

디자인 학습의 프로세스적 접근을 위한  
TEXT 모형 개발에 관한 연구  
- 사고과정을 중심으로 -

A study on the process of thinking for development of text model

이 은 주

충청전문대학 멀티미디어과

류 성 현

기전여자전문대학 산업정보디자인과

## 1. 서론

## 2. 일반연구

- 2.1 Bryan Lawson 'HOW DESIGNERS THINK'
- 2.2 David A. Lauer  
Stephen Pentak 'DESIGN BASICS'

## 3. 문제 제기

- 3.1 교과과정의 문제
- 3.2 교수자와 학습자의 문제
- 3.3 학습자의 문제

## 4. Text 모형

- 4.1 언어 Text
- 4.2 그림 Text
- 4.3 Text의 생성

## 5. 결론

### Keyword

Process of thinking, 언어 Text, 그림 Text, 목록화(List Up)

## ABSTRACT

Design is on process.

Design is not a result, but a process.

It requires organization of design process to obtain the most effective design.

The organization of design process means to understand the inner or outer problems, to create reasonable process, and to have ability of problem solving.

In this paper, we suggest that student need to understand the importance of 'discovering process', not 'discovered process'. And we also suggest text model of instructor with respect to the basic concept of creative ability and development of imagination ability.

### 논문요약

디자인은 현재 진행형이다.

디자인이라는 어구 자체가 결과물을 언급하는 것이 아니라 과정(process)을 지칭하는 것이고 그것의 결과는 매우 다양한 응용범위를 갖기 때문에, 이를 효과적으로 풀어가기 위해서는 디자인 문제 해결의 과정을 조직화 할 필요성이 대두된다. 디자인 과정의 조직화란 디자인의 외적 혹은 내적인 문제들을 파악하여 창조적이고 합리적인 프로세스를 만들어, 디자이너들이 문제 해결자로서의 능력을 갖게 하는 것이다.

컴퓨터의 일반화와 도구화로 인한 디자인 상황의 변화는, 시간 절약 및 표현의 다양화, 디자인 영역의 확대라는 측면을 낳았으나, 디자인 문제해결 과정보다는 디자인의 평가가 결과물에 치우친, 때문에 시각적인 표현 방법의 측면이 상대적으로 강조되었다. 따라서 진행과정으로서의 프로세스 측면이 그 중요성에 비해 간과되었던 것이 사실이다.

본 논문에서는 대학 디자인 교육과정에 있어서 학습자로 하여금 '발견된 것'이 아닌 '발견하는 과정'의 중요성을 일깨우고 그 기본 개념인 창조적인 사고능력 및 상상능력의 계발이라는 측면에서 교수자가 취할 수 있는 text모형을 제시하고자 한다.

이러한 text모형에 따른 학습은, 학습자에게는 '순에 의한 표현' 이전에 다루어져야 할 '머리로 표현하는 방법'을 훈련을 통해 습득하게 하며, 교수자는 교수자와 학습자간의 전달경로를 보다 확실하게 함으로써, 너무 주관적이어서, 혹은 너무 객관적이어서 오는 오류들을 최소화 하고 전달의 강도를 높일 수 있는, 하나의 훈련과정을 모색할 수 있다.

## 1. 서론

디자인이 결과가 아닌 프로세스로 이해되어야 하는 근거는 여러 관련 분야의 연구에서 언급된 바 있다. 이는 디자인이 갖는 시각 언어로서의 특징과, 현대 디자인이 처한 복합적인 상황에 기인한다. 외적으로는 관련 법률제정에 따른 사회적 환경의 변화와, 사용자, 클라이언트, 디자이너를 연결하는 디자인 고리의 변화, 그리고 새로운 디자이너의 역할 등장에 따른 디자인 업계 및 학계의 변화 등, 디자이너에게 더 많은 요구와 통제를 가하는 주위의 환경에 좀 더 적극적이고 합리적으로 대응하기 위한 방법의 연구가 그것이다.

본 논문은 이러한 연구의 일환으로, 디자이너 양성기관으로서의 대학이 이에 적합한 교육을 하기 위해서 요구되는 사항은 무엇이며, 어떻게 그 해결안에 접근해야 하는지를 살펴보고자 하였다. 디자인 프로세스에 관한 많은 연구서들 중에서 Bryan Lawson의 'HOW DESIGNERS THINK'와 David A. Lauer, Stephen Pentak의 'DESIGN BASICS'는 디자인과, 디자이너와, Design Process와, 사고과정에 대해 논자와 일치하고 있는 부분이 상당수 있었으므로, 이를 일부 발췌함으로써 이론적인 배경으로 삼았다. 문제 해결을 위한 접근방법은 교과과정의 문제, 교수자와 학습자의 문제, 디자이너로서의 학습자의 문제로 분류하여 접근하였으며, 이를 바탕으로 text모형이 제시되었다.

Text모형은, 상기한 문제들의 해결안에 접근하는 훈련과정의 한 방법으로 제시되었으며, 구체적인 작성과정과 훈련과정 등은 지면의 여건상 추후 Text모형의 적용사례를 중심으로 따로이 진행될 예정이므로 본 논문에서는 개략적인 생성과정의 서술로서 대신하였다.

## 2. 일반연구

디자인이란 단어는 일반인들이 생각하는 평범한 디자인의 개념을 뛰어 넘은지 이미 오래다. 너무나 많고 다양한 사용 범위를 지닌 말이 되었기 때문에, 정확히 무엇을 의미하는지 확실하게 정의할 수 없게 되었다. 디자인의 역사와 장르를 살펴보면, 현대적 의미의 디자인이란 '관련된 여러 분야들의 연결 고리를 찾아내어 관계 지우는 것'으로서 해석하는 것이 타당하리라 생각한다.

국내에 나와있는 디자인 관련 서적은 화보 일색이거나 빈약한 내용 및 진부한 구성으로, 기존에 제작된 출판물이나 사례연구의 나열 수준에서 만족하고 있는 것이 현실이다. 미래의 디자인에 대한 지침을 제시하기 보다는 과거에 이루어졌던 작업을 중심으로 구성되어 있음으로, 사고과정을 위한 학습서보다는 이미 제작되어진 결과물의 모방을 통한 우연적 효과의 답습 측면이 강해왔다.

Bryan Lawson의 'HOW DESIGNERS THINK'와 David A. Lauer, Steven Pentak의 'DESIGN BASICS'는, 둘 다 디자인 프로세스에 관한 독자적인 해석을 구축하면서도 상당한 부분에서 비슷한 견해를 보이고 있다. 그 중에서 가장 주목할만한 사실은, 디자인에 대한 근원적인 시각인데, 디자인을 결과적이거나 물리적인 아닌, 끊임 없는 정신적인 프로세스로서 이해해야 한다는 것이다. 이 책을 읽음으로서, 흥미해져가는 디자인의 개념에 좀더 실질적으로 접근할 수 있고, 디자인의 원리에 감동하기에 조금도 부족함이 없으리라 생각한다. 특정한 사조나 시류에 편승한 디자인 서적보다는 정독함으로써 지식이 얻어지는 책이다.

