업전문학교에서 산업에 필요한 기능인을 배출하였다.<sup>4)</sup> 그러나 종합대학이나 전문대학은 학생들의 디자인 능력을 개발하고 그 시대에 맞는 디자이너를 양성하는데 목적이 있다면, 직업전문학교는 컴퓨터, 디자인 소프트웨어 등을 이용하여 이론과 실습을 통해 디자인을 할 수 있는 기능인 양성을 목표로 한다.

## 2.4. 직업전문학교의 교육과정

직업전문학교 교육과정은 대학과는 다른 운영을 하고 있다. 대학에서는 단계학습을 통한 이론과 실습을 운영하지만 직업전문학교에서는 실습위주의 기술습득을 목표로 운영한다. 현재 직업전문학교는 현장실습의 어려움으로 실무교육이 부족해지고 단편적인 교과목 구성으로 심화교육이 이루어지지 않아 산업현장에 인력 수급에 적절히 대응하지 못하고 있는 실정이다.

## 2.5. 직업전문학교의 시각디자인계열 교육목표

국내 직업전문학교 중 한국기업평판연구소 브랜드 빅 데이터 평판분석 "2017년 국내 소비자에게 사랑받는 직업전문학교 순위" 에 의거 상위 4개 학교 서울예술실용전문학교 시각디자인계열, 서울디자인직업전문학교 시각디자인계열, 서울현대직업전문학교 시각디자인계열, 고려직업전문학교 시각디자인계열의 교육목표를 비교해보면

서울예술실용전문학교 시각디자인계열<sup>5)</sup>은 디자이너에게 필요한 창의력 조형능력을 키우고 능숙한 시각 표현력을 개발하여 다양한 광고디자인, 출판·편집디자인, 캐릭터디자인, 패키지디자인, 영상디자인, 웹디자인 등 다양한 시각디자인 분야로 진출할 수 있는 우수한 인재를 양성한다.

서울디자인직업전문학교 시각디자인계열<sup>6)</sup>은 현대문화, 예술·디자인, 영상분야를 전부 아우르는 핵심과정으로 이 시대가 요구하는 창의적

융합디자인과 감성적 디자인에 순응하는 합목적인 시각커뮤니케이션 매체를 디자인하며 기획력과 창의력을 동시에 가지는 인재를 양성하는데 목표로 교육한다.

서울현대직업전문학교 시각디자인계열<sup>7)</sup>은 예술과 기술의 융합에 기초한 현장중심 교육을 진행하며 학생들의 창의적인 디자인 역량을 강화하는데 중점을 둔다. 디자이너에게 필요한 창의적 조형능력을 키우고 매체에 적합한 새로운 기술 및 표현력을 습득하여 미래형 전문 인재를 양성하는데 목적을 둔다.

고려직업전문학교 시각디자인계열<sup>8)</sup>은 시각디자인의 이론적, 조형적, 문화적 맥락을 이해하고 새롭게 진화해가는 매체와 기술에 대해 학습하고 다양한 학문의 지식 융합을 통해 독창적이고 다채로운 아이디어를 구상할 수 있는 합리적 디자인 인재 양성을 추구한다.

이상 4개 직업전문학교 교육목표를 요약해보면 서울예술실용전문학교는 디자이너에게 필요한 창의력 조형능력을 키우고 능숙한 시각 표현력을 개발하여 다양한 분야로 진출할 수 있는 인재를 양성하며, 서울디자인직업전문학교는 이 시대가 요구하는 창의적 융합디자인과 감성적 디자인에 순응하고 기획력과 창의력을 가지는 인재를 양성한다. 서울현대직업전문학교는 창의적 조형능력과 새로운 기술 및 표현력을 발휘할 수 있는 인재를 양성하고 고려직업전문학교는 새롭게 진화해가는 매체와 기술에 대해 학습하고 다양한 학문의 지식 융합을 통한 인재를 양성을 목표로 한다.

