

## 디자인 현장실습에서 참여 학생의 실습태도 자가체크를 위한 기본 중요요인 도출 연구

A study on the derivation of the key factors for  
self-checking the practice attitude of students  
participating in design field practice

주저자

이상화 (Lee, Sang-hwa) sang04hwa@naver.com

상지대학교 산업디자인학과 교수

Professor of Sangji University

투고일	2020.06.01	심사일	2020.07.22	게재확정일	2020.07.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

# 디자인 현장실습에서 참여 학생의 실습태도 자가체크를 위한 기본 중요요인 도출 연구

A study on the derivation of the key factors for self-checking the practice attitude of students participating in design field practice

## 목 차

1. 서론
  - 1-1. 연구목적 및 배경
2. 이론적 고찰
  - 2-1. 현장실습의 필요성
  - 2-2. 디자인 실무 현장실습의 중요성
3. 연구설계
  - 3-1. 연구모형
  - 3-2. 연구대상과 방법
  - 3-3. 연구도구와 분석
4. 현장실습 핵심요인 도출
  - 4-1. FGI의 실행
  - 4-2. 키워드별 세부항목 해석
  - 4-3. 중요요인
5. 결론  
참고문헌

## Abstract

To solve the problem of the difficulty of efficient operation and the willingness of participants to participate in the current field practice, it is urgently needed to propose a practice process that can satisfy the students and companies in the field practice process. Therefore, this study aims to derive key factors for self-checking as a base study for the construction of a field practice system for the efficiency of practical field practice activities of design major students.

Thus, it is tried to find out the basic key factors necessary for field practice. In-depth interviews were conducted with FGI interview panels selected during the design process of this study. Theoretical considerations were made to establish the theoretical base of the importance of the practice activities, and then the objective validity of the research process was secured using the FGI interview, the representative qualitative research method. In order to derive the basic key factors, the opinions of expert panels on matters needed in the practice process were heard in this study, and as a result of classifying and analyzing the opinions of expert panels, it was able to identify the key important factors necessary for practice, and accordingly, a total of 28 basic key factors were derived. Through this study, as a base study of system construction for systematic and effective practice activities, important key factors of self-check that should be considered in practice were derived, and in the future follow-up studies, based on the data derived from this study, the meaning and validity of the details are intended to be secured to develop detailed items of checklist to participating students for self-checking at each stage of before, during, and after practice.

**keyword**

Field Practice, Basic Factor, Design Education

**논문요약**

본 연구는 학생들의 디자인 현장실습 활동을 효율화 시키는데 의미가 있다. 그래서 현장실습에서 효율적인 운용의 어려움과 참여자들의 참여 의지에 대한 문제를 해결하고자 현장실습 과정에서 학생과 기업 사이에 만족할 수 있는 실습 과정을 만들기 위해 노력할 필요가 있다. 이를 위하여 현장실습에 필요한 기본 핵심요인을 알아보려고 하였다. 본 연구의 설계과정에서 선정한 FGI인터뷰 패널을 대상으로 심도깊은 인터뷰를 진행하였다. 이론적 고찰을 수행하여 실습 활동의 중요성 대한 이론적 근거를 마련하였으며 이후 대표적인 정성적 연구방법인 FGI기법을 활용하여 객관적인 연구의 내용을 확보하려고 노력하였다. 기본 핵심요인의 도출을 위해 실습 과정에서 필요한 사항에 대하여 패널들에게 질문하고 청취하였으며 이를 통하여 실습을 위해 필요한 핵심 준비 요인들을 파악할 수 있었다. 확인된 특징으로 총 28개의 기본 핵심요인들을 도출하였다. 제한된 시간과 자원을 활용해야 하는 한계 안에서도 본 연구를 통하여 체계적인 실습 활동을 위한 출발점인 기본 핵심요인을 찾아내는 연구의 목적을 충실하게 시행하였으며 향후 후속 연구에서는 본 연구를 통하여 도출된 자료를 기반으로 학생들에게 실습 단계별 자가 체크를 위한 체크리스트의 세부항목들을 개발하기 위해 세부항목의 의미와 타당성을 확보해야 하는 과제를 남긴다.

**주제어**

현장실습, 기본요소, 디자인교육

## 1. 서론

### 1.1. 연구목적 및 배경

점차적인 인구 감소와 산업구조가 4차 산업혁명으로 변화해 가는 시대에 대학의 교육은 변화의 필요성이 있다.

대학은 시대가 요구하는 변화의 환경 속에서 대내외적 역량강화를 통하여 그 생존을 유지해 나가야 한다. 기존 시대의 대학 고유의 역할이 학문의 진정성과 지식탐구의 목적이었다면 현재 대부분 대학에서 요구받고 있는 내용은 기업의 고용기회 선점을 위하여 대학 교육을 점점 기업 맞춤형 교육으로 변화를 유도하고 있다.

이러한 변화들로 인해 대학의 교육현장은 점점 더 많은 시대의 요구를 반영해야 했고 이제 대학에게 혁신은 선택이 아닌 필수인 시대가 되었고 시대적으로 요구받게 되었다.

