

디자인學科 競爭力 提高와 커리큘럼 活性化를 위한 마케팅 戰略 方案에  
관한 研究

A Study on the Promotion of Curriculum & Design Department through Marketing Strategy.

여 훈 구 (Hoon-Goo Lyeo)

유한대학 시각디자인과

※ 이 논문은 1998학년도 유한대학의 학술연구비에 의하여 연구되었음.

1. 序 論

- 1-1 연구 목적
- 1-2 연구 범위 및 방법

2. 국내 대학 디자인학과의 교육현황

- 2-1 디자인 관련학과의 설치현황
- 2-2 디자인학과의 교과목 개설현황
- 2-3 디자인학과의 문제점 진단

3. 외국 대학 디자인학과의 교육현황

- 3-1 학과 전문화(세분화) 중심의 대학
- 3-2 커리큘럼 특성화 중심의 대학

4. 본 대학 디자인학과의 마케팅 전략

- 4-1 설문조사
- 4-2 조사에 대한 분석결과

5. 結 論

參考 文獻

(要約)

세계 무한경쟁시대를 맞이하고 있는 지금 우리는 최근에 불어 닥친 IMF 한파와 국가적 경영위기 속에 많은 기업들이 도산의 도미노 현상을 겪고 있고, 이러한 격변의 소용돌이 속에서 우리의 기업들은 '存續'이라는 것 자체를 마치 지상 최대의 과제인 것처럼 여기고 있다.

따라서 이제는 과거처럼 기업의 경쟁력 제고를 위한 새로운 기술개발이나 제품개발을 위한 투자가 어려운 실정이다. 특히 종전과는 달리 새로운 기술이나 신제품에 대한 노하우나 知的價値는 정보화의 급속한 진전으로 多者間의 共有나 轉移가 보다 용이해짐에 따라 시장에서의 경쟁적 우위가 점차 퇴색되어 가고 있다.

그러므로 이런 관점에서 비추어 볼때 산업디자인은 기업들이

경영위기를 극복하는 최선의 전략이자 수단이라 할 수 있을 것이다. 왜냐하면 디자인 개발은 다른 분야의 연구나 개발에 비해서 단기적인 투자와 노력만으로도 高附加 가치를 창출시킬 수 있기 때문이다.

하지만 단기간의 투자에 의한 디자인 개발의 근본적인 밑바탕에는 끊임없는 창조성과 실천감각을 갖추고 있는 인재를 공급할 수 있는 교육제도를 다져 놓아야 한다. 이러한 토대 위에서 서만이 우리의 고유한 독창적 디자인을 세계속에 떨칠 수 있는 일류 디자이너 배출을 기대할 수 있는 것이다.

따라서 본 연구는 국내 산업 디자인 발전의 가장 핵심적인 교육분야의 과학적이고 체계적인 확립을 위하여 국내 대학 디자인학과의 교육제도와 선진 외국 대학 디자인학과의 교육제도를 조사·분석하였으며, 본 연구자가 재직중인 유한대학(이하 'Y대학'이라 칭함) 디자인학과의 경쟁력을 제고시키기 위함이다. 더 나아가 디자인학과의 마케팅 전략 방안 수립을 통하여 디자인 전문인력 양성을 위한 커리큘럼 활성화를 꾀하고 새로운 교육방향을 제시하고자 한다.

(Abstract)

Today when an age of unlimited competition is being ushered in, we are witnessing a Domino phenomenon driving many companies into insolvency due to the control of IMF bailout program and national management crisis. Amid such an extreme vortex, our companies are struggling hard to survive the crisis.

As it is, it is very difficult for domestic companies to invest their capitals in the development of new technologies as they did in the past. Particularly, as knowhow or information regarding new technologies or products are databased or computerized enough to allow for its easier sharing or transmission, the conventional competitive edges are being dismissed more and more.

Under such circumstances, the industrial design may be the best strategy or means for domestic companies to surmount their management crisis. For an industrial design may help to create a higher added value with a shorter-term investment or effort than other types of research and development efforts.

In order to realize such a higher added value of the industrial design with a shorter-term investment, it is required to establish an educational system which can continue to supply the quality design professionals armed with sense of creativity and practical applicability. Only when such an educational system has been established, our companies can afford to advance into the world markets with their unique designs produced by their professional designers.

With such a basic conception in mind, this study was aimed at providing for the data useful to establishment of a scientific and systematic industrial design education system or the prerequisite for development of our industrial designs. To this end, the educational systems of domestic and foreign college design departments were investigated and analyzed, while researcher's experiences at a design department of Yuhan college (hereunder called 'Y' college) were used. Based on the results of investigation and analysis, marketing strategies for design departments are put forwards together with a new pedagogic method of bringing up professional industrial designers through reinforcement of the design department curriculum.

(Keywords)

Segmentation, Specialization, Questionnaire Investigation

# 1. 序論

## 1-1. 연구 목적

세계 무한경쟁시대를 맞이하고 있는 지금 우리는 최근에 불어 닥친 IMF 한파와 국가적 경영위기 속에 많은 기업들이 도산의 도미노 현상을 겪고 있고 적지않은 사람들이 고용의 기회마저 박탈당하는 수모를 겪고 있다. 이러한 격변의 소용돌이 속에서 우리의 기업들은 '存續(existence)'이라는 것 자체를 마치 지상 최대의 과제인 것처럼 여기고 있다.