## 3. 직업전문학교 시각디자인 교육과정 분류 및 분석

### 3.1. 시각디자인 교육과정의 분류

본 연구에서 교육과정 분류를 위해 산업통상자원부 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 디자인 산업특수분류표<sup>9)</sup>와 한국 표준직업분류(KSOC), 한국 고용직업분류(KECO)<sup>10)</sup>와 2017학년도 서울예술실용전문학교, 서울디자인직업전문학교, 서울현대직업전문학교, 고려

4) 조선자, (2001). 21세기 직업전문학교의 디자인 교육에 관한 연구 : 컴퓨터 응용 디자인을 중심으로. 조선대학교 대학원 석사학위논문, p.50-58.

5) 서울예술실용전문학교(www.sart.ac.kr)

6) 서울디자인직업전문학교(www.sdc.ac)

7) 서울현대직업전문학교(www.hyundai.or.kr)

8) 고려직업전문학교(www.koreait.or.kr)

9) 산업통상자원부(www.motie.go.kr)

10) 통계청(http://kostat.go.kr)

직업전문학교의 학년별 교과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목의 개요와 성격 등을 종합하여 과정별로 분류표를 제시하면 다음과 같다.

[Table 1] 과정별 교과목 분류표

과정	분류항목	개설교과목 예
디자인 기초	기초이론	디자인 문화, 디자인 일반, 디자인사, 디자인 기초, 디자인 룬 등
	발상과 표현	발상과 표현, 디자인방법, 아이디어발상 등
	조형능력	평면조형, 표현기법, 디지털조형, 입체조형, 드로잉, 색채계획 등
디자인 실무	컴퓨터 그래픽	기초디자인, 일러스트레이션, CAD실습, 그래픽디자인, 2D/3D컴퓨터그래픽 등
	출판·편집디자인	캘리그래피, 캘리그래피응용, 패키지디자인, 타이포그래피, 편집디자인 등
	영상·멀티미디어	만화일러스트레이션, 만화창작, 디지털애니메이션, 캐릭터디자인, 모션그래픽, 영상디자인 등
	광고·마케팅	브랜드디자인, 광고아이디어, 광고학, 기업이미지디자인 등
디자인 취업	산학협동디자인, 산학과제연구, 포트폴리오, 졸업작품연구 등	

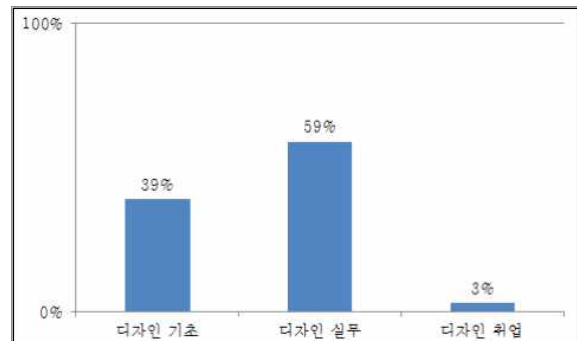
과정별 교과목 분류표는 크게 세 가지 과정 일곱 가지 항목으로 구분된다. 첫째, 디자인기초는 조형능력을 함양하는데 필요한 디자인 이론에 대한 학습을 하는 기초이론과 아이디어를 창출하고 여러 가지 접근법과 문제해결법을 배우는 발상과 표현, 사물을 정확하게 표현하고 이를 전달할 수 있는 능력을 배양하는 조형능력으로 분류된다. 둘째, 디자인실무는 시각디자인의 기능과 표현기법, 도구의 사용을 실기교육을 통해 배우는 컴퓨터그래픽과 출판디자인의 개념과 응용을 통해 정보유통을 배우고 편집디자인을 통해 리디자인, 팜플렛, 리플렛, 브로슈어 등 사회적 역할을 배우는 출판·편집디자인 그리고 디지털시대에 다양하게 활용되는 영상, 멀티미디어의 가능성에 대해서 디자인을 훈련하는 영상·멀티미디어와 광고 기획에서 제작에 이르는 과정을 경험하고 제작 방식을 습득하여 마케팅 관점에서 학습하는 광고·마케팅으로 분류된다. 마지막으로 실제 현장에서 프로세스 경험과 자신의 디자인 역량과 재능을 보여줄 수 있는 디자인취업으로 분류된다. [Table 1]