### 2.1 Bryan Lawson 'HOW DESIGNERS THINK'

이 책은 디자인 문제의 해결방법과 디자인 프로세스에 관한 내용을 지금까지와는 다른 방법으로 접근하고 있다. 다양한 분야에 걸친 실예들과 심리학, 사회학, 건축학을 망라한 포괄적인 설명은 디자인을 올바르게 이해하기 위한 지침서로서 손색이 없다.

Bryan Lawson은 건축을 전공한 디자이너면서 심리학자로서, 그의 디자인 교육과 작품생활의 경험 및 디자인 방법론, 그리고 건축이론의 저술경험이 이 책의 근간을 이루었다.

이 책에 일관되어 있는 내용은, 디자인을 결과물로 결정지을 수 있는 것으로 보다는 프로세스로 이해해야 하며, 이를 이끌어 가는 주체는 창조적인 사고과정이라는 것이다. 따라서, 우선, 디자인을 프로세스로 보아야 하는 근거는 무엇이며, 창조적인 사고과정과는 어떠한 방식으로 연결되는지를 고찰할 필요가 있다. 이 과정에서는 프로세스와 사고과정에 대한 일반론이 제시되며, 더불어 프로세스의 주체인 디자인 문제와 해결안, 사고과정의 주체인 디자이너, 그리고 디자인의 총체로서 창조성에 관한 해석이 제시된다.

우리는 정밀한 기계의 디자인이나 패션 디자인은, 성격이 다른 나름대로의 디자인 프로세스를 갖고 있음을 알고 있다. 체계적이고 수학적이거나 혹은 막연하고 임의적이며 무질서하고 상상력이 풍부한 프로세스가 그것이다. 다양한 종류의 디자인 만큼이나 프로세스도 다양한데, 이 양극적인 성질을 어떻게 조합하는가에 따라 그 결과는 매우 다양하게 전개될 수 있다. 여기에서 우리는 다양한

결과에 도달하는 각각의 프로세스에는 어떤 차이가 있으며 왜 그런가 라는 점에 주목하게 된다.

디자인 프로세스는 디자인 문제와 해결안을 포함한다. 이 두 가지는 상호 의존적이다. 문제를 언급하지 않고 해결안을 연구하는 것은 분명 무의미하며 그 반대도 똑같이 소용 없는 일이다. 여기서 디자인 문제와 그 해결안의 주요한 특성을 살펴봄으로써 디자인을 프로세스로 보아야 하는 근거와 함께 디자인 프로세스의 본질에 대해 정리해 보기로 한다.

#### 1. 디자인 문제는 종합적으로 서술될 수 없다.

디자인 프로세스의 개념도를 발전시키는데 있어서의 어려움 중의 하나는 문제의 모든 측면들이 드러나는 단계를 확실히 하기가 불가능하다는 점이다. 임정한 단계로 분류하거나 요약할 수 있을 만큼 디자인 문제가 간단하지 않기 때문이다. 우리는 디자인 문제를 종합적이며 정태적(靜態的)인 것으로 공식화할 수 없고, 오히려 디자인 해결안과의 유기적인 긴장관계를 갖고 있는 것으로 보아야 한다.

2. 디자인 문제는 주관적인 해석이 필요하므로 불가피하게 주관적인 가치판단을 포함한다.

똑같은 문제의 해결 방법에 대해 각각의 다른 전문가들은 그들의 지식과 경험을 바탕으로 서로 다른 해결안을 찾기 위해 노력하게 된다. 문제를 인식하는 각도에 따라 해결안은 얼마든지 다양하게 도출될 수 있다. 때문에, 의식적이든 무의식적이든 주관적인 상황이 개입된다고 보아야 한다. 이 점이 디자인 문제의 객관적인 공식화를 기대할 수 없고, 그들의 객관화된 평가 역시 기대하기 힘들게 되는 이유이다.

3. 디자인 프로세스는 끝이 없고 수많은 서로 다른 해결안이 있다.

디자인 문제가 종합적으로 서술될 수 없고 정확히 계측할 수 없다는 관점에서 본다면, 문제에 대한 모든 해결방법이 한정적이거나 확인할 수 있는 결말을 가질 수는 없다는 것을 인식해야 한다. 해결안이란, 그 디자인의 생명이 끝날 때까지 계속해서 수정 보완될 수 있으며, 진정으로 완결되는 시점 역시 확인 할 수 없다. 때문에 디자이너는 책임있게 디자인의 사이클을 관찰할 수 있어야 한다. 이들을 평가할 수 있는 것은 그 디자인의 생명이 끝난 후에야 가능할 것이다.

#### 4. 절대적으로 잘못이 없는 정확한 프로세스는 없다.

디자인 훈련의 목적은 좋은 결과를 얻기 위해서가 아니라 자신만의 프로세스를 확립하기 위한 것이다. 따라서, 디자인 프로세스를 조정하고 변경하는 방법의 연구가 디자이너들이 개발하여야 할 가장 중요한 기술중의 하나임을 이해해야 한다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 문제를 발견하는 것과 해결안을 만들어내는 것은 분명한 합리적인 과정임에도 불구하고 논리가 위주로 되는 행위라고는 볼 수 없기 때문에, 우리는 디자인 프로세스가 그 차원의 창조적 사고를 요구한다는 것을 예언하여야 한다. 창조적 사고과정은 디자이너 자신의 문제이며 디자인 프로세스의 핵심이다.

여기서 사고방식에 대한 이론적 근거를 확립한 GESTALT 이론의 견해를 살펴볼 필요가 있다. GESTALT 심리학자들은 지각에 매우 관심을 기울이므로 사고에서의 맥락(context)의 중요성을

강조한다. 베르트하이머(Wertheimer, 1945)는, 문제해결이란 그 방법이 지각될 때까지 한 상황의 구체적인 관계들을 이해하고 재구성시키는 것으로 간주했으며, 드 그로트(de Groot, 1965)는, 사고방식이란 관계들, 패턴들, 전체상황들의 인식능력을 획득하는 것에 달려있다고 했다. 사고방식의 메커니즘보다는 프로세스와 구성(Organization)에 초점을 맞춘 것이다.