따라서 이제는 과거처럼 기업의 경쟁력 제고를 위한 새로운 기술개발이나 제품개발을 위한 투자가 어려운 실정이다. 특히 종전과는 달리 새로운 기술이나 신제품에 대한 노하우나 知的價値는 정보화의 급속한 진전으로 多者間의 共有나 轉移가 보다 용이해짐에 따라 시장에서의 경쟁적 우위가 점차 퇴색되어 가고 있다.

그러나 오히려 이럴때 일수록 우리 기업들은 좀더 거시적 안목에서 경영전략을 수립해야만 한다. 이런 관점에서 비추어 볼때 산업디자인은 기업들이 경영위기를 극복하는 최선의 전략이자 수단이라 할 수 있을 것이다. 왜냐하면 디자인 개발은 다른 분야의 개발에 비해서 적은 투자와 노력만으로도 빠른 효과와 高附加 가치를 창출시킬 수 있기 때문이다.

하지만 단기간의 투자에 의한 디자인 개발의 근본적인 밑바탕에는 끊임없는 창조성과 실천 감각을 갖추고 있는 인재를 공급할 수 있는 교육제도를 다져 놓아야 한다. 이러한 토대 위에서 만이 우리의 고유한 독창적 디자인을 세계 속에 떨칠 수 있는 일류 디자이너 배출을 기대할 수 있는 것이다.

따라서 본 연구는 국내 산업 디자인 발전의 가장 핵심적인 교육분야의 과학적이고 체계적인 확립을 위하여 국내 대학 디자인학과의 교육제도와 선진 외국 대학 디자인학과의 교육제도를 조사·분석하였으며, 본 연구자가 재직중인 유한대학(이하 'Y 대학'이라 칭함) 디자인학과(2년제 대학 중심)의 경쟁력을 제고시키기 위함이다. 더 나아가 디자인학과와 마케팅 전략 방안 수립을 통하여 디자인 전문인력 양성을 위한 커리큘럼 활성화를 꾀하고 새로운 교육방향을 제시하고자 한다.

## 1-2. 연구 범위 및 방법

연구 범위는 크게 국내 대학 디자인학과와 외국 대학 디자인학과로 국한시켜 소속 단과대학(계열)별 학과명칭, 교과목, 커리큘럼 등의 교육현황을 조사하였으며, 설문조사는 Y대학 재학생만을 대상으로 실시하였다.

연구 방법은 크게 세가지로 나뉘 전개하였으며,

첫째, 국내대학 디자인 관련학과와 설치현황과 교과목 개설현황을 살펴보고 2년제 대학 교과과정의 문제점을 진단하였다.

둘째, 외국대학 디자인학과와 교육현황을 2년제 대학과정에 적합한 학과 전문화(세분화) 중심의 대학과 커리큘럼 특성과 중심의 대학으로 나뉘 검토하였다.

셋째, 앞의 두가지 조사와 본 대학 디자인학과 재학생들의 설문조사 분석을 토대로 디자인 학과의 개선방안을 제시하였다. 우리나라의 디자인 교육은 어느덧 약 50년의 역사를 가지고 있지만 아직도 2년제 대학과정의 특성에 맞는 교육제도와 현황을 구체적으로 분석·연구한 사례가 드문 편이다. 그러므로 본 연구는 2년제 대학과정의 디자인학과에 대한 국내 교육현황과 선진 외국 교육현황을 마케팅 전략을 통한 체계적 접근

과 방법으로 비교·분석하고자 하였다.

## 2. 국내 대학 디자인학과의 교육현황

디자인이란 인간생활의 목적에 따라 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 이것을 가시적으로 표현하는 것으로 인식되고 있는 인간생활의 도구를 말하며, 산업디자인(Industrial Design)은 생산자와 소비자의 욕구를 충족시키는 매개체로서 산업발전에 일익을 담당하는 창작행위로 경영+과학+예술이 포함되어야 한다.

따라서 디자인은 대량 생산과 소비, 분배를 바탕으로 하는 현대의 산업체계 속에서 인류가 사용하는 모든 물질 대상(Man-made Objects)을 보다 편리하고 아름다우며, 경제적으로 창조하는 것을 목표로 제품의 형태와 기능을 유기적으로 통합시키는 협동체적인 활동(Interdisciplinary Activity)으로 인식되고 있다.

그러므로 산업디자인은 제품의 기획, 생산, 유통, 판매, 소비 등 제반 산업 프로세스와 관련을 맺는 폭넓은 개념으로 조형예술, 과학기술, 인문과학의 성격을 공유하는 종합적인 학문분야로서 여러 학문과의 유기적인 연계를 통하여 제품 및 서비스의 디자인 개발을 주도하는데 관련되는 지식과 방법을 총체적으로 연구하는 분야이다.