### 3.2. 시각디자인 교육과정의 분석

교육과정 분석을 위해, 2017학년도 각 직업전문학교 학년별 교과목을 배제하고 서울예술실용전문학교 시각디자인계열, 서울디자인직업전문학교 시각디자인계열, 서울현대직업전문학교 시각디자인계열, 고려직업전문학교 시각디자인계열의 전체 교과목 중 과정별 교과목 분류표에 의거 내용과 성격이 비슷한 교과목을 분석하면 디자인기초는 이론 7개 실기 32개, 디자인실무는 이론 3개, 실기 56개, 디자인취업은 이론 0개, 실기 3개로 전체 이론 10개 실기 91개 총 101개 교과목으로 조사되었다.[Table 2]

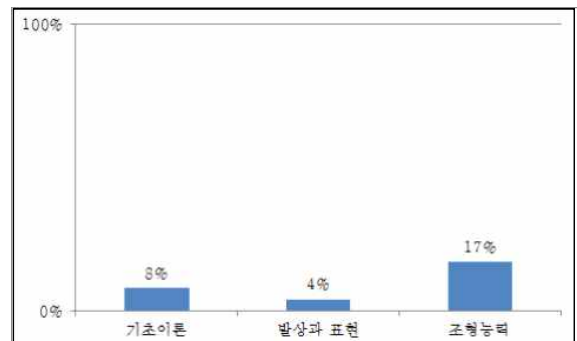
[Table 2] 연구범위 직업전문학교 전체 교육과정 이론 및 실기 교과목 수

과정	이론	실기	계
디자인기초	7	32	39
디자인실무	3	56	59
디자인취업	0	3	3
총 계	10	91	101



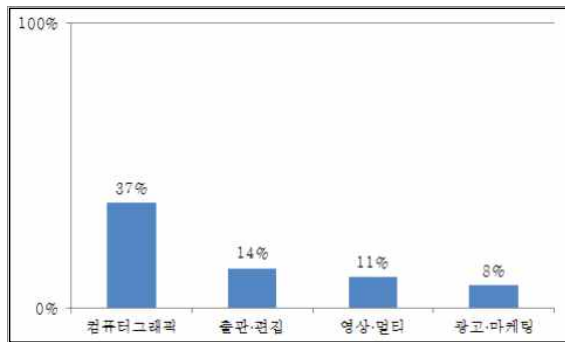
[Fig 1] 연구범위 직업전문학교 전체 교육과정 구성 비율

직업전문학교 전체 과정 구성 비율을 보면 디자인실무과정이 전체 59%로 가장 높게 조사되었으며, 다음으로 디자인기초과정 39%, 디자인취업과정 3% 순으로 조사되었다.[Fig 1]



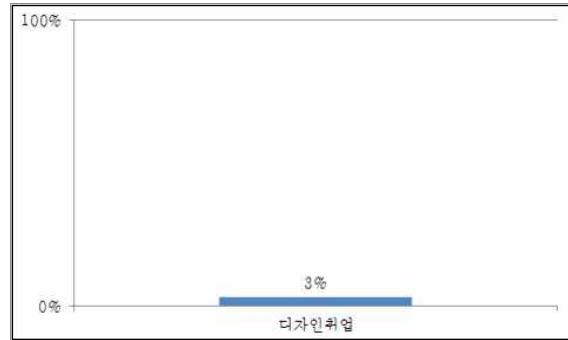
[Fig 2] 연구범위 직업전문학교 전체 디자인기초과정 분류항목 구성 비율

직업전문학교 전체 디자인기초과정 분류항목 구성 비율을 보면 사물의 대상이나 현상의 맥락을 이해하기 위한 논리적인 사고능력과 다양한 이미지를 매체에 적합하게 응용할 수 있는 조형능력이 17%로 가장 높게 조사되었다. 다음으로 기초적이면서도 핵심적인 디자인이론을 학습하는 기초이론이 8%로 조사되었다. 그러나 실제 현장에서 아이디어를 창출하고 여러 가지 접근방법의 시도와 다양한 문제해결방법을 습득할 수 있는 발상과 표현은 4%로 이 부분의 교육이 보강되어야 할 것으로 보인다.[Fig 2]