대학의 교육과 산업체와의 취업을 위한 질적 수준의 일치를 위하여 대학의 디자인 교육과정에서 활발한 활동이 이루어져야 한다.

매년 많은 수의 졸업생들이 배출되고 있지만, 기업이 만족하는 수준의 결과에 미치지 못하고 있다. 그런 이유로 현장인턴십에 참여하는 학생과 기업의 상호 필요성에 기반한 효율적인 실습 운용이 필요한 실정이다.

효율적인 운용에 대한 문제를 해결하기 위하여 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다.

대학과 사회협력 활동을 통한 현장실습의 필요성을 정의한다. 그리고 디자인교육에서 현장실습이 디자인교육을 위해 왜 중요한지에 대한 필요성의 관점을 이해한다.

이어서 디자인 실습학생과 기업 간의 관계에서 현장실습 이해당사자들에게 실습 과정에서 영향을 미치는 요인들을 실습 진행 단계별로 분류하여 현장실습 참여자들의 의견을 경험적·정성적 조사를 통하여 결과를 분석한다.

## 2. 이론적고찰

### 2-1. 현장실습의 필요성

우리나라에서 대학의 현장실습은 현장 실무경험 교

육의 개념으로 사용되며, 산학협력의 한 가지 유형으로 학교에서 습득한 이론과 산업체에서 배양할 수 있는 체험을 연결시켜 심화 학습효과를 극대화하기 위한 교육제도로 말할 수 있다.<sup>1)</sup>

다음<표 1>은 현장실습이 교육에 미치는 의의를 설명한다.<sup>2)</sup>

실제의 경험, 적성과 능력의 검증, 책임감과 성취감 경험, 인간관계의 형성, 다양한 분야에 대한 흥미와 관심, 대학시설의 현실적 보충, 학교 교육과정의 적절한 계획은 대학의 현장교육 강화에 필요한 요소들이다.

<표 1> 현장실습 교육의 의의

학교 내에서 배운 기술과 지식을 실무 현장에서 실행함으로써 본인의 전공영역에 관한 이론교육을 실제로 경험하는 기회획득
전공의 다양한 직업의 종류에 관한 졸업 전 경험을 통해서 졸업 후에 본인의 적성과 능력에 적합한 직업을 선택할 가능성 획득
학생들은 직업을 통한 일의 가치와 본인의 역할에 대한 책임감·신뢰감·성취감의 경험 획득
실무의 다양하고 복합적인 상황과 사람들과 함께 협력하는 과정의 경험으로 긍정적이며 적극적인 인간관계를 형성 할 수 있는 인성 획득
전공 영역과 연계되어 있는 사회의 다양한 분야에 대한 흥미와 관심을 가지는 계기
대학 시설 및 물리적 환경의 한계로 경험이 부족했던 부분에 대해 보충하여 실습하며 경험 할 기회 획득
학교 교육과정과 사회의 요구를 조율하여 적절히 계획, 운영가능

대학 현장에서 현장실습 프로그램을 활용해야 하는 이유는 현장실습 프로그램이 산업 기업체는 물론 학교, 실습 참여 학생 등 참여 주체 이해관계자 모두에게 효율적이며 긍정적 결과를 나타내기 때문이다. 먼저 고용주에 대한 혜택으로 가장 일반적으로 언급되는 것은 유능한 인재 확보가 가능하고 준비된 졸업생을 활용할 수 있다는 점이다.<sup>3)</sup>

또한 현장실습 교육프로그램의 효과성에 대해서 다음과 같은 장점이 발생한다. 이것은 직접적인 효과로 학교 교육과정의 현장성을 지원함으로써 학교가 얻게 되는 효과로는 이러한 현장성에 대한 강점을 홍보하므로써 대학의 학생유치 가능성이 높아진다는 점이다.<sup>4)</sup>

현장실습 교육프로그램의 효과성 분석을 살펴보면

다음과 같다.

첫째, 학생들이 현장실습 교육프로그램이 있는 학과를 선호한다.

둘째, 학생들에게 다양한 학습 기회와 풍부한 교육과정 및 일 경험을 제공함으로써 졸업생들의 취업률 제고와 명성에 기여 할 수 있다.

셋째, 학교와 산업계와의 연계강화를 포함하여 외부의 재정지원 수주 가능성 등 재정적인 효과가 있다.<sup>5)</sup>

선행된 연구에서는 현장실습 교육프로그램의 성과 측정의 타당성과 신뢰성 개발 연구에서 현장실습의 성과를 학업 성취, 경력 개발, 개인성장과 발전 및 직무 능력향상 등 4대 요소로 구분을 한다.<sup>6)</sup>



<그림 1> 현장실습 교육프로그램의 4대 성과요소

현장실습은 학교에서 교육받고 경험한 지식의 실행과 적용은 물론 이론과 현실 사이의 괴리를 줄이는 통합적 과정으로서 그 주요한 기능을 가지고 있다. 이는 다음 <표 2>와 같은 관점에서 필요성을 고려해 볼 수 있다.