### 2-1. 디자인 관련학과와 설치현황

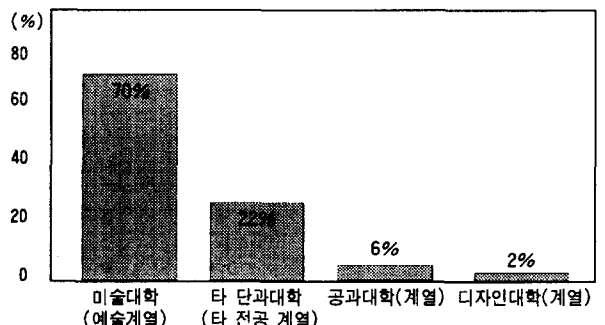
현재 우리나라 국립교육평가원 발행 '교육통계연보'에 의하면 수년간에 걸쳐 산업디자인 관련 배출인력이 급격히 증가하여 '95년도에는 30,000여명에 달하고 있으나, 이에 반해 산업디자인 관련학과와 70%가 미술대학(예술계열) 소속으로 되어있어 독자적인 영역을 확보하지 못하고 있으며, 현장 감각을 배양하기 위한 디자인학과 실습실도 단편적인 디자인 실습실로 구성되어 전문적이고 실천적인 교육이 미비한 상황이다. 따라서 대졸 디자이너의 관련 기업체 취업시 짧게는 6개월에서 부터 3년까지 재교육 과정을 거쳐 현장에 적응이 되는 비효율적인 교육체제를 벗어나지 못하는 실정이다.

한편 디자인 관련 교육이 실시되고 있는 국내의 4년제 대학은 106개 대학에서 143개 학과, 2년제 대학은 95개 대학에서 165개 학과가 개설되어 있으며, 소속 단과대학(계열)별 분류('95년 기준)와 설치 현황은 다음 <표 1>과 같다

### 2-2. 디자인학과와 교과목 개설현황

앞서 살펴본 바와 같이 국내의 디자인학과는 대학별 특성과 환경에 적합한 체계적인 학과편성과 교육과정을 갖추지 못하고 있으며, 커리큘럼 역시 초창기의 과도기적 수준을 크게 벗어나지 못하고 있다. 따라서 <표 2>에서 처럼 각 학교마다 서

<표 1> 국내대학 디자인학과와 소속 단과대학(계열)별 분류



로 다른 교과목 개설이 되어 있기는 하지만 학교마다 뚜렷한 특성이나 일관적인 기준을 찾기가 어렵고, 특히 2년제 대학 교과과정은 아직도 4년제 대학 교과과정의 축소판이라 할 정도로 실무중심의 교과과정이 이루어지지 못하는 실정이다.

### 2-3. 디자인학과의 문제점

크게 두가지 부분으로 나뉘 문제점을 살펴볼 수 있는데, 하나는 디자인학과가 어느 단과대학(계열)에 소속되어 있는나 하

<표 2> 국내 4년제 대학과 2년제 대학 디자인학과 교과과정 비교

교과목	K대학		S대학		H대학		Y대학 (2년제)	
	산업 디자인과	산업 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과
평면디자인	●							
입체디자인	●							
산업조형	●							
제품디자인 기초	●							
제품디자인 요소	●							
제품디자인 프로그램	●							
제품디자인 시스템	●					○		
디자인 실무론	●							
정밀묘사	○					●		
색채학(연습, 관리)	○	●		●		●	●	
산업디자인 개론	○		○			○		
디자인 생산과정	○					●		
디자인 표현기법	○	○	○			○	○	
사진기법	○	●			○	○	○	
컴퓨터그래픽 디자인	○						○	
디자인 그래픽스	○							
디자인 방법론	○							
전시디자인	○							
컴퓨터응용 디자인 I	○							
컴퓨터응용 디자인 II	○						●	
디자인 인간공학	○		●					
제품 그래픽스	○							
디자인 포트폴리오	○							
제품·환경체계 디자인	○						●	
산업디자인 특강	○							
현장 실습								
세미나				○			●	●
기초소묘 I, II		●						
기초조소 I, II		●						
기초디자인 I, II		●	○					
미술사		●						
공예사		●						●
광고론					○		●	
디자인사	●							
현대미술론	●						●	●
평면조형		○	○					●
타이포그래픽		○			●			●
일러스트레이션		○			○			
영상디자인		○			●			●
시각디자인론(사)		○			●			○
광고디자인		○						
현대디자인론		○						
공업디자인		○	●			●		
재료 및 구조		○	○			●	●	
입체조형		○	○			●		
마케팅				○				
환경디자인		○	●				●	
운송수단디자인			●				○	
공업디자인 이론 및 실제		○						
제품기획론		○						
환경제도 I, II		○	●					
CAD			●				○	
조형 및 구조			○					
색채관리			○					
디스플레이			○					
디자인실습			○					
렌더링							●	
실내디자인			○				○	
디자인 제도			○				●	○
디자인 이해			○					
(기초) 포장디자인				●				○

교과목	K대학		S대학		H대학		Y대학	
	산업 디자인과	산업 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과	산업 디자인과	시각 디자인과
(기초) 그래픽디자인						●		
편집디자인						●		○
코퍼레이트디자인						●		
인쇄제판론						○		●
제품개발론							○	
공업디자인경영론							○	
레터링								●
시각디자인								●
제품디자인							○	
가구디자인							○	
프리젠테이션							○	
실크스크린								○

● 전공 필수 / 공통 ○ 전공 선택  
\* K대학, S대학, H대학은 4년제 교과과정이며, 1997년도를 기준으로 삼았다.