[Fig 3] 연구범위 직업전문학교 전체 디자인실무과정 분류항목 구성 비율

직업전문학교 전체 디자인실무과정 분류항목 구성 비율을 보면 기초적인 그래픽 이미지 제작 방법부터 컨셉, 이미지 스캔, 문서작성, 2D와 3D의 범위에서 다양한 표현방법 등에 이르는 디자인과 관련된 다양한 어플리케이션을 학습하는 컴퓨터그래픽 항목이 37%로 가장 높게 조사되었다. 다음으로 출판물의 사회적 역할과 수행이론을 배우고 레이아웃 실습을 통해 기본 원리를 이해하며 정보를 기획, 생산, 제작하는 과정 등을 연구하는 출판·편집디자인 항목이 14%로 조사되었다. 고도화된 정보를 정확하고 통합적으로 전달하는 영상디자인과 디지털 환경에서 주제를 효과적으로 전달하고 새로운 미디어에 대한 접근방법을 모색하는 영상·멀티미디어 항목은 11%로 조금 낮게 나타났다. 그러나 광고 기획에서 제작에 이르는 과정을 경험하게 함으로써 광고 매체를 위한 제작 방식을 습득하고 마케팅적인 관점에서 디자인의 부가가치를 높일 수 있는 이론과 표현방법을 습득하는 광고·마케팅 항목은 8%로 가장 낮게 나타났다. [Fig 3]



[Fig 4] 연구범위 직업전문학교 전체 디자인취업과정 분류항목 구성 비율

직업전문학교 전체 디자인취업과정 분류항목 구성 비율은 전체 교과목 구성 비율에서 3%의 비중을 차지하고 있다. 이는 고등교육에서 취업률이 사회적으로 가장 높은 관심이고 그동안 시각디자인계열에서 익힌 다양한 기법과 표현을 토대로 프로젝트를 진행하거나 실제 현장의 디자인 프로세스를 경험하는 기회일 수 있지만 다른 학교들과 차별성 없는 디자인취업과정을 여러 가지 분야를 경험할 수 있는 세분화된 교육과정으로 새로운 구성이 필요해 보인다.[Fig 4]

## 4. 실무전문가 분석

### 4.1. 전문가 집중 인터뷰(FGI)

본 연구에서 제안한 과정별 교과목 분류표에 의거 서울과 경기도 소재의 직업전문학교 학생들이 취업해 있는 디자인 전문 업체 중 디지털·시각디자인 분야에 종사하며 3년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 국내 직업전문학교 시각디자인 교육과정 실무적용성 평가연구에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)를 실시하였다. 인터뷰를 시작하기 전 약 20분에 걸쳐 본 연구에 관하여 간단한 브리핑을 했으며, 기록요원 1명과 녹음요원 1명을 인터뷰장소에 고정으로 배치하였다. 인터뷰 실시기간은 2018년 6월부터 8월까지 약 2달간 2회에 걸쳐 수도권에 소재한 대학교 강의실에서 진행되었으며, 사용된 인터뷰 내용은 연구문제에 맞게 설정하였다. 첫째, “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력은 무엇인가?” 둘째, “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 보장

되어야 할 능력은 무엇인가?”를 인터뷰 참여자 그룹 내에서 의견이 자유롭게 교환되고 풍부한 경험적 자료들을 얻고자 반개방형 주관식 인터뷰를 실시하였다. 아래 [Table 3]는 디자인 전문가들이 말한 인터뷰(중복) 답변 내용을 정리한 것으로 첫째, “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력은 무엇인가?”라는 질문에 기획능력 42.2%, 마케팅능력 27.5%, 문제해결능력 21.1%, 의사소통능력 5.1%, 컴퓨터관련 기술능력 4.1% 순으로 조사되었다. 둘째, “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 보강되어야 할 능력은 무엇인가?”라는 질문에는 기획 및 마케팅능력 32.6%, 커뮤니케이션 및 발표능력 31.2%, 컴퓨터관련 기술능력 19.1%, 외국어(어학)능력 10%, 디자인관련 이론능력 7.1% 순으로 조사되었다.