<표 2> 현장실습의 필요성

학생들은 본인이 졸업 후 경험해야 할 직업에 대한 업무상황, 환경, 내용, 관계 등에 대한 경험적 정보가 미비하며, 적절한 업무수행을 위한 직업현장에 대한 상황을 직접 경험하고 파악 및 이해를 통해 추후 실전 상황에 대비, 대처 할 수 있는 기회를 주어야 한다.

대학의 전공 교육 과정을 통해서 배출되는 능력으로는 실제 실무에서 요구하는 다양한 능력을 충족시키지 못하고 있다.

교육현장의 현실적인 한계를 극복하기 위해서 실무 환경 조건에서 다양한 실천과 실험 교육이 이루어지도록 연계 기회를 가짐으로써 전공 영역의 다양한 직업의 종류에 관한 졸업 전 경험을 통해서 졸업 후에 본인의 적성과 능력에 적합한 직업을 선택할 가능성을 높인다.

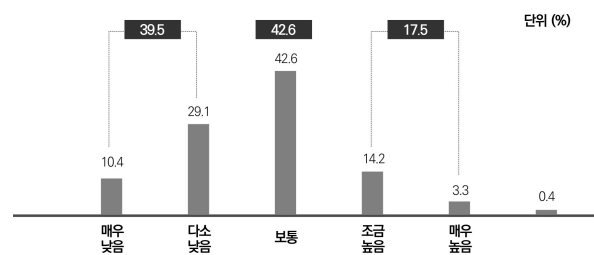
실습 시 실습 전, 과정 중 혹은 실습 후에도 지도교수와 참여 학생의 지속적인 상담을 통해 진로의 방향성을 형성해 가고, 직접적인 취업으로 연계시키는 과정으로서 현장 실습은 중요성이 크다.

현장실습을 통해 짧은 기간 안에 쉽게 숙달되기 어려운 다양한 업무 능력과 사회적 관계에 대해 체감 할 수 있는 기회를 얻을 수 있어 취업 시 보다 효율적이고 능숙하게 업무와 관계에 대처할 수 있는 능력을 형성할 수 있다는 장점이 있다.

## 2-2. 디자인 실무 현장실습의 중요성

디자인 분야의 실무현장실습은 4차 산업패러다임의 변화를 적극 수용하고 사회적 요구를 반영하여 디자인 전공 학생들이 대학의 학과에서 습득한 전공 지식을 빠르게 변화해가는 사회에 실천적으로 적용하면서 그들이 본인이 원하는 사회의 조직에 문제없이 적응할 수 있도록 하는 것에 그 의미를 두고 점차 중요성이 커지고 있다.

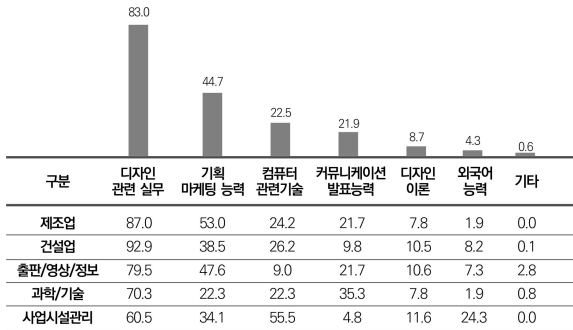
전반적으로 현재 우리나라의 디자인 교육과정은 다양한 응용사고를 강화하는 교육과정 부분이 높는데 반하여, 현장의 실무능력을 강화하는 교육과정 부분이 부족함을 드러내고 있다. 학교 내에서의 학습된 지식만을 습득한 학생들은 현장 산업체 기업에서는 취업을 할 때 실제적으로 필요한 능력을 갖추지 못하여 다시 현장실무 관련 재교육을 이수하고 실무로 투입되는 상황으로 나타나고 있는 것도 현실이며, 각 실무현장에서는 이러한 문제가 끊임없이 제기되고 요구되고 있다. 이러한 현상은 학교의 디자인교육이 디자인을 현장에서 활용할 수 있는 실무와 연관된 교육과정의 강화와 교육수행이 학생들의 사회 진출 전 꼭 필요하다는 것을 나타내고 있다.<sup>7)</sup>



<그림 2> 대학 디자인 교육의 업무 기여도

2011년 한국디자인진흥원의 산업디자인 통계조사 보고서에 따르면 <그림 2>에서와 같이 산업체에서 디자이너 고용 또는 디자인 일반기업을 대상으로 한 설문조사에서와 같이 대학의 디자인교육을 통한 업무 기여도는 평균 42.65점(100점 환산기준)으로 저조한 것으로 조사되었다. 특히 매우 낮음과 다소 낮음이 39.5%

로 현격히 높게 응답되어 전체적으로 대학에서 디자인 교육이 실무현장의 기업업무에 적절하게 제대로 기여하지 못한다는 것을 나타낸다.8)



<그림 3> 디자인 교육에서 보장되어야 할 교육 내용

<그림 3>에서와 같이 대학 내 디자인전공 교육에서 더욱 보장되어야 하는 교육프로그램(중복응답 기준)으로는 ‘디자인 관련 실무’가 80.8%로 가장 높게 나타나 대학의 현장학습 및 실무중심의 디자인교육이 기업에서 업무 기여도 향상을 위한 가장 중요한 교육임을 알 수 있다. 따라서 디자인 영역이 확장되고 분야가 다양해지는 만큼 현장에서 요구하는 실무형 디자인 인재양성과 실습기업의 기업문화나 디자인 프로세스 등을 사전 경험함으로써 추후 재교육 없이 실무현장 투입이 가능하기 위해서는 대학에서의 현장 경험과 실무 능력 향상을 위한 실제적인 교육과정 형성으로 현장실습을 실효성 있게 활용하여야 한다.9)