는 문제이고, 다른 하나는 디자인학과의 커리큘럼에 관한 문제이다. 디자인학과가 어떤 단과대학(계열)에 속하는가 하는 것은 그 대학의 교육 이념과 목표가 디자인 교육에도 영향을 미친다는 점에서 매우 중요한 요소이다. 예를 들어 디자인 교육이 미술대학(예술계열)의 교육 이념에 따라 실시되면 형태·색채 등의 미적인 조형성 위주로 접근하게 되며, 이공계열의 공과대학의 교육 이념에 따르게 되면 메카니즘, 성능·기능 등에 관한 기술적인 문제해결을 강조하게 되는 것이다.

국내 대학의 디자인 교육은 75% 가 예·체능계 대학에서 실시되고 있으며, 공대계열에 소속되어 있는 대학은 4%에 불과한 실정이다. 나머지 대학들도 지역적, 학교 내부의 사정 등에 의하여 디자인학과가 산만하게 분류되고 있음을 알 수 있다. 일부 대학을 제외하고는 이렇듯 일관된 원칙에 의거하지 못한 채 디자인 교육의 이념과 목표가 결여되어 있어 체계적인 교육과정·학과편성을 갖추지 못하고 있으며 아직도 도입시기의 과도기적 현상에서 탈피하지 못하고 있다. 따라서 우리나라에 뿌리내린 현행 디자인 교육 체계는 미술적 자질이 강조된 작가 성격의 과정을 이수하게 되어 궁극적으로 산업사회가 요구하는 전문 디자이너 양성은 매우 어려운 실정이다.

다음은 커리큘럼에 관한 문제인데 이 역시 앞서 언급된 사항들과 그 맥락을 같이 하는 부분이 상당수 문제점으로 대두되고 있다. 즉 <표 2>에서 보는 바와 같이 4개 대학이 개설하고 있는 전공과목의 수는 중복되는 교과목을 제외하고 총 73개 과목이나 각 대학마다 학과의 전문성이나 특성에 맞게 개설되지 못하고 하나같이 획일화된 편성을 보여주고있다. 더우기 담당교수의 주전공이 무엇이나(예를 들어 시각디자인 분야 중에서도 편집디자인 전공인가, 광고디자인 전공인가)에 따라 이수과목이 한쪽으로 편중되는 경향마저 보이고 있다.

또한 디자인이라는 용어 자체가 우리 것이 아닌 만큼 서양의 디자인 역사를 공부하고 과학적으로 분석함이 필요하나 5개 대학 중 디자인사를 전공필수로 하고 있는 대학이 2개 대학에 불과한 실정이며, 디자인 전공 이수 과목에 있어 실기 중심의 과목은 미술 실기 중심으로 교과과정이 운용되고 있다.

특히 2년제 대학 교과과정의 이론 관련 교과목 구성은 전공 실기에 기초가 되는 것들을 제시하는 과목이 대부분이며 전공실기의 논리적, 실무적인 면을 뒷받침을 할 만한 이론과목이 거의 개설되어 있지 않다. 또한 담당교수가 다년간의 실무 경험이 있는 교수인가 아닌가에 따라 이론교육 진행상에 큰 차이가 있으며, 실무 경험이 적은 교수 또는 실무 경험이 없

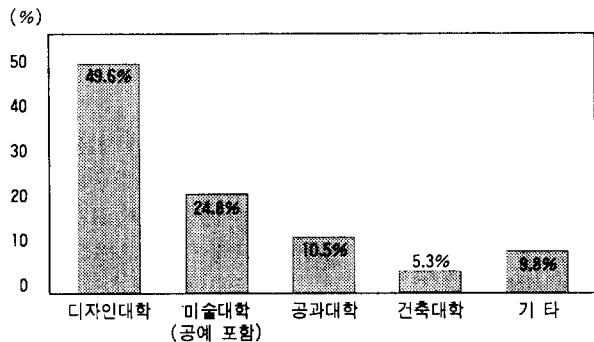
는 교수에게 강의 받는 경우에는 지나치게 획일적이며 기교 중심의 교육진행에 치우쳐 종합적 문제해결 능력보다는 미술적 재주만을 강조하는 교육으로 흐르고 있다.

그리고 전공필수와 전공선택에 대한 개념 정착이 불분명하여 양자가 혼재되어 있으며, 특히 실무현장에서 프로세스 과정을 배우거나 실기교육을 다시 받게되는 등 실무와 밀착된 실질적 교과운영이 결여되어 있다.

### 3. 외국 대학 디자인학과의 교육 현황

'세계 디자인 교육기관 목록서'를 기초로 한 분석 자료에 의하면 디자인 교육이 실시되고 있는 미국, 유럽, 일본 등 세계적인 대학 중 디자인학과의 소속 단과대학 분류는 <표 3>과 같다. <표 3>에서 보듯이 선진 외국의 세계적인 디자인 관련 학과들은 독자적인 성격을 가지는 디자인대학과 건축대학, 공과대학 등의 특화된 교육기관이 65.4%에 달하고 있다. 이미 오래전부터 선진 외국들은 국내 대학들과는 달리 시대적 상황과 사회적 변화에 부응할 수 있도록 디자인학과 각각의 특색과 전문성에 맞게 탈바꿈을 시도하고 있는 것이다.