[Table 3] 전문가 집중 인터뷰(FGI)

질문 1	인터뷰(중복) 답변 내용	%
실제업무를 진행할 때 부족한 능력은 무엇인가?	기획능력의 부족	42.2
	마케팅능력의 부족	27.5
	문제해결능력의 부족	21.1
	의사소통능력의 부족	5.1
	컴퓨터관련 기술능력의 부족	4.1
질문 2	인터뷰(중복) 답변 내용	%
실제업무를 진행할 때 보강되어야 할 능력은 무엇인가?	기획 및 마케팅능력의 부족	32.6
	커뮤니케이션 및 발표능력의 부족	31.2
	컴퓨터관련 기술능력의 부족	19.1
	외국어(어학)능력의 부족	10
	디자인관련 이론능력의 부족	7.1

아래 [Table 4]은 반개방형 전문가 집중 인터뷰(FGI) 후 본 연구자가 제시한 과정별 교과목 분류표에서 “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목은 무엇인가?”를 위한 우선순위 설문지를 배포하였다. 설문지 배포 전, 연구자의 의도와 과정별 교과목 분류표를 간략히 설명하고 기초이론, 발상과 표현, 조형능력, 컴퓨터그래픽, 출판·편집디자인, 영상·멀티미디어, 광고·마케팅, 디자인취업과정으로 8개 항목 중 우선순위로 선택하게 하였다. 설문 문항은 복수 응답을 가능하게 하여 최대한 많은 응답수를 확

보하고자 하였다.

[Table 4] 전문가가 관점의 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목

순위	교과목	%
1	컴퓨터그래픽	20.2
2	광고·마케팅	19.1
3	조형능력	18.5
4	영상·멀티미디어	17.1
5	출판·편집디자인	9.4
6	발상과 표현	8.4
7	기초이론	5.2
8	디자인취업	2.1

“직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목은 무엇인가?”에 디자인 전문가들은 그래픽의 기본원리를 이해하고 구체적인 활용능력을 습득하는 컴퓨터그래픽 교과목이 20.2%로 가장 높게 나타났지만 광고·마케팅 19.1%, 조형능력 18.5%, 영상·멀티미디어 17.1% 순으로 컴퓨터그래픽과 많은 차이는 보이지 않았다. 다음으로 출판·편집디자인 9.4%, 발상과 표현 8.4%, 기초이론 5.2% 순으로 조사되었다. 반면 직업전문학교의 경쟁력확보와 사회적 높은 관심을 받고 있는 디자인취업의 경우는 2.1%로 직업전문학교에서의 디자인교육이 실제 업무에 기여하는바가 높지 않은 걸로 조사되었다.

#### 4.2. 문제점 및 개선방안

본 연구에서 2017학년도 서울예술실용전문학교, 서울디자인직업전문학교, 서울현대직업전문학교, 고려직업전문학교 학년별 교과목을 배제하고 공통적으로 개설된 교과목의 개요와 성격 등을 종합하여 제안한 과정별 교과목 분류표에 의거 서울과 경기도 소재의 직업전문학교 학생들이 취업해 있는 디자인 전문 업체 중 디지털·시각디자인 분야에 종사하며 3년 이상 근무한 디자인 전문가 10명을 대상으로 국내 직업전문학교 시각디자인 교육과정 실무적용성 평가연구에 관하여 전문가 집중 인터뷰(FGI)와 설문을 실시하였다. 이는 근로자직업능력 개발법 제28조에 따라 설치된 지정직업훈련시설로 30여년이 넘는 현재 직업전문학교 시각

디자인계열의 교육현황을 정리하고자 하며 문제점 및 개선방안은 다음과 같다.