그렇다면 창조적 사고방식이란 무엇이며, 창조성은 어떻게 얻어질 수 있는가? 창조성은 가치관의 언어(value word)이고 가치평가물 나타낸다. 우리가 창조성을 논함에 있어서 가장 광급하게 생각하는 부분은 그것이 선천적인가 후천적인가 하는 것이며, 흔히 창조적이라고 생각하는 역사의 인물들은 일반인들과는 명확하게 다른 사고방식의 유형을 갖고 있는가 하는 것이다. 창조성 그 자체가 사람마다 다른 분량으로 주어진 특이하게 타고난 천부적인 재능이라는 것이다.

디자인에 있어서의 창조성에 대한 연구는 결과물 뿐만 아니라 프로세스와 사람도 검토할 필요가 있다. 흔히 디자인은 창조적 작업이고, 좋은 디자이너는 창조적인 사람이고, 종종 그들의 작품을 창조적이라고 한다. 때문에 누구도 그가 싫어하는 새로운 것을 창조적이라고 하지는 않는다. 우리가 가장 쉽게 창조성을 인식하는 것은 결과물을 통해서지만, 그것의 평가는 지나칠 정도로 주관적이고 결과물 자체는 어떻게 그것이 존재하게 되었는가에 대해 거의 대부분의 과정을 말해주지 않기 때문에, 작품이나 아이디어의 창조성에 대한 신뢰할만한 척도는 없다고 보아야 한다. 따라서 창조성은 결과물 뿐만이 아닌 전체적 맥락에 관계되어 있고, 디자이너가 문제를 인식하고 그 프로세스를 수행하는 상황에 관계가 있는 것이며, 그것을 단지 기능이나 선천적인 재능이 아닌 훈련과 학습에 의해 취득될 수 있는 능력으로 인식하는 것이, 창조성을 계발하는데 있어서 가장 먼저 인식해야 하는 요점인 동시에 가장 중요한 점이라는 것을 인정해야 한다.

창조성은 창조적 사고방식을 통해서 습득된다. 디자인 문제가 변하듯 디자이너의 능력과 기술도 변화한다. 어떤 사람은 부가된 제한조건이 거의 없고 상상력이 동원될 수 있는 개방-선택적(open-ended) 종류의 문제를 선호하는 반면, 어떤 사람은 보다 꼭 짜인 제한된 문제를 더 편하게 느낀다. 즉 확산적 사고방식과 수렴적 사고방식의 종류인데, 이 양극적인 성격은 디자인 문제와 디자인 해결자 모두에게 있어서 창조성을 획득하게 하는 정신적인 기능이며, 디자이너에게 있어서 문제를 인식하고 그 자신의 성향을 나타내는 척도가 될 수 있다.

우리가 흔히 이 두 가지 사고방식을 설명함에 있어서 자주 드는 예는 예술과 디자인의 차이이다. 일품성과 다품성, 주관성과 객관성의 차이인 셈이다. 예술가는 발산적인 사고가, 디자이너는 좀 더 수렴적인 사고의 과정으로 편향되어 있다는 선입관이다. 그러나 진정으로 창조적인 예술가는 그의 아이디어를 발전시키기 위해서는 수렴적 사고방식이 요구되며, 디자이너는 새로운 가능성의 탐구를 위해 확산적 사고방식이 요구된다는 것을 인정해야만 한다. 어느 한 쪽으로 치우치지 않고 사고의 균형을 이루는 것이 창조적 사고방식의 훈련을 위한 목적임과 동시에 방법이 되는 것이며, 디자인 학습의 장에서 가장 중시해야 할 내용인 것이다. 디자인 교수

자는 결과물을 중심으로 한 과제물의 제출로서 학습자의 평가 기준을 삼을 것이 아니라, 다양한 사고방법을 통한 창조성의 획득을 위해서는 훈련과정을 중심으로 디자인 프로세스를 구성해야 하며, 훈련과정에 있어서 학습자의 개별 기준을 마련함에 있어서도, 표현되어진 능력보다는 그의 사고과정을 중심으로 교육하는 것이 타당하리라 생각된다.

## 2.2 David a. Lauer, Steven Pentak 'DESIGN BASICS'

이 책은 디자인 이론서라기 보다는 방대한 예제의 제시와 설명을 통한 참고서의 성격이 강하다. 이 책의 특징은 디자인 요소(element), 원리(principles), 그리고 과정(process)을 쉽게 설명함으로써 디자인 프로세스에 대한 비신비적이며 구체적인 시각을 갖는 것이 디자인 문제를 근본적으로 접근하는데 얼마나 중요한가를 밝히고 있다. 디자인 프로세스 부분의 설명을 위한 실 예들은 주로 커뮤니케이션 디자인 쪽에서 취급되었으나, 디자인 원리를 구체적으로 설명하기 위한 자료로는 순수회화와 사진, 일러스트레이션 등을 고루 보여줌으로서, 저자가 디자인과 예술사이의 관계를 어떻게 해석하는지를 짐작케 해준다. 실제로 예술(artist)과 디자인, 예술가(artist)와 디자이너의 어휘를 혼용하여 쓰고 있으며, 여기에서는 예술이란 용어가 디자인을 포함하는 용어로 쓰여지고 있다. Bryan Lawson과 비교해서 주제에 접근하는 방법이 다소 유연하고 간단해보이나, 실제로 디자이너 자신에게 분담되는 훈련의 정도는 깊이가 있다고 볼 수 있다.

본 논문에서는 디자인의 원리에 해당되는 부분은 제외하고 디자인 프로세스에 관계된 부분만을 발췌하였으며, 영어 표기는 되도록이면 그대로 사용하였다.

*de-sign*[dizin]vt. 1). 초보적인 스케치를 준비하거나 계획을 준비하는 것. 형태와 구조를 계획하는 것. 2). 예술적, 또는 기능적으로 계획하는 것.

이것은 Webster에 나오는 16개가 넘는 디자인에 관한 정의중 일부이다. 확실히 디자인이란 단어는 매우 다양한 뜻과 사용법을 갖는다. 그러나 이들 중에서도 plan이란 용어는 중복해서 나오는데, 그것은 디자인하는 것은 실제로 계획하고(to plan) 조직화하는(to organize)하는 과정을 의미하기 때문이다.

디자인은 근본적으로 우연(chance)과는 정 반대에 선다. "It happened by design." 이라고 얘기할 때 우리는 그것이 계획되었던 무엇이며, 우연히 일어난 것이 아님을 의미한다. 디자이너는 형태의 요소를 원하는 시각적 패턴(visual pattern) - 실제 분야에서 나타나는 심볼, 단어, 그릇, 가구, 창문, 옷 등 - 으로 변형시키는 사람이다. 각각의 다른 분야로의 시각적인 조직화(visual organization)를 꾀하는 사람이며, 디자인 프로세스라고 불리는 시각적인 해결안(visual solutions)을 찾는 사람이다.