<표 3> 외국 대학 디자인학과의 소속 단과대학 분류



세계 각국의 디자인 관련 전문 교육기관들은 교육과정의 주요 목표를 산업과 경영, 비즈니스 및 공공 서비스를 위한 실질적인 기여를 해야 한다는 점에 초점을 맞추고 있다. 여기서 특기할 만한 사실은 순수미술과 공예에 교육과정의 주된 목표를 두고 있는 교육기관은 13% 정도 밖에 지나지 않는다는 점이다. 따라서 이러한 세계적인 추세에 비추어 볼때 우리 디자인의 교육목표와 교육과정도 순수미술과 공예에서 탈피하여 디자인학과의 특색과 전문성에 부합되도록 개선시켜 나가야 할 것이다. 본 장에서는 선진 외국 대학의 디자인 학과를 크게 두가지로 구분하여, 학과 전문화(세분화) 중심의 대학과 커리큘럼 특색화 중심의 대학으로 나눠 조사하였다.

#### 3-1. 학과 전문화(세분화) 중심의 대학

• Academy of Art College (미국) -

Motion Picture & Video Dept., Interactive Digital Media Dept. 집중적인 스튜디오 훈련과 Portfolio 준비를 위한 교육을 중점적으로 실시한다. 100% 실제 경험을 존중하며 수작업을 선호한다. 강도있는 다방면의 훈련 과정과 독특한 개성을 키울 수 있는 과정으로 구성되어 있다. 교수진은 프란시스 코폴라 감독의 '드라큐라', '뉴욕스토리'에서 조연출을 담당한 Millie Latrou, '드라큐라', '대부 III'에서 편집을 담당한 Pam Uzzell, 스티븐 스필버그의 'Earth 2'의 조명주임인 Steve Condiotti를 비롯하여 예술·디자인계의 실무 전문가들이 강사로 참여하고 있

다. 교수진 중 여성의 비율은 40%이다.

전공과목으로 영화언어, 전자편집, 시네마틱 이미징네이션, 촬영법, 조명, 시나리오 작업, 녹음과 제작, 제작디자인, 사운드트랙 디자인, 영화제작, 필름편집, 디렉팅, 프리 프리덕션 워크샵 등을 배운다.

• Ringling School of Art & Design (미국) -  
Computer Animation Dept.

교과 과정 중 전공과정은 과목당 3학점씩 배정, 각 과목은 1주일에 6시간의 실습과 3시간의 이론으로 구성되어 매학기마다 평균 3학점 짜리 5과목씩을 수강하게 된다.

강의 방식은 철저한 실기 위주로 교육하며 크리에이티브 기하학(Geometry), 스토리보드 프로세스, 흑백사진 등이 필수과목이다. 전공선택 과목으로는 Illustrating Fiction, Narrative Imagery, 갤러리 운영 원칙 등을 개설하고 있다. 그리고 산학협동의 일환으로 인턴쉽 제도가 마련되었으며, 학과장 추천을 받은 3학년이나 평균 3.0 (4.0 만점) 이상인 4학년생은 신청 자격을 갖는다.

성적과 포트폴리오, 자기소개서 등으로 심사하여 추천한다. 만일 도중에 전공을 바꿀 경우에 컴퓨터 애니메이션과의 경우, 인쇄 매체나 멀티미디어 어플리케이션을 전공하고 싶다면 그 래픽 디자인과로 전과(轉科)해야 한다. 이는 1, 2학년 중에 신청할 수 있지만 이미 45학점 이상을 이수한 후에는 1년 과정을 더 이수해야 한다.

• ICS 예술학교 (일본) -

Design Business Dept., Interior Decorator Dept.,  
Interactive Arts Direction Dept.

학제는 디자인 비즈니스과는 1년 과정이며, 인테리어 데코레이터, 인터랙티브 아트디렉션과는 2년 과정이다. 교수, 강사진 모두가 현역 크리에이터로서 실무현장에서 문제를 직접 느끼는 사람들이 교육해야 한다는 것이 이 학교의 교육방침이다.

디자인 비즈니스과는 원가 관리(cost management)나 기획입안 과정을 다양한 사례연구를 통해 학습한다. 각자 노트북 컴퓨터를 소유하고, 상점·제품·전시·이벤트·소핑몰 등 가상의 프로젝트에 대해 기획서 작성, 그래픽 처리, 데이터베이스 관리, 프리젠테이션 기법 등을 배우고 한달간 기업연수를 통해 실무를 체험토록 한다.

인테리어 데코레이터과의 경우 1년차에는 데코레이터로서의 기본학습과 더불어 인테리어와 디스플레이에 대한 기본 사례 연구를 한다. 2년차에는 양식·장식의 구성원리, 건축구조, 설비 전문지식, 목재 공법 등과 더불어 특수한 사례를 구체적으로 연구하고 이밖에도 해외연수를 통해 외국문화와 접하면서 졸업작품으로 기업 스폰서 프로젝트를 진행한다.

인터랙티브 아트디렉션과는 미학·조형·환경·비즈니스 시점에서 인테리어·건축·도시라는 종합 공간을 코디네이트할 수 있는 프로듀서로서의 능력과 세계화된 감성을 가진 전문가로 육성시킨다. 건축·제품·공간·시각 계열의 연구실에서 실습을 통해 디렉터의 디자인 과정, 철학, 퍼스널리티를 배운다. 특히 어학을 중시해서 영어 문장력, 독해력과 더불어 비즈니스 서류작성 능력 등을 익혀 국제화에 맞는 전문가를 양성토록 한다.