### 3. 연구설계

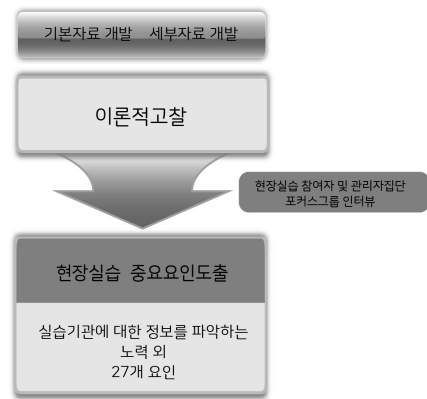
#### 3-1. 연구 모형과 절차

본 연구의 목적은 디자인 현장인턴십 과정에서 학생들이 사전 준비 및 인식해야 하는 요인들을 정성적으로 조사, 분석하였으며, 이를 바탕으로 디자인교육에서 행해지는 디자인인턴십 활동에서 중요요소들을 발굴하는 것이다.

디자인인턴십 현장에 대한 이해를 기반으로 기본사고를 인식하였다. FGI(Focus group interview)를 통하여 디자인 현장인턴십 활동에 필요한 참여 학생들의 행동들에 대한 기본 중요요소 개발을 위해 이론적 고찰단계와 인터뷰를 통한 중요요소 개발단계로 구분하여 전개하였다.

조사 단계에서는 기본 질문을 통해 의견청취 그리고 이를 통한 기본 자료개발과 또한 이를 가공하여 중요 키워드해석을 통한 세부자료 개발로 세분화하여 연구의 모형을 개발하였다.

이를 위해서 FGI조사를 이용하여 도출된 각각의 내용들을 분석 하였다. 본 절에서는 다음과 같이 연구모형과 연구절차를 설정하였다.



<그림 4> 연구모형

<표 3> 연구절차

문헌조사	국내외 연구보고서, 연구논문, 전문서적을 통해 사회협력활동 이해당사자들의 행동에 대한 주요 문제 정리
FGI 기법	관련자면담을 통하여 기본 중요 요인을 제시 (면담결과제시, 대분류로서 기본요인 제시)

#### 3.2. 연구 대상과 방법

본 연구의 조사에서는 현장실습에 직간접적으로 참여한 경험자에 한정하여 의도적 표집을 통해 선정하였다.

현장실습 참여자들을 대상으로 진행한 FGI조사는 2020년 2월15일~2월19일까지 진행됐으며 참여한 현장실습 참여자들의 인구 통계학적 사항은 <표 4>를 살펴보면 현재 모두 디자이너로 활동하고 있으며 남자 5명, 여자 6명 디자이너 활동경력은 평균 2.5년, 실습유형은 제품디자인, 전시디자인, 시각디자인을 경험하였다. 또한 학생 당시 현장실습 평균 횟수는 1.6회였다.

<표 4> 연구절차 현장실습 경험 참여자 그룹집단

집단	이름	성별	나이	회사 유형	현재 디자인 활동유형	직업 활동 경력	실습 경험 유형	학생당시 현장실습경험횟수
A	이OO	남	28	전문회사	제품디자인	2년	제품디자인	1회
	이OO	여	26	생산기업	제품디자인	2년	제품디자인 전시디자인	2회
	김OO	남	29	전문회사	제품디자인	1년	제품디자인	2회
	이OO	남	27	전문회사	UI디자인	1년	시각디자인	1회
B	이OO	남	30	중견기업	제품디자인	3년	제품디자인	2회
	이OO	남	31	전문회사	제품디자인	3년	제품디자인	1회
	송OO	여	25	전문회사	제품디자인	1년	제품디자인	1회
C	김OO	여	24	전문회사	그래픽/영상디자인	1년	시각디자인	2회
	송OO	여	30	전문회사	시각디자인	3년	시각디자인	1회
	이OO	여	30	전문회사	시각디자인	6년	시각디자인	2회
	이OO	여	30	기업	제품디자인	5년	제품디자인	3회

총그룹 3그룹 11명 (남성 5명, 여성6명) 평균연령 28.1 세

FGI조사는 현장 실습생을 운영·관리한 회사 관계자를 대상으로 진행한 2020년 2월18일~2월25일까지 진행했다. 참여한 관리 경험 참여자들의 인구 통계학적 사항은 <표 5>를 살펴보면 디자인 회사의 관리자나 디자이너로 활동하고 있으며 남자 11명, 여자 3명 평균 나이 35.8세, 디자이너 활동경력은 13.5년, 실습생을 관리해본 횟수는 평균 9.6회였다.