첫째, 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 첫 번째 질문으로 “직업전문학교 시각디자인계열 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력은 무엇인가?”를 물었다. 이에 전문가들은 기획능력의 부족(42.2%)을 가장 높게 대답했다. 그러나 디자인실무과정 분류항목 교과목 구성 비율에서 나타나듯이 컴퓨터그래픽 37%, 출판·편집디자인 14%, 영상·멀티미디어 11%, 광고·마케팅 8% 순으로 나타났다. 이는 디자인도구로서 다양한 컴퓨터소프트웨어의 경험과 실제 업무에서 디자인 스킬도 중요하지만 취업을 목표로 준비하는 학생들에게 실제 현장에서 기획능력을 발휘 할 수 있도록 응용, 분석, 기획 등을 교육받을 수 있는 교과목의 개발과 다학제적 교육과정의 노력이 필요하다.

둘째, 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 전문가들은 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력으로 마케팅능력의 부족(27.5%)을 대답했다. 직업전문학교 디자인 실무과정 분류항목 교과목 구성 비율을 보면 광고·마케팅은 8%로 낮게 나타났다. 따라서 실제 업무를 진행할 때 학생들이 마케팅 관점에서 디자인의 부가가치를 높이고 또한, 현재 브랜드디자인도 중요한 이슈로 떠오르는 시점에 마케팅과 브랜드의 이해와 구축, 관리 등을 교육받을 수 있는 교과목 구성이 필요하다.

셋째, 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 전문가들은 학생들이 실제업무를 진행할 때 부족한 능력으로 문제해결능력의 부족(21.1%)을 말했다. 이는 4차 산업혁명 시대에 가장 필요한 역량인 스스로 문제를 찾아서 해결하고 실제 업무를 수행함에 있어 문제 상황이 발생하였을 경우 창의적이고 논리적으로 해결하는 능력을 말한다. 따라서 기존의 전통적 문제해결 교육이 아닌 디자인산업 지향적인 문제해결 교과목 개발과 교육이 필요하다.

넷째, 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 두 번째 질문으로 “직업전문학교 시각디자인계열 학생

들이 실제업무를 진행할 때 보장되어야 할 능력은 무엇인가?”를 물었다. 이에 전문가들은 커뮤니케이션 및 발표능력의 부족(31.2%)을 높게 대답했다. 이는 디자인취업과정에서 자신의 디자인 역량과 재능을 보여줄 수 있는 경쟁력 있는 포트폴리오 제작과 더불어 자신의 아이디어를 잘 전달하고 커뮤니케이션과정에서 문제점들을 스스로 풀어내며 설득할 수 있는 능력을 배양, 향상시킬 수 있는 현실적인 실무 교과목의 개설이 필요하다.

다섯째, 전문가 집중 인터뷰(FGI)에서 전문가들은 학생들이 실제업무를 진행할 때 보장되어야 할 능력으로 외국어(어학)능력의 부족을 10%로 대답했다. 이는 오늘날의 외국어능력의 중요성은 어느 시대보다 강조되고 있고 학생들이 취업 후 외국어 학습을 위해 시간을 투자하기에는 물리적으로 제약이 따른다. 현재 많은 대학에서도 실용영어 중심의 교육이 실시되고 있고 원어민 교수를 수십 명씩 초빙하여 학생들에게 영어 교육을 진행하고 있다. 따라서 직업전문학교에서도 학생들의 시간과 수준에 맞는 재학생 맞춤형 교과목의 개설이 필요하다.

여섯째, 우선순위 설문지에서 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목으로 영상·멀티미디어(17.1%)가 4위로 조사되었다. 이는 산업 현장에서 멀티미디어 기술 중 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술 기반의 디자인 교육이 필요하다는 것이다. 시각디자인 전문 인력들은 해마다 많은 수가 배출되지만 신기술을 활용할 수 있는 전문 인력은 상대적으로 적기 때문에 산업 현장에서의 수요와 인력의 공급이 맞지 않게 되는 것이다. 따라서 직업전문학교에서는 실기 비율이 4년제 대학과 전문대학에 견줘 월등히 높은 70% 이상을 차지하는 교육과정의 특징을 살려 신기술을 활용할 수 있는 전문 인력 양성을 위한 교과목의 개설이 필요하다.