• 도쿄 커뮤니케이션 아트 전문학교 (일본) -  
복지(福祉) 디자인과, Multimedia Art Dept.

이 학교는 철저한 전문인 위주의 교육을 실시하기 때문에 일반 대학과는 달리 졸업하더라도 학위 수여가 없다. 그러나 학위가 필요한 사람은 입학후 통신 교육과정에 입학하여 재학중 전문대 졸업인정 자격을 취득하면 졸업시 전문대 졸업에 준하는 학위를 취득할 수 있다.

이 학과는 단순한 기술인이 아니라 창조력을 지닌 전문가를 교육하는 것을 주된 목적으로 하기 때문에 한 분야의 능력을 철저히 익히고, 재학중에 전문분야의 현장과 관계를 갖는 이벤트·연수를 실시하며, 업계 취직을 강력히 지원한다. 더불어 어학을 중시해 해외 재휴학과 교류를 갖고 있다.

학제는 3년 과정이며 과정현장에서의 경험이나 긴장감을 중시해 교수와 강사는 전문업계에서 활동하는 프로들로 구성되어 있고 세계적인 디자이너나 크리에이터들의 특강이 있다.

복지디자인과의 경우 1년차에는 기초 디자인을 2년차에는 장애자유(Barrier-free) 디자인, 복지용구 디자인의 전문지식과 기술을 익혀 실용적인 디자인 프로젝트 제작에 참여시킨다. 3년차에는 기업 스폰서 프로젝트나 업계 연수를 실시한다. 3개 코스가 있는데 각 코스 공통적으로 사회복지, 노인복지, 프리젠테이션 등을 교육한다.

• Barrier-free 디자인 코스 - 장애자나 정상인이 사용하는데 편리한 일상 생활용품 디자인을 배우는 코스로 과목으로는 생활 용구(life tool) 디자인 연구 등이 있다.

• 복지용구 디자인 코스 - 고령자나 장애자가 사용하는데 편리한 일용품을 디자인·코디네이트하는 능력을 키우는 코스로 복지 분야의 실태·사회 조사, 제품개발 컨셉트, 복지디자인 종합계획, 비교도구론 등을 배운다.

• Barrier-free 기획사 코스 - 일용품은 물론 공간이나 거리 전체까지 복지디자인을 비즈니스로서 기획·구체화할 수 있는 인재 육성 코스, 인테리어 관련 법규, 도시계획론 등을 배운다.

멀티미디어 아트과의 경우 1년차는 기초훈련 단계로 컴퓨터를 중심으로 각 미디어를 폭넓게 배우고, 2년차에는 게임·오락

• CG·멀티미디어·가상현실(VR : Virtual Reality) 등 전문 학습과 작품을 제작한다. 3년차에는 기업 스폰서 프로젝트나 업계연수를 통해 작품을 제작하며 프리젠테이션을 실시한다. 4개 코스가 있는데 각 분야 공히 컴퓨터의 하드·소프트웨어, 기획, 디자인 등의 기초를 확실하게 습득한 후 전문 전공 과목에 들어간다.

• 게임 크리에이터 코스 - 기획력과 컴퓨터 기술을 겸비한 게임 크리에이터를 양성하는 코스로 실제 게임기획이나 프로그램을 연습하고 오리진 게임 제작한다. 게임기획, 게임 프로그래밍 연습, 게임제작 실습, 시나리오 제작 등을 배운다.

• 어뮤즈먼트 크리에이터 코스 - 오락시설이나 테마파크 분야의 기획·아이디어 창출·디자인하는 코스이다. 과목으로는 어뮤즈먼트 비즈니스, 어뮤즈먼트 디자인, 공간기획, 게임기획 등이 있다.

• 디지털 애니메이션 코스 - CG를 이용한 애니메이션이나 캐릭터 디자인 교육이다. 3D 애니메이션, 캐릭터 디자인, 프로그래밍 실습 등을 배운다.

• 가상현실(VR) 코스 - 가상현실을 응용한 게임이나 시뮬레이션 기기를 현실화시키는 입체 그래픽 제작을 중심으로 VR

이론과 시스템을 익힌다. 과목으로 CG 그래픽스, 3D 애니메이션 실습, VR 프로그래밍, 음향제작 기술, 영상처리 기술 등이 있다.

• The Nottingham Trent University (영국) -

Theatre Design Dept., Television Production Design Dept. 실무에 있는 전문분야 종사자들의 지원과 연계를 통해 단계별로 세분화된 코스를 설치하고 있다. 즉 무대디자인과는 노팅햄 극장(Playhouse)과 연계되어 있고 의상 디자인부터 스튜디오 장비까지 망라되어 있어 특별히 한 분야만 선택해야 하는 다른 학교와는 달리 이곳에서는 학생 스스로가 특수성을 고려해 일을 찾을 수 있도록 무대 디자인 전 과정을 융통성 있게 교육한다. 1997년 2월에는 인형극 프로그램을 신설하기도 하였다.

TV제작 디자인과에서는 우수학생에게는 한학기 정도 미국 자매결연회사에서 학습할 기회가 주어진다. 두개 학과 모두 연극무대 뿐만 아니라 영화, 텔레비전의 무대를 디자인하게 되어 방송사·광고회사·영화사 등에도 진출하고 있다.