<표 5> 현장실습 참여자 관리 경험 그룹집단 구성표

집단	이름	성별	나이	회사유형	디자인 활동유형	직업 활동 경력	직위	실습생을 관리해본 횟수
A	선우O	남	50	디자인 전문회사	제품디자인	22년	대표	10회
	이OO	남	34	디자인 전문회사	제품디자인	7년	과장	4회
	이OO	남	48	디자인 전문회사	제품디자인 UX	23년	실장	6회
B	이OO	남	52	디자인 전문회사	제품디자인	26년	대표	10회
	김OO	남	53	디자인 전문회사	디스플레이	30년	대표	50회
	김OO	남	49	대기업	디자인마케팅	23년	과장	6회
C	차OO	남	41	디자인 전문회사	디스플레이	15년	실장	7회
	박OO	여	28	디자인 전문회사	제품 및 시각디자인	3년	주임	3회
	전OO	여	32	디자인 전문회사	시각디자인	8년	주임	8회
	이OO	남	45	디자인 전문회사	제품디자인	19년	대표	20회
	이OO	여	38	디자인 전문회사	공공디자인	10년	과장	7회
	이OO	남	32	디자인 전문회사	공공디자인	4년	대리	4회

총그룹 3그룹 14명 (남성 11명, 여성3명) 평균연령 35.8 세 /13.5년 /9.6회

선행된 연구에 의하면 구체적인 사안과 적은 표본의 수를 가지고 설문 조사하는 경우에는 표면적인 결과나 나올 가능성이 높기 때문에 심층적인 개인의 경험에 기반한 질문의 세부적인 내용을 알아보기에는 심층 인터뷰가 더 효과적이라는 것을 알 수 있었다.<sup>10)</sup> 이에 따라 본 연구의 방법도 FGI기법을 사용하였다.

본 연구의 인터뷰가 보다 빠른 시간 내에 자유로운 분위기에서 진행될 수 있도록 인터뷰 시작 전 자료와 내용에 대한 준비를 질문지로 갖추었고 사전 배포된 질문지는 위에서 언급한 현장실습의 전 주기를 구분한 과정의 단계별로 작성되었으며 이를 바탕으로 참여자들에게 자유로운 토론을 유도하였다.

### 3.3. 연구 도구와 분석

FGI의 강점은 사람들이 모여 만들어내는 집단 역학에 있다. 참가자가 자신의 경험이나 이야기, 기억, 인식, 원하고 필요한 것 등에 대해 자유롭게 이야기할 수 있게 된다.<sup>11)</sup>

위의 설명처럼 FGI는 본 연구에서 참여자의 심층면접을 통해 현장실습활동 참여자들의 주관적인 현장실습활동에 대한 생각을 탐색한다.

연구 참여자들이 인터뷰 과정에서 토의한 사건과 경험들은 심층적이고 집중적인 방식으로 연구의 결과로 구현되는 연구자와 연구 참여자의 공동 경험이 재구성되는 과정으로 질적 논거를 타당하게 마련할 수 있다.<sup>12)</sup>

본 연구에서는 2가지 유형의 FGI를 실시하였다.

첫 번째는 현장실습 경험자 집단으로서 학생 입장에서 현장실습 과정을 바탕으로 본인을 위해 필요한 마음가짐으로 실습 경험자의 입장에서 의견이 필요하다.

두 번째는 회사입장에서의 의견 제시로서 회사와 실습생 간의 관계가 이익이 되기 위한 입장에서 학생들이 어떻게 행동해야 하는지에 대한 의견이 필요하다.

본 연구의 FGI를 통해 수집된 자료는 실습경험 학생과 실습회사 내 운영자의 인터뷰 내용을 해석하고 전문가들과의 의견을 공유한 것을 바탕으로 분석하였다.

분석 과정은 그룹 인터뷰 자료를 반복적으로 청취와 수기로 작성된 설문지 자료를 분석하여 그 객관성을 도출하고자 노력하였으며, 참여자들의 경험과 인식을 통해 도출된 내용을 면밀히 검토하여 키워드를 추출하

였다. 추출된 키워드들을 그 중복성과 의미의 중요도에 대한 검증을 통하여 최종 핵심 개념을 도출하였다.

선행된 연구에서 도출된 빈도, 구체화, 감정, 광범위함의 기준을 가지고 분석의 기초로 적용하였다.<sup>13)</sup>

#### 4. 현장실습 핵심요인 도출

##### 4-1. FGI의 실행

현장실습 경험참여자 그룹집단 FGI과정에서 제시한 질문은 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> FGI 질문 유형

질문1	실습 전 단계 - 본인이 실습 과정을 성공적으로 진행하기 위해서 실습 전 준비해야 할 것을 이야기한다.
질문2	실습실행단계 - 현장실습 진행시 회사에서 직업체험을 하는 실습학생으로서 고려점을 이야기한다.
질문3	실습 후 단계 - 실습을 마치고 학생으로 돌아온 단계에서 현장실습 경험에 대한 자기평가와 이를 토대로 본인의 향상된 역량이 추후 취업이나 학업시 활용되도록 고려점을 이야기한다.