우리는 창조적(creative)이라는 어휘를 고유하고, 상상적이고, 신선하고, 평범하지 않은 해답을 의미하는데 쓴다. 그래픽 디자인에서의 창조적인 해답은 그것의 아이디어가 얼마나 확실히 전달되었는가에 달려있다. 아이디어란 "어떻게 하는가(how to do)를 아

는 것"이라기 보다는 "무엇을 하는가(what to do)를 아는 것"이며, 무엇이든 이야기의 중심, 즉, 핵심이 되는 내용인 것이다. '무엇'은 불특정 다수이며 모두 해결안으로서의 가능성을 잠재하고 있기 때문에 항상 선택의 문제가 제기된다. 무엇을 버리는가에 대해 아는 것은 무엇을 창조 하는가에 대한 능력을 갖는 것만큼이나 중요하기 때문이다. 아이디어가 왜, 혹은 어떻게 떠오르는지에 관해서는 누구도 확실한 대답을 하기가 곤란하다. 여러 가지의 일을 하는 동안에도 연관성이 없는 각기 다른생각을 할 수 있으므로, 아이디어란, 행위와 사고가 일치되는 않는 상황에서도 발생할 수 있으리라는 것을 알아야 한다. 그것은 기대하지 않은 상황에서 갑자기 발견될 수도 있고 지속적으로 발생할 수도 있는 것이다. 디자이너의 계획된 의도와는 전혀 관계가 없는 듯이 보이기도 한다. 그렇다면 아이디어란 과연 이런 돌발적인 상황에서만 가능한 것인가에 대한 의문이 남는다. 비슷한 질문으로, 이런 창조적인 아이디어의 발생과정을 어떻게 계속해서 자극할 수 있는가? 혹은 어떠한 행동유형이, 디자인 문제들이 해결안으로 변화할 수 있도록 촉진할 수 있는 기능을 갖는 것인가? 라는 질문이 제기된다.

지금까지 많은 사람이 이러한 문제에 관심을 가져왔고 '창조적인 과정(creative process)'에 관해 연구해 왔으며, 이 복합적인 주제를 가능한 한 완벽하게 묘사할 수 있는 기술적인 용어를 찾는데 열중해 왔다. 여기에서 저자는 세 가지의 매우 간단한 용어로서 그것을 표현하고 있다.

THINKING,

LOOKING,

DOING.

이 행위들은 연속적이거나 시간적이며, 확실히 독립적인 과정도 아니다. 이들은 중첩되어 있고 거의 동시에 수행되거나 하나에서 다른 하나로 점프한다. 디자인 문제들은 다양하기 때문에 필연적 해답으로 흐르는 단계별의 과정을 만들 수는 없다. 그러나 이 3가지 과정들이 문제의 발견에서 해답에 이르는 과정을 자극할 수는 있다.

THINKING

Thinking은 창조적인 측면에 연관되어 있다. 우리가 어떤 문제와 부딪칠 때의 첫 단계는 그것에 대해 곰곰 생각하는 것이다. 디자인을 창조하는 데의 모든 단계는 선택의 과정을 포함하며, 그 선택들은 thinking에 의해 결정된다. 고로 thinking은 직면한 문제를 이해하는 것으로부터 시작한다.

정확히 무엇이 성취되어야 하는가? (어떤 특별한 시각적이고 지적인 효과가 요구되는가?)

시각적인 표현상의 요구사항이 있는가? (일러스트레이션 적이거나 추상적 혹은 무주제, 등)

어떠한 물리적인 한계가 부과되는가? (크기, 색채, 매체, 등)

해결안은 언제까지 필요한가?

Thinking은 특별한 주제나 메시지를 갖고 있는 디자인에 있어서는 특히 중요하다. 어떠한 개념이 시각적인 용어로 전달될 수 있는가? 어떠한 이미지나 그림들이 이 주제를 표현할 수 있는가를 논리적으로 생각하고 목록화 하는 것이, 문제 해결의 첫 번째 단계가 된다. 여러 가지의 방향으로 스케치를 하는 것에서부터 시작하여 그것에 관해 토론하고, 그것들을 선택하고 정제화 하는 과정은, 시각적인 해답, 즉, 시각적인 상징을 만드는 것이며, 그것의 형태(form)와 내용(content)을 결정하는 것이다. Thinking은 머리로 표현하는 과정을 숙달되게 해준다.

### LOOKING

Looking은 아이디어 발생의 근원, 정보의 근원(source)으로서의 의미와 연관지어 설명되고 있다.

본다(looking)는 것은 아마 모든 예술가에게 있어서 가장 초보적인 교육과정일 것이다. 초학년의 디자인 교과에서 looking의 훈련은 거의 필수과정이다. 드로잉을 통해서 '다시 보는 것(looking again)'과 '관계를 보는 것(see relationship)'으로서 시각의 훈련을 꾀한다. Looking의 과정은 자연과 인간에 의한 창조물 - 예술이나 디자인-모두를 관찰하는 것을 의미한다. 대부분의 예술가들은 그들을 둘러싸고 있는 시각 세계에 의해서 자극 받고, 다른 분야를 관찰함으로써 표현의 가능성을 배운다. 우리는 정보의 진공화 상태에서는 디자인 해결책을 찾을 수 없다.

자연과 문화에 있어서의 source는 몇몇 작가의 작업에서는 결정적인 역할을 한다.

Henry Moore는 해변의 조개들과 뿔조각들로부터 작업에의 영감을 얻는다. 그것들의 기괴하고 비인공적인 형태들이 그의 작품과 연관지어지는 것은 그 때문이다. 자연으로부터 선화한 형태들은 새로운 조형의 부분을 위한 가능성의 source로서 존재하며, 그런 방법으로 그는 이미 작업실에서 실험했던 형태와의 유사성을 자연에서 인식하였던 것이다. Source는 이미지나 아이디어를 위한 자극으로서 주제(subject)와 연결되는 시각 정보인 셈이다.

Source는 Henry Moore의 경우에서처럼 자연에서만 취할 수 있는 것은 아니다. 이미 발표된 그림이나 기성의 제품들도 훌륭한 source가 될 수 있다. Andy Warhol은 대표적인 재생산의 이미지를 추구하는 작가이다. 기성제품인 광통과 라벨, 특정한 인물의 묘사는 그것의 source가 무엇인지 정확하게 전달하며, 우리의 기억과 상상의 임팩트를 이끌어 냄으로써 작가가 추구하고자 하는 목적을 정확하게 달성해 낸다. 관람자가 그림으로부터 무엇인가를 취했다는 것은 무엇을 기억해 냈는가의 반영이다. 그래서 본다(looking)는 것은 자연적인 것뿐만이 아니라 상업적인 것으로부터도 영향을 받을 수 있고, 그것들은 자연의 일부로서 시각 정보가 되기 충분하다고 할 수 있겠다. 그러나 source는 이미지나 아이디어를 위한 자극이지 그것의 복사는 아니다. 작가가 구체적인 source를 갖는다는 것은 그것을 보는 다양한 방법을 갖고 있다는 뜻이지 그것과의 유사성을 추구한다는 것은 아니기 때문이다.