일곱째, 우선순위 설문지에서 실제업무를 진행할 때 중요한 실무적용성 교과목 중 실제 현장의 프로세스 경험과 자신의 디자인 역량, 재능을 보여줄 수 있는 디자인취업 교과목은 최하

위(8위)로 조사되었다. 이는 다양한 이론과 실습을 통해 디자인을 할 수 있는 기능인 양성의 목표와 산업 현장 간의 의견이 일치 되지 않는다는 것이다. 따라서 직업전문학교는 산업 현장과의 긴밀한 관계를 유지하여 실무자의 피드백, 협업 프로젝트 운영 등 실제적인 실무 체험 교과목이 필요하다.

## 5. 결론

본 연구에서는 국내 모든 직업전문학교의 실무 적용성 교육과정과 디지털·시각디자인 분야 전문 업체의 모든 답변을 대표하지 못하는 한계점을 가지고 있다. 직업전문학교는 평생학습 체계를 실현하기 위한 제도적 기반으로 학교교육과 사회교육 간에 상호인정하며 이들이 상호 유기적으로 연계가 잘되어 있는지 반개방형 주관식 전문가 집중 인터뷰(FGI) 및 설문지 배포를 통한 설문을 해보았다. 현재 직업전문학교는 실기 비율이 4년제 대학과 전문대학에 견줘 월등히 높은 70% 이상을 차지하는 실무 중심 교육과정으로 형성 되어있다. 또한, 산업 현장과 직업구조의 변화에 따라 교육을 필요로 하는 수요자들, 연령, 학력, 직업경력 등은 다양해지고 있다. 그러나 직업전문학교별 훈련 직종은 예전처럼 백화점식 운영이나 공통적이고 유사한 교육과정으로 이루어져 있다. 따라서 직업전문학교별 상대적으로 우위가 있는 훈련 직종에 특화가 필요하며 학생들이 실제 현장에서 스스로 문제를 찾아 해결하고 능력을 발휘 할 수 있는 기획능력, 마케팅 능력, 문제 해결 능력 등 다학제적 디자인사고 교과목의 개설과 교육이 필요하다. 또한 사회적으로 수준이 향상되고 지식, 정보의 요구가 높아져 디자이너의 역할이 다양해지고 있기 때문에 여러 가지 교양 프로그램을 개설하여 학생들이 각자 선별하고 다양한 경험을 할 수 있는 실무형 교양 교과목 운영도 필요해 보인다. 직업전문학교의 교육과정에서 현장실습의 어려움으로 실무교육이 부족해지고 단편적인 교과목 구성으로 심화교육이 이루어지지 않아 산업현장에 인력 수급에 적절히 대응하지 못하고 있는 시점에 내부 취업처는 DB를 구축하여 외부 취업정보망을 연계하고 직업전문학교 졸업생들의 사후관리를 통해 재학생들의 취업을

알선할 수 있도록 DB관리가 필요해 보인다.

## 참고문헌

- 조선자, (2001). 21세기 직업전문학교의 디자인 교육에 관한 연구 : 컴퓨터 응용 디자인을 중심으로. 조선대학교 대학원 석사학위논문, pp.50-58.
- 최돈민 외. (2000). 학점은행제 평가인정 개선방안 연구. 한국교육개발원, pp.23-30.
- 차정운, (2018). 사이버대학 시각디자인 관련학과 교육과정 실무적용성 비교연구. 한국커뮤니케이션디자인협회, p.278.
- 고려직업전문학교([www.koreait.or.kr](http://www.koreait.or.kr))
- 산업통상자원부([www.motie.go.kr](http://www.motie.go.kr))
- 서울디자인직업전문학교([www.sdc.ac](http://www.sdc.ac))
- 서울예술실용전문학교([www.sart.ac.kr](http://www.sart.ac.kr))
- 서울현대직업전문학교([www.hyundai.or.kr](http://www.hyundai.or.kr))
- 위키백과(<https://ko.wikipedia.org>)
- 통계청(<http://kostat.go.kr>)
- 한국기업평판연구소(<http://www.rekorea.net>)