##### 4-2. 키워드별 항목 해석

정리된 키워드들을 연구자가 여러차례 그룹화하여 유사하거나 중복된 항목을 정리하여 키워드별로 제시된 요인에 대한 세부적 내용의 해석은 다음과 같다.

##### 4-2-1. 실습 전 단계

공통적인 사항들은 실습 전 회사에 대한 사전 정보 취득이나 실습을 위해 준비해야 할 사항들 중 인간관계 같은 준비와 기술적 준비 등과 같은 것이었다. 아래 <표 7>에서는 실습 전 단계에서의 중요 키워드들을 해석하여 설명하였다.

<표 7> 실습 전 단계에서의 중요 키워드 해석

실습기관에 대한 정보획득과 실습의 사전 준비
실습 목표의 명확한 설정과 경험자로부터 조언 청취
실습 현장에 사용해야 할 디자인 기술 확보
실습생의 직무적 강점과 약점 및 관심분야 파악
사전 인턴책임자와 면담하면서 회사에 대한 이해도 확보
실습기관에서의 행동이나 이해 확보
시간준수나 실습에 대한 책임감 확보
관련 디자인 홈페이지를 통한 사전 노력

##### 4-2-2. 실습 실행 단계

중요한 요소로서 공통적인 사항들은 다음과 같다. 실습 실행 중에 시간을 관리, 예의와 적극적 질문, 능동적이고 책임감 있는 자세, 배움을 위한 적극적 표현과 자세, 실무 방법과 기술의 습득을 배우려는 자세, 선배들과 관계, 다양한 시안 방향성 제시, 조직 이해, 직장 체험이라는 사실 인식 등과 같은 것이었다. 아래 <표 8>에서는 실습 실행 단계에서의 중요 키워드들을 해석하여 설명하였다.

<표 8> 실습 실행 단계에서의 중요 키워드 해석

일과 기록과 업무 정리 하면서 시간 관리
처리해야 할 업무의 중요도를 따져 우선순위를 정하여 질문하기
지시한 업무의 중간 진행 상황을 확인받으며 방향성 유지
학교에서 대표로 나와 회사에 좋은 이미지를 남김
실습 기간에 실무적 고려와 기술의 습득을 배우려는 자세
먼저 다가가서 어떤 일을 해야 되는지 물어보는 적극성
두 가지 이상의 방향성을 제시
참가자는 조직을 이해해야하고 실제 직장이라는 소속감을 가지고 생활
교육보다 체험이라는 사실을 잊어버리는 않고 회사에서 상황에 적합하게 행동

##### 4-2-3. 실습 후 단계

중요한 요소로서 공통적인 사항들은 다음과 같다. 디자인능력 향상, 실무지식과 능력 향상, 자신의 약점 파악, 실습경험 반영, 실무기반 포트폴리오 정비, 지속적인 인간관계 유지, 인성개발, 겸손한 마음, 여러 디자인 분야의 실습경험, 실습경험을 바탕으로 자기소개서 작성 등과 같은 것이었다. 아래 <표 9>에서는 실습 후 단계에서의 중요 키워드들을 해석하여 설명하였다.

<표 9> 실습 후 단계에서의 중요 키워드 해석

디자인에 대한 이론적 학습이나 디자인 기술에 대한 노력
경험을 토대로 수업과제 진행 시 현실에 맞춰 고민하며 제품에 대한 이해도를 높여 과제물을 진행
현장실습 작성한 일지검토와 경험, 정보를 분석해서, 남은 학업 기간동안 부족한 부분을 채우는데 활용
실습 후 어떻게 생활하느냐가 가장 중요하며 실습기간을 돌아보는 과정을 통해 앞으로 실무자가 되기 위한 준비

여러 디자인 분야를 경험하고 실무에 오는 것이 경쟁력 있는 부분이며 이를 통한 차별화 능력 개발
수업 상황과 실습 상황은 다르기 때문에 차이점을 분석하고 포트폴리오를 재정비
실습 후 예도 지속적인 인간관계 유지가 필요
회사와 관계를 지속하는 방법에 대해 가이드를 제공
실습 기간 중 알게 된 자신의 약점을 돌아보는 과정을 통해 겸손한 마음으로 생활
진로를 확정하기 전에는 다양한 분야의 실습 준비
자기소개서를 실습 경험을 바탕으로 작성해보는 연습

### 4-3. 중요요인 발굴

실습 단계의 요인에 따라 그룹화하고 정리한 내용을 바탕으로 다음의 중요요인을 도출하였다. 본 연구에서는 '무엇인가를 해야 하는 노력'으로 중요요인을 정의하였다.

첫 단계인 실습 전 단계에서는 <표 10>과 같이 총 8개의 중요요인을 발굴하였으며, 실습 전 단계에서 학생들은 실습 참가 전에 다음과 같은 요인들을 중요하게 고려하여 준비해야 한다.