Looking은 의식적인 탐색과 시각적 회상(visual recollection)의 복합적인 총체이다. 이러한 탐색은 새롭거나 생소한 불체에 대한 탐색처럼, 예술에서, 자연에서, 그리고 우리를 둘러싼 토속적인

(vernacular) 이미지를 본다는 것을 의미한다. 우리가 찾으려고 하는 것은, 우리 자신만의 시각언어(visual language)로서의 형태를 갖추는 그러한 요소(element)인 것이다.

### DOING

Doing은 디자인을 하는 실질적인 행위를 말한다.

Doing의 단계에서 가장 중요한 것은 끊임없이 Thinking과 Looking의 과정을 반복해야 한다는 것이다. 이것은 thinking과 looking의 단계를 거친 아이디어들을 구체화 하기 위한 시각적인 실험으로부터 시작된다. 수 많은 드로잉과 시안들의 단계에서 떠날 때 우리는 그들이 작업을 한다는 것(doining)을 알 수 있다.

Doing은 머리 속에서 진행되던 작업이 처음으로 형태를 가지면서 외부에 노출되는 단계이다. 디자이너는 노출의 과정에서 외부로부터 발생하는 실제적인 손해와 실패의 위협을 감수해야 하며, 다시 thinking과 looking의 과정으로 돌아감으로서 디자인의 순환을 이룬다.

대부분의 예술가나 디자이너에게 있어서 doing은 재료(material)의 개념과 함께 다가온다. 재료는 시행과 착오, 직관, 혹은 의도적인 변형 등의 행동으로 이어지고, 이 지점에서 아이디어는 형태를 취하면서 스케치나 완성체(final material)가 된다.

Eva Hesse는 재료에 대해 다음과 같이 표현한다.

- 1). 창조자에 의해 형이 주어지기 전까지는 생명이 없는 것.
- 2). 스스로의 잠재력으로 그들의 결과를 창조하는 것.

디자이너의 재료에 대한 탐색은 스스로의 선입관에서 벗어날 수 있는 기쁨을 마련하는데 결정적인 역할을 한다. 실제로 thinking과 looking의 과정보다는 변화의 폭이 넓으며 그 효과가 클 수 있다. 디자이너에게는 머리로 표현했던 디자인 프로세스가 손으로 표현되는 과정에서의 형태를 갖추어 가는 기쁨일 수도 있다.

이상의 내용은 디자인 프로세스를 가장 근본적이고 직접적인 방법으로 풀어냄으로서 우리가 기초디자인 과정이라고 일컫는 분야가 단지 기초적인 표현의 과정을 의미하는 것이 아니라 디자인 전반에 걸친 사고과정을 위미하고 있음을 밝히고 있다.

## 3. 문제 제기

### 3.1 교과과정의 문제

'디자인을 한다'(design)는 것은 '디자인 문제를 해결한다'(design problem solving)는 것을 의미한다. 이는 디자인이 정지형이 아닌 진행형으로서, 근본적으로 시간성을 내재한 개념이며, 따라서 창조적인 프로세스에 의한 사고과정(thinking process)을 중심으로 이해되어야 한다는 것을 뜻한다.

프로세스는 문제의 해결 뿐만 아니라 발견하는 것도 포함하게 되므로 여러가지 다른 형식의 사고방법이 내재되어 있게 된다. 상

상능력, 창조력, 논리력, 추리력, 느낌, 개성, 그리고 실질적인 문제 해결자인 디자이너의 자질 등, 디자인 작업에 필연시 되는 객관성의 획득과 아울러 디자인 의적인 문제들을 조직화 하여 결과를 도출해 내는 능력은, 고도로 조직화된 훈련에 의해서 습득되어야 한다. 이러한 훈련은 학교나 사회, 일반적인 환경, 어디에서도 학습이 가능하지만, 디자인의 기초를 세우고, 디자인을 이해하는데 필요한 제반 환경을 습득하고, 디자이너로서의 역할을 인정받고, 디자이너로서의 당위성을 부여받는 곳은 학교이기 때문에, 대학에서의 디자인 관련학과는 디자이너 양성을 위한 전문과정으로서의 커리큘럼을 만족시켜야 할 의무가 있다.

대개의 디자인 관련 학과는 약 40여명의 단위로 이루어져 있으며 시간의 한정성과 일반 수업실의 이용 등, 여러가지 여건에 의하여 실기수업의 경우에 있어서도 일반 강의 형식을 이루는 경우가 많다. 교수자의 주제 제시와 함께 관련된 몇 가지 조건, 학습자의 자료 조사, 사례 분석 등을 통하여 대부분의 수업 시간이 작품 제작으로 일관되어 진행되며 그것으로 평가를 받게 된다. 마지막의 최종 결과물이 평가 수단이 되므로 이는 그 중요도에 의하여 교수자와 학습자의 관계가 결과물에 집중되는, 일방적인 송신자와 수신자의 관계가 되기 쉽다.

고로, 디자인 학습은 보다 적극적이고 합리적인 프로세스화의 과정을 통한 디자인 문제 해결의 방향으로 나아가야 하며 구체화된 아이디어로서, 교수자와 학습자의 유기적 관계를 회복할 수 있는 체계화가 필요하다.

### 3.2 교수자와 학습자의 문제

우리나라 디자인 교육은 이론과 실기가 하나의 교과과정에서 병행하고 있다. 이론 분야는 실기를 뒷받침 하기 위한 과정으로서의 기초 디자인 이론 과정이 있고 - 조형원리, 디자인 방법론, 재료 및 표현기법 등 - 실질적인 학문으로서의 디자인의 기초과정을 이루는 분야 - 미술사, 미학, 심리학, 사회학, 철학 등 -가 있으며, 실기 과정에서는 아이디어 발상법, 표현 방법, 매체별 연구, 장르별 연구 등으로 작품의 완성도에 따라, 또 접근방법에 따라 다양한 수업을 실시하고 있다. 교과과정을 본다면 실기과정이 그 기본이 되는 것에 아무도 이의를 제기하지는 않지만, 대부분의 대학에서 교수들은 실기 전달 교수와 이론 전달 교수가 분리되어 있지 않음으로 해서 오는 이중적인 교수과정을 채택해야 한다. 대부분 속강의 형식을 취하는 과정에서 이론 보다는 상대적으로 실기의 형식이 강조되어 왔으며, 이와 밀접하게 연관된 제반 이론 분야를 가르치고 사고하게 하는 학습에 대해서는, 그 중요성을 인식하고 있으면서도 실제 실기 과정 위주의 교과과정에 도입하는 문제에 대해서는 난색을 표명해 왔다. 따라서 실기과정에서는 이렇다 할 이론교과목의 내용이 체계적으로 학습자에게 전달되지 못하고 있다.