강의 방식은 실무 진행을 위해 경험을 쌓는 과정을 중점적으로 교육시킨다.

무대 디자인과는 년차별로 나눠 교육시키는데,

• 1년차 - 연극이 팀워크를 중시하는만큼 실제 현장에서 요청되는 극장에서의 역할을 파악하는 시기이다. 1학기는 무대제작을 주로 하며 교습용 프로젝트인 의상이나 세트 등을 이용해 간단한 퍼포먼스도 한다. 연극문화사 등 이론과 인형극장이나 이벤트 무대를 제작하는 실기수업이 2학기까지 병행된다.

• 2년차 - 무대 디자인 안에서 전공분야를 선택해 교사와 개별학습을 실시하며 더불어 영국내의 극장에 배치되어 5~8주간 실습한다.

• 3년차 - 프로젝트를 통해 디자인과 제작을 겸한다. 이와함께 무대 디자인사와 공연 등에 관련된 1만여 편의 오리진널 대본들을 연구한다.

TV 제작 디자인과는 3단계로 구성된 교육 프로그램으로 진행하는데,

• 1단계 - 3차원적인 공연공간을 2차원적으로 표현하기 위한 광범위한 작업을 진행한다. 시각적인 프로젝트 중심으로 드로잉과 설계 및 TV 디자인 개요, 대본분석을 포함해 광범위한 문화현상으로서의 TV에 관한 이론수업도 있다. 성공적으로 마치면 TV PD 자격증을 수여한다.

• 2단계 - 실무 위주의 수업이며 워크숍 등을 통해 이론과 실제 사이의 격차를 해소하고 작업에서의 어려움을 해결하는 기준과 사고를 배양시킨다. 실제 프로젝트를 하면서 그래픽·조명·CG 등과의 연계를 배운다. 영화와 TV의 언어 체계, 디자이너와의 관계 등에 대한 이론수업도 병행하며 이 단계를 마치면 학사학위증(Diploma)을 수여한다.

• 3단계 - 전문 제작사와 연계해 자유롭게 프로젝트를 제작하는 전문 단계로서 비즈니스와 상업적인 실무지도가 따른다. 이 단계를 마치면 우등 학위증을 수여한다.

• Akademie Industriële Vormgeving Eindhoven (네덜란드) -

Man & Food Design Dept., Man & Leisure Design Dept. 네덜란드의 디자인산업 진흥을 위해 국가적인 차원에서 개설한 디자인 전문 교육기관의 학과이다. 인간의 활동 영역을 중심으로 디자인 분야를 구분하는 이 학교는 위의 2개학과 이외

에도 인간과 아이덴티티 (Man & Identity), 인간과 정보 (Man & Information), 인간과 운송 (Man & Transport), 인간과 일 (Man & Work), 인간과 환경 (Man & Environment), 인간과 가정생활 (Man & Home Life) 등 8개 디자인 학과가 개설되어 있다.

각 과마다 약 15명씩, 한 학년에 총 130명 정도의 학생이 재학 중이다. 인간과 음식 디자인과는 인간이 음식을 만들고 소비하는 과정과 관련된 디자인, 즉 주방기구나 설비, 주방 인테리어, 소품 등의 디자인을 배운다. 인간과 레저 디자인 과는 인간의 여가활동과 관련된 디자인을 연구주제로 다룬다.

강의 방식은 디자인 프로세스와 제품 컨셉트 개발에 역점을 두어 교육시키고 있으며, 교수진은 인간과 음식 디자인과는 25년간 필립스 디자이너로 근무하고 있는 루 비에렌(Lou Beeren)이, 인간과 레저 디자인과는 벨기에의 산업디자인 전문회사인 안토반 어소시에이츠의 악셀 안토반(Axel Enthoven)이 있다.

1학년은 기초교양 과정, 2학년은 디자인 이론, 인간공학 및 마케팅, 3·4학년은 본격적인 전공 실무 교육으로 실습위주의 현장학습을 실시한다. 즉 지도교수와의 상담을 통해 적당한 프로젝트에 가담하여 결과물을 갖고 평가를 받는다. 한 프로젝트는 대개 2~3개월이 소요된다.

• Swinburne School of Design (호주) - Human & Environment Design Dept.

스윈번 디자인 학교는 도시 외곽 프라란(Prahran)에 캠퍼스를 두고 있으며, 그래픽 디자인, 일렉트로닉 미디어 디자인, 산업 디자인, 제품 엔지니어링, 휴먼 환경 디자인 등 다양한 교과과정을 개설해 두고 있다.

학제는 학사과정(3년, 6학기), 우등 학사과정(1년, 2학기)으로 나뉘며, 3년과정은 디자인에 필요한 기초지식을 광범위하게 지도하고, 1·2학년에는 디자인에 관한 기초 이론과 실기를 중점으로 지도한다. 이론과 실제를 균형있게 익힐 수 있는 교육환경을 제공토록 하며 이와 같은 교육과정을 통해 고도의 기술력과 지적인 능력을 갖추고, 세계 어디에서나 인정받을 수 있는 차세대 디자이너를 배출하는 것이 스윈번 디자인 학교의 교육목표이다. 교육과정 동안 외부에서 위촉된 작품을 직접 제작하거나 공모전에 참여하는 등 다양한 실습을 통해 경험을 얻을 수 있으며, 각 단계마다 능력을 검증받을 수 있다. 그래픽 디자인과 일렉트로닉 미디어 디자인 과정의 졸업년도에는 디자인 코스뿐 아니라 사진, 아트디렉션, 3차원 디자인, 일러스트레이션, 컴퓨터 관련과목, 멀티미디어 등이 추가로 개설된다. 다양한 지식을 고루 겸비한 디자이너 양성을 위해 대학 내 다른 분야와의 밀접한 연계가 가능하며 산업현장의 경험도 쌓을 수 있다. 성적이 우수한 학생에게는 1년을 더 공부할 수 있는 우등 학사과정에 진학할 수 있는 자격이 주어진다.