<표 10> 실습 전 단계에서 준비되어야 하는 노력

번호	실습 전 단계의 중요요인
1	실습기관에 대한 정보를 파악하는 노력
2	실습을 위한 목표 설정과 조인을 듣는 노력
3	실습 전에 디자인실습에 필요한 프로그램들 디자인기술
4	본인의 직무적 강점과 약점을 파악하는 노력
5	인턴책임자와 면담 등 회사에 대한 이해 노력
6	실습환경에 적합한 행동이나 이해를 위한 노력
7	시간준수나 실습에 대한 책임감을 가지려는 노력
8	온오프라인을 통한 디자인정보나 지식을 습득 노력

실습 실행 단계에서는 다음 <표 11>과 같이 총 10개의 기본 중요요인을 발굴하였으며 실습 단계에서 학생들은 실습 실행 시에 이런 요인들을 중요하게 생각하여 준비해야 한다.

<표 11> 실습 실행 단계에서 준비되어야 하는 노력

번호	실습 실행 단계의 중요요인
1	업무 등의 일과를 기록하여 업무를 정리 하면서 시간관리를 하는 노력
2	일의 우선순위를 정하는 노력
3	예의바르면서 적극적으로 질문하려는 노력
4	능동적이고 책임감있는 자세를 가지려는 노력
5	직장이라는 마음가짐으로 배움에 대한 적극적 표현과 자세를 가지려는 노력

6	실무적 방법과 기술의 습득을 배우려는 자세를 가지려는 노력
7	회사선배들과 관계를 잘 가지려는 노력
8	여러가지를 준비하여 두가지 이상의 시안 방향성을 제시 하려는 노력
9	실제 직장이라는 생각을 가지며 회사조직을 이해하려 노력
10	직업교육보다 직장체험이라는 사실을 상기시키는 노력

실습 후 단계에서는 <표 12>와 같이 총 10개의 기본 중요요인을 발굴하였으며, 실습이 끝난 단계에서 학생들은 다음과 같은 요인들을 중요하게 고려하여 미래를 준비해야 한다.

<표 12> 실습 후 단계에서 준비되어야 하는 노력

번호	실습 후 단계의 중요요인
1	학업에서 디자인능력 향상을 위한 노력
2	실무지식과 능력 향상을 위한 노력
3	실습 경험기록 분석을 통한 자신의 약점 파악노력
4	실습후 학업생활시 실습경험의 반영노력
5	실무기반 포트폴리오 정비 노력
6	실습 후 지속적인 인간관계 유지노력
7	감사표현 등의 인성개발 노력
8	본인 능력을 기반으로 겸손한 마음으로 임하는 자세를 배우는 노력
9	진로를 확정하기 전에는 여러 디자인분야의 실습을 경험 하려는 노력
10	자기소개서를 실습경험을 바탕으로 작성해보는 노력

## 5. 결론

### 5-1. 연구의 결론

본 연구는 디자인 교육과정에서 현장실습 과정에 참여하는 학생과 기업의 측면에서 만족할 수 있는 과정으로서 디자인 현장실습의 효율적인 운용의 어려움과 참여자들의 참여 의지와 그 지속성에 대한 문제를 해결하고자 하였다.

연구 결과의 객관적 신뢰성을 위해 실습현장에 직접적인 이해관계자인 경험자들의 의견 청취와 수렴을 통하여 연구를 진행하였으며, 이를 위해 설계과정에서 선정한 FGI 패널을 구성을 통해 연구의 근거를 객관적으로 구축하였다.

그 결과로서 다음과 같은 연구의 내용을 도출하였다.

첫째, 이론적 고찰을 통하여 사회적 활동으로서의 실습 활동에 대한 개념과 특징들을 알아보았다.

둘째, 세부항목 도출하기 위한 기준을 마련하기 위하여 FGI기법을 활용하여 실습 과정에서 필요한 사항에 대하여 체계적으로 수렴하였다.

셋째, 실습 전 단계에서는 총 8개의 중요요인을 발굴하였으며 이는 '실습 기관에 대한 정보를 파악하는 노력', '실습을 위한 목표를 명확히 설정하는 노력', '실습 전에 디자인실습에 필요한 프로그램들 디자인기술', '본인의 직무적 강점과 약점을 파악하는 노력', '인턴책임자와 면담 등 회사에 대한 이해도를 높이는 노력', '실습환경에 적합한 행동이나 이해를 위한 노력', '시간 준수나 실습에 대한 책임감을 가지려는 노력', '온·오프라인을 통한 디자인 정보나 지식을 습득하려는 노력' 이었다.

넷째, 실습 실행 단계에서는 전체 10개의 중요요인을 발굴하였으며 이는 '업무 등의 일과를 기록하여 업무를 정리하면서 시간 관리를 하는 노력', '일의 우선순위를 정하는 노력', '예의 바르면서 적극적으로 질문하려는 노력', '능동적이고 책임감 있는 자세를 가지려는 노력', '직장이라는 마음가짐으로 배움에 대한 적극적 표현과 자세를 가지려는 노력', '실무적 방법과 기술의 습득을 배우려는 자세를 가지려는 노력', '회사 선배들과 관계를 잘 가지려는 노력', '여러 가지를 준비하여 두 가지 이상의 시안 방향성을 제시하려는 노력', '실제 직장이라는 생각을 가지며 회사 조직을 이해하려 노력', '직업교육보다 직장 체험이라는 사실을 상기시키는 노력'이었다.