실기는 이론과정에 비해 교수자의 역할이 확대된 상황에서 수업을 하게 된다. 교수자에 의해 짜여진 스케줄과 부여된 주제, 관련된 조건 등은 학습자에게 문제 해결이 가능하도록 유도자의 역할을 함으로서 교수자의 성향이 강하게 집중되는 경향이 발생하며, 자칫 학습자들의 개인 편차가 무시된 성향으로 일반화되려는 위험이 존재한다.

고로, 교수자와 학습자 간의 의사전달 경로가 좀 더 체계적인 절차들의 도입에 의해 해당 교과의 학습 목표, 목적, 해결과정, 결과 등이 실질적인 정보로서 Text화하여 단계별로 부여되어야 할 필요성이 제기된다.

### 3.3 학습자의 문제

디자인 문제는 곧 디자이너의 문제이다.

디자이너는 디자인의 발생인자인 디자이너, 의뢰인, 사용자, 법령제정자 중에 가장 개방적인 인자를 갖고 있으나 상대적으로 의견인 제약 요소에 민감한 부분도 갖고 있다.

디자이너를 디자이너답게 하는 것은 근본적으로 '창조성(Creativity)에 대한 열망'이다. 때문에 디자인의 교육은 학습자 개인의 창의력 계발 및 향상에 집중되어야 한다. 창조성을 설명하기 위해서는 디자이너를 평가하는 다음과 같은 어휘의 뜻과, 어휘들의 디자인과정에서 파생되는 개념과, 디자인 교육에서의 역할 등을 살펴 볼 필요가 있다.

#### 성향, 편견, 선입관, 선수지식

'성향(性向)'이란 말 그대로 성질상의 경향, 즉 기질을 의미하며 선천적인 면이 많다. 디자이너에게 있어서 성향이란 작업과정에서 가장 강하게 영향력을 갖는 특질이다. 작품의 외관은 물론 결과를 풀어나가는 과정에서 디자이너는 성향이라는 이름으로 선호하는 것과 그렇지 않은 것을 구분해 냄으로서 작품의 성격과 개성을 결정짓는다. 보편적인 성향과 다른 작품을 만들어 냄으로서 독특한 디자이너로서의 특질을 가지며, 이것이 '자신'이라는 성향을 회복함은 물론 창조성을 가지게 되는 요인인 것이다.

'편견(偏見)은 성향보다는 다소 강한 것으로 선천적이기 보다는 주위의 환경에 의하여 습득된 후천적인 면이 많다. 상황의 판단이 중심적이지 못하고 한쪽으로 치우치게 되므로 자칫 고집으로 보일수도 있지만, 편견이나 고집은 모두 디자이너에게 있어서 없어서는 안될 중요한 요인이다. 디자이너를 일관되게 하고 자신감을 갖게하며 적극적으로 만드는 것은 일에 대한 고집과 열정이다. 절제된 편견과 고집은 궁극적으로 디자이너를 둘러싼 환경을 디자이너 자신이 중심이 되는 보다 나은 환경으로 변화시킬 수 있는 중요한 요인이 되며, 그 자신이 주체가 되므로 오는 권리와 책임의식은 작업에의 열정과 효율을 높일 수 있는 변수가 된다.

'선입관(先入觀)'과 '선수지식(先手知識)'은 의미는 다소 다르나 디자이너가 작업 시점 이전에 갖고 있는 정보의 형태라는 점에서는 동일하다. 이들은 주로 자신과 가까운 위치에 있는 사람들로 부터 얻어지는 경우가 많은데, 특히 학교에서의 교육과정을 통한 경우가 가장 많다. 대학의 저학년일 경우에는 초등, 중, 고등학교의 미술 수업에서 얻어진 것들이 될 수 있으며, 가깝게는 입시를 위해 훈련한 기능들이 가장 막강한 영향력을 행사하는 선입관과 선수지식이 될 수 있다. 이들은 디자인을 하는데 축적된 경험으로서 기능할 수도 있겠으나 부정확하거나 시대의 흐름에 맞지 않는 것. 혹은 디자이너의 사고체계를 지배해서 새로운 지식의 유입을 막는 것은 오히려 디자인 과정의 오류를 일으키는 원인이 될 수 있으며 크게는

디자인의 실패를 야기할 수 있는 요인이 되기도 한다.

지금까지 살펴본 어휘들은 나름대로 디자인 학습자에게 긍정적이거나 부정적인 면을 모두 갖는 요인들이다. 여기서 디자이너의 중추인 창조성과의 관계를 살펴볼 필요가 있다.

어떤 디자이너가 창조성이 있다는 것은 그의 작품이 시각적으로 독창성을 갖고 있다는 것을 말하며, 따라서 작품 제작과정의 획일적이지 않고 자신만의 디자인 프로세스를 확보하고 있으리라는 짐작을 가능하게 한다. 곧 그 자신의 성향을 가지고 있다는 뜻이 된다. 고로 성향이란 디자이너의 선천적인 특질이 체계화된 과정에 의해서 훈련되어진 결과이며, 그 과정에서 습득된 지식은 사고체계를 이루어 창조적 사고과정의 근간을 이루게 된다.

디자인 학습자의 성향은 교과과정을 통해 자연스럽게 습득되는데 이를 숙성시키고 숙련시키는 조련사는 교수자이다. 학습자가 입수하는 정보의 근원은 다양하겠으나 가장 가깝고 영향력 있는 것 또한 교수자이다. 학습자는 교수자의 교수방법에 의해 학습의 영역을 설정하며 방향을 잡아나가는데, 이는 이전에 갖고 있던 지식과 편견을 되돌아 봄으로서 문제해결 과정의 오류를 수정할 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 반대로 교수자는 학습자의 신체 및 정신적 발달상황과 정보 입수능력, 인식능력, 분석능력 등을 파악함으로써 학습자 개개인의 학습수준을 파악해야 할 의무가 있다. 즉, 개개인의 학습자는 모두 자신만의 성향과 지식의 정도, 편견을 갖고 있으며, 이런 편차는 인정하되 창의적으로 발전시킬 수 있는 다양한 교수 방법을 확보해야 한다.

고로, 성향, 편견, 선입관, 선수지식 등, 학습자를 구성하는 특성의 편차를 인정하고 해결할 수 있으며 이를 긍정적으로 활용하기 위한 방법으로서, 학습자들 전체를 대상으로 하는 학습법과 개개인을 대상으로 하는 학습법이 적절히 혼합된 과정이 필요하다.

#### 4. Text 모형

우리가 디자인 프로세스를 계획하면서 맨 처음 하는 것은 그것을 diagram화 하는 것이다. 본자가 담당했던 대학생들을 대상으로 자기만의 디자인 프로세스를 설명하라는 문제의 테스트를 한 적이 있다. 학생들은 반 이상이 정규 직장에 다니고 있었고 나머지도 프리랜서를 하고 있었으므로, 실질적으로는 현업이 모두 있는 것으로 가정할 수 있었다. C.I. 디자이너에서 환경 디자이너까지 종류가 다양했으므로 결과가 상당히 기대되었으나 제출된 답은 시각형과 화살표만으로 연결된 평범한 도표, 그것이었다. 해답들의 가장 큰 특징은 각각의 프로세스를 시간, 혹은 시기별로 나누어 각 단계의 예상되는 결과를 이어놓았다는 것이었다. 보편적인 도표의 기능인 이론적이고 규정적인 것이었다. A가 끝나면 B이고, 그것이 끝나면 C로 연결되는 자극히 순차적인 과정의 연속이었지, A와, B와, C의 관계를 풀이낸 디자인 프로세스는 아니었던 것이다.

앞서 살펴본 두 사람의 이론은 어떠한 지식(what)이 가장 가치가 있으며, 왜(why) 그러한 지식이 가치가 있는지, 그리고 그러한 지식은 어떻게(how) 획득되고 형성되는지를 밝히기 위한 것이었다. 대개 디자인의 개념, 디자인의 원리, 디자인의 기능, 디자인의 사고

등의 용어로서 대신되는 이러한 내용들은 교과과정 개발시에 유념해야 할 필요조건이며 또한 교수자로부터 학습자에게로 전달되는 디자인 교과 대부분의 내용을 이룬다.

여기에서 제시되는 모형들은 교수과정의 한 유형이며, 앞서 제기한 문제(교과과정의 문제, 교수자와 학습자의 문제, 학습자의 문제)를 해결하기 위한 과정의 일부이다. 그러나 그동안 주관적이고 신비롭게 보이기까지한 교수방법에 대해 구체적인 아이디어를 제공함으로써, 학습자의 특성별, 단계별 교육을 기대할 수 있다는 장점이 있다.

여기에서 text란 용어는 교수자와 학습자간의 효과적인 커뮤니케이션을 위한 제반 요소들을 객관화, 체계화시킴으로서, 보편화된 정보로서의 역할을 부여한 의미로 통칭되었다.

Text모형은 크게 나누어 언어로 전달되는 언어 text와 그림으로 전달되는 그림text로 나누었다.

#### 4. 1. 언어text

언어text는 교수자와 학습자의 커뮤니케이션 과정중 언어(말)로 이루어지는 모든 종류의 정보를 일컫는다. 크게 감의 형식과 대화의 형식으로 나누어 볼 수 있지만 잡다한 이야기는 아니며, 정제된 언어로 구성된 단어나 구(句), 절(節), 짧막한 문장으로 이루어진 의미집약형 어휘를 말한다.

교수자는 목적한 바로 학습자를 유도하기 위해 제시, 질문, 대답, 암시의 방법으로 언어 text를 사용하며, 이 과정에서 자연스럽게 학습자의 선수지식 및 문제해결 능력을 파악할 수 있게 된다.

언어text는 너무나 보편화된 지식의 전달 방법이기 때문에 그 중요성이 간과되고 있다. 교수자는 주제가 제시되는 시점부터 의도된 효과를 예상하여야 하며, 예상이 빗나가지 않도록 하기 위해서는 디자인 프로세스에 필요한 언어를 준비하여 text화 하여야 한다.

언어text는 다음의 기준을 만족할 필요가 있다.

1. 비교적 간결해야 한다.
2. 학습자의 상상력을 최대한 발휘할 수 있어야 한다.
3. 문제의 핵심을 정확히 표현할 수 있어야 한다.
4. 최적의 어휘를 사용해야 한다.
5. 학습자의 성취 수준이 고려되어야 한다.
6. 저차원에서 고차원으로, 제시에서 암시의 단계로 세분화되어야 한다.
7. 학습자의 사후 반응을 예상하여야 한다.
8. 동일한 주제내에서 제시되는 언어text들은 서로 연관성을 가져야 한다.

언어text는 교수자와 학습자의 연결상태에 따라 'hint성 언어text'와, 'quiz성 언어text'로 나눌 수 있다.

#### Hint성 언어text

교수자가 학습자에게 어떤 기대치를 갖지 않고 부여하는 일방통행성 전달 정보로서 주로 디자인 프로세스의 초기 단계에서 많이 사용된다. 말 그대로 힌트를 줄으로서 문제해결을 이끌어야 하기 때문에 상상능력의 계발을 용이하게 해주어야 하며, 때문에 주로 제



시와 암시의 기능을 갖게 된다. 교수자는 전달자로서만, 학습자는 수신자로서만의 역할이 주어진다. Hint성 언어text는 다음과 같은 경우에 사용될 수 있다.

1. 학습자 개인의 학습수준이나 성향에 대한 정보가 없을 때
2. 동등한 상황에서 학습자 개인의 평가를 위해 정보 편중화를 의도할 때.
3. 학습자 집단의 성향을 파악하고자 할 때. (전체학습)
4. 학습자 개인의 성향을 파악하기 위해 과제물을 제시 할 때.
5. 주제가 어휘로 이루어졌을 때.

Hint성 언어text의 투입 후에는 과제의 제출을 한번 시도해 보는 것이 좋다. 초기에 시행되는 과제는 학습자에 대한 정보를 가장 직접적인 방법으로 드러내기 때문이다. 중요한 점은 학습자의 상상력을 최대한 발휘할 수 있는 방향으로 유도할 수 있어야 한다는 점이다.

#### Quiz성 언어text

Hint성 언어text의 단계를 거쳐 개인의 정보가 어느정도 확보되었을 때에 제시되는 쌍방향성 전달 정보이다. 질문과 대답의 형식으로 이루어지는 일대일 대응의 관계가 성립된다. hint성 언어text보다는 좀 더 상세하고, 주제에 근접하며, 표현의 강도가 높아진다. 때문에 어휘의 선별에 특별한 주의 기울이지 않으면 안된다. 표현의 강도가 높아서 상상력을 제한해도 곤란하지만, 표현의 중심이 어긋나거나 혹은 약해서 오해를 불러일으키는 것도 바람직하지 않다. quiz성 언어text는 다음의 경우에 사용될 수 있다.