다섯째, 실습 후 단계에서는 총 10개의 중요요인을 발굴하였으며 이는 '학업에서 디자인능력 향상을 위한 노력', '실무지식과 능력 향상을 위한 노력', '실습 경험기록 분석을 통한 자신의 약점 파악 노력', '실습 후 학업 생활시 실습경험의 반영노력', '실무기반 포트폴리오 정비 노력', '실습 후 지속적인 인간관계 유지 노력', '감사 표현 등의 인성개발 노력', '본인 능력을 기반으로 겸손한 마음으로 임하는 자세를 배우는 노력', '진로를 확정하기 전에는 여러 디자인 분야의 실습을 경험하려는 노력', '자기소개서를 실습경험의 바탕으로 작성해보는 노력'이었다.

## 5-2. 제언

본 연구는 체계적이고 효율적인 실습 활동을 위한 출발점인 실습 과정의 핵심요인을 찾아내고자 연구의 객관적 논증 과정을 충실하게 진행하였다. 이러한 과정을 통하여 도출된 결과들은 학생들을 위해 실습 과정 중 단계별 자가 체크 과정에서 사용될 체크리스트의 세부항목들을 개발하기 위한 기초 연구의 결과물로서 가치를 가진다. 따라서 이후 세부항목의 개발과 의미 그리고 그것들의 타당성을 확보해야 하는 과제를 남긴다. 이런 단계별 연구를 통하여 향후에는 실습 참가자들에게 필요한 체크리스트의 양식화가 진행되어야 할 것이다.

참가자들이 이를 활용하여 실습에 대한 만족도 뿐만 아니라 대학에서 진행되는 디자인교육 과정과 내용에 대한 만족도를 확보하게 될 것이다. 따라서 본 연구에서 발굴한 인턴십 과정의 기본요소들을 바탕으로 각 실습 주기 단계에서 활용될 수 있는 후속 연구의 필요가 있다.

- 1) 나한범, 「산업디자인의 효율적인 실무교육을 위한 현장실습 시스템개발에 관한 연구」, 한국산업기술대학교 대학원 석사학위논문, 2015, p.7.
- 2) 이명규, 「공업고등학교 현장실습교육의 내실화 방안에 관한 연구」, 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 1995, p.13.
- 3) Franks, P., & Blomqvist, O., 「The World Association for Cooperative Education」, International handbook for cooperative education: An international perspective of the theory, research and practice of work-integrated learning, 2004, pp.283-289.
- 4) 임정연, 「현장실습 교육 프로그램의 효과에 관한 메타분석」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2016, p.32, 재인용.
- 5) Cutt and Loken, 1995; Weisz & Chapman, 2004: 임정연, 앞의 글, 2016, p.32, 재인용.
- 6) Donald, Anthony, Shannon(2001): 임정연, 2016, p.33, 재인용.
- 7) 석혜주, 「제품디자인 교육과정과 실무연관성의 상호관계에 관한 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008, p.81.
- 8) 한국디자인진흥원, 「산업디자인통계조사」, 2011, p.213.
- 9) 나한범, 「산업디자인의 효율적인 실무교육을 위한 현장실습 시스템개발에 관한 연구」, 한국산업기술대학교 대학원 석사학위논문, 2015, p.15.
- 10) 변지숙, 「미디어 이용이 다문화 가족 내 커뮤니케이션에

미치는 영향: 포커스 그룹 인터뷰방법을 중심으로», 성균관대학교 석사학위논문, 2014, p.23.

- 11) 브루스해닝턴, 벨라마틴(Bruce Hanington, Bella Martin), 유다혜,이유미 역, 「디자인방법론 불변의법칙 100가지」, 고려문화사, 2012), p. 92.
- 12) 김정은, 「여성혐오 경험에 대한 대학생의 포커스 그룹 인터뷰 분석」, 광운대학교 교육대학원, 2018, p28.
- 13) 김정은, 앞의 글, 2018, p.28.

## 참 고 문 헌

- 김정은, 「여성혐오 경험에 대한 대학생의 포커스 그룹 인터뷰 분석」, 광운대학교 교육대학원, 2018.
- 나한범, 「산업디자인의 효율적인 실무교육을 위한 현장실습 시스템개발에 관한 연구」. 한국산업기술대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 변지숙, 「미디어 이용이 다문화 가족 내 커뮤니케이션에 미치는 영향: 포커스 그룹 인터뷰방법을 중심으로」, 성균관대학교 석사학위논문, 2014.
- 브루스해닝턴, 벨라마틴 (Bruce Hanington, Bella Martin), 유다혜,이유미 역, 「디자인방법론 불변의법칙 100가지」, 고려문화사, 2012.
- 석혜주, 「제품디자인 교육과정과 실무연관성의 상호관계에 관한 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 이명규, 「공업고등학교 현장실습교육의 내실화 방안에 관한 연구」. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 1995.
- 임정연(2016), 「현장실습 교육 프로그램의 효과에 관한 메타분석」, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2016.
- 한국디자인진흥원, 「산업디자인통계조사」, 2011.
- Franks, P.& Blomqvist, O., 「The World Association for Cooperative Education, International handbook for cooperative education: An international perspective of the theory」, research and practice of work-integrated learning, 2004.