1. 학습자 개인의 학습수준이나 성향에 대한 정보가 있을 때.
2. 학습자 개인의 성향을 파악하고 계발을 목적으로 할 때. (개별학습)
3. 학습자의 학습 이해도를 측정할 때.
4. 개인별 심화학습을 할 때.

제출된 과제를 근거로 주제의 이해능력을 파악하고 앞으로의 발전방향 및 가능성을 검토한 후, 학습자 개인을 대상으로 하는 개별학습의 단계로 들어간다. 이 단계에서는 학습자의 수가 많아지면서 text의 종류와 빈도수가 기하급수적으로 늘어난다. 질문의 형식으로 투입되는 quiz성 언어text는 학습자의 즉각적인 대답을 요구하는데, 교수자는 학습자의 대답을 어느정도는 예상하고 있어야 하며, 곧바로 다음 질문으로 연결할 수 있어야 한다. 고로, 교수자는 상당한 순발력이 필요하다.

#### 4.2 그림text

그림 text란 언어와 몸짓 이외의 그림이나 사진, 일러스트레이션 등으로 이루어진 시각적인 정보이다.

언어text가 이성적인 사고를 가능하게 한다면, 그림text는 훨씬 더 시각적이고 구체적이기 때문에 좀 더 감성적인 사고를 유발할 수 있다. 중요한 점은 주제나 목적을 연상시키는 구체적인 그림은 제시하지 않는 것이 좋으며 어디까지나 상상력을 자극하는 수준에서 적절히 선택되어야 한다.

그림 text는 다음과 같은 상황에서 유용하다.

1. 언어 text로는 설명이 불가능한 부분을 설명할 때. (구체적인 형태나 색채 등의 시각적인 정보일 경우)
2. 중간 과제의 결과 언어보다는 좀더 구체적인 정보가 투여될 필요가 있을 때.
3. 유사한 표현사례들을 제시할 때.
4. 주제 자체가 그림의 성격을 띠 때.

이상에서 살펴본 text는 학습자료로서의 정보를 정리하는 과정에서 도출된 디자인 훈련용어이다. 언어text와 그림text는 명칭이 다른 것뿐이지 기능이 근본적으로 다른 것은 아니다. 하나의 주제, 혹은 교과에서는 서로 유기적인 관계를 취하면서 보완적인 성격으로 구성되어야 가능한 오류를 막을 수 있으며, 학습의 효과를 극대화할 수 있다.

#### 4.3 Text의 생성

Hint성 언어 text, Quiz성 언어 text, 그림 text들은 각각의 서로 다른 사용 시기와 학습대상을 요구하므로 text의 생성시기를 일괄적으로 통일시킬 수는 없다. 주제의 생성은 전적으로 교수자의 아이디어에서 발생하므로 text도 교수자에 의해 생성되지만, 사용의 빈도수가 높아지면서, 즉 전체 학습에서 개별학습의 단계로 발전하면서 text는 객관적인 것에서 학습자의 작품성향에 근접하는 주관적인 것으로 변화한다. 예를 들어 '선'에 관한 표현일 경우에 초기에는 선의 객관적인 정보, 즉 기하학적인 선, 자연적인 선, 단수집합의 선, 복수집합의 선, 흐름과 선 등의 의미를 나타낼 수 있는 언어 text가 나오고 개별학습의 단계로 들어가면 작품과 유사한 이미지, 혹은 연상되는 의미의 구체적인 표현으로 text가 이루어진다. 그림 text의 단계로 넘어가면 연관되는 회화사조나 사진, 일러스트레이션, 드로잉 등의 text가 생성된다.

Text의 생성에서 가장 중요한 점은 표현 가능한 많은 어휘들을 수집하여 목록화(list up)하는데 있다. 수집된 어휘들의 목록화 과정은 계획성 있는 교수방법에 접근하는 가장 현실적인 방법으로서 타당성의 확인 작업을 거쳐 최종 text로서의 기능을 갖게 된다.

#### 4. 결론

디자인 학습은 구체적으로 이루어져야 한다.

흔히 잘 설계된 교수 자료들은 시행에 필요한 학습환경을 구체화한다. 교수자의 정의와 적극적인 참여여부는 학습자의 작품제작에 다양한 영향력을 끼칠 수 있으며 이에 의해 다양한 표현력이 시도될 수 있음을 감안할 때, 교수자의 역할과 학습효율은 분명한 정비례의 관계에 있음을 알게 된다.

본 논문의 출발은 디자인 프로세스와, 디자이너와, 창조적 사고과정의 중요성을 제시하는 이론적 배경의 부분과, 이를 만족할 수 있는 text 모델을 제안함으로써 실질적인 훈련 도구를 만드는 부분으로 나뉘어져 있다. 그러나 상대적으로 이론적인 배경의 부분이 비중있게 다루어진 것은 실질적인 훈련과정 못지않게 문제를 인식하

는 과정이 중요하다고 생각되었기 때문이며, 이를 선수지식화할 때 훈련의 강도가 높아 질 수 있으리라는 확신 때문이었다.

교수자가 교수자료를 체계화할 수 있어야 함은 지극히 당연한 일이지만 그것이 학습자가 아닌 교수자 중심이라면 그것은 연구자료이지 교수자료는 아닌 셈이다. 교수자료는 학습자의 단계별 교육을 위한 학습자 중심으로 구성되어야만 하며, 교수자는 학습자를 이끄는 지휘자의 역할을 하여야 한다. 교수자 중심의 교육에서는 학습자의 차별화를 기대할 수 없고, 학습자의 결과물이 교수자의 아류를 형성하는 사례를 종종 보아온 터로서는, 교수자료의 체계화가 적극 요구되었다.

본 논문은 이와 같은 상황을 해결해 보려는 노력의 일환으로, 교수자료를 text화하여 접근하는 모델을 제시하였다. 기술된 text는 편의상 언어와 그림의 형식으로 나누었으나, 좀더 세분화 되어 연구할 수 있는 여지는 남아있다. Text는 어떻게 작성하고 그것의 적절한 사용 방법은 무엇인가? 또 훈련과정의 구체적인 응용방법과 기대되는 효과는 무엇인가의 문제는 지면의 여건상 다음 연구로 미루기로 하면서, 본 논문이 교수자와 학습자 모두에게 도움이 될 수 있는 자료로서 쓰임새가 있기를 바란다.

## 참고문헌

Danid A. Lauer, Stephen Pentak : DESIGN BASICS,

Harcourt Brace College Publishers, 1995

Bryan Lawson : HOW DESIGNERS THINK,

Eastview Editions, Inc. 1980

William H. Schubert : 교육과정이론,

연세대학교 교육학과 교육과정연구회 역, 양서원, 1993