3-2. 커리큘럼 (Curriculum) 특성화 중심의 대학

• Fashion Institute of Technology (미국)

① 해당 학과 : 액세서리 디자인 (Accessories Design) 과, 보석 디자인 (Jewelry Design) 과

② 학제 : 1944년 설립된 학교이며 1년 2학기제로 운영된다. 1·2년 과정의 준이학사 (AASD : Associated Arts & Science Degree) 과정이 있으며, 이 두 과정 중 한 과정을 마친 사람에 한해 2년 과정인 학사학위 과정 (Bachelor Degree Program)에

등록할 수 있다. 수업시간대에 따라 주간학부·야간학부·계절학부·주말학부가 있다.

③ 교과과정 : 두 학과 모두 AASD 과정으로 교양과목이나 인문·사회계열 과목이 없이 바로 전공 및 전공관련 과목 수업에 들어간다. 1년 과정은 2학기 동안 32학점을, 2년 과정은 4학기 동안 70학점(보석 디자인과는 72학점)을 이수해야 한다. 또한 AASD를 일정 수준 이상의 평균성적으로 졸업한 사람에 한해 학사학위 과정에 올라갈 수 있다.

액세서리 디자인과는 전공과목으로 소재 가공술, 장신구 디자인의 기초, 핸드백 디자인, 구두 디자인, 벨트 디자인, 장신구 산업론, 장신구 머천다이징, 장신구 렌더링 등이 있다. 이 과정을 수료한 후에는 패브릭 스타일링 전공으로 예술학사 과정이나 의류 프로덕션 매니지먼트 전공으로 이학사 과정에 진학할 수 있다.

보석 디자인과의 경우 컴퓨터 그래픽스, 보석학, 보석디자인 기초, 원가 기획, 금속학, 금속 캐스팅, 금·은 세공술 등을 배우며, 장난감 디자인이나 복원학(Restoration) 전공으로 예술학사 과정에 올라갈 수 있다.

• The London Institute (영국)

① 해당학과 : 런던 인스티튜트는 런던 내에 산재해 있던 세계적인 아트 & 디자인 학교 5개교(Camberwell College of Arts, Central Saint Martins College of Art and Design, Chelsea College of Art and Design, London College of Fashion, London College of Painting and Distributive Trades)를 연합하여 설립한 디자인 관련 종합학교로서 구성되어 있다.

② 교과과정 : 학교별로 실습과정에서부터 학위 과정에 이르기까지 다양한 교과과정이 개설되어 있으며 <표 4>와 같다. 학사과정은 런던 인스티튜트로 연합해 있지만 교과과정 및 개설 학과 등은 각 학교마다의 특성을 그대로 유지하고 있다. 학사 과정에 들어가기 전 예비과정이나 칼리지 자격과정을 두어 디자인과 아트에 대한 기본 이론과 실기를 습득케 하고 있다.

• Istituto Europeo di Design (이탈리아)

① 해당 학과 : 보석디자인 (Jewellery Design) 과

② 학제 : 3년과정.

③ 교과과정 : 1984년에 개설되었으며 이탈리아의 밀라노(Milano)에 본교를 두고 로마(Rome), 튜린(Turin), 칼리아리(Cagliari)와 스페인의 마드리드에 분교를 두고 있다.

학년별 교과과정은

• 1학년 - 미래직업과 관련된 기본지식을 습득시킨다.

• 2학년 - 소비시장을 고려하면서 전문분야의 지식과 기술을 습득시킨다.

• 3학년 - 독립적으로 프로젝트를 진행한다.

전공과목으로 재료기술, 문화인류학, 보석학, 장신구사, Organizing Events 등을 이수해야 하며, 교수진은 실무에서 활동중인 전문 강사 700여명으로 구성된다.

• Delft University of Technology (네덜란드)

① 해당학과 : 인더스트리얼 디자인 엔지니어링 (Industrial Designing Engineering) 과

② 학제 : 1949년에 인더스트리얼 디자인 과정이 설립되었으며, 1969년부터 5년제 학부 과정으로 독립되었다. 1982년 4년제 학부로 개편했다가 1994년부터 5년제 학부로 복귀하였다.

<표 4> 5개 대학별 개설 과목과 교과과정

• Camberwell College of Arts

개설 교과목	교과과정
디자인, 그래픽디자인	BTEC National Diploma
아트 & 디자인	예비 학위과정
세라믹, 보존, 그래픽디자인, 아트 & 디자인 역사, 금속공예	학사과정
북 아트, 보존, 판화	석사과정

• Central Saint Martins College of Art and Design

개설 교과목	교과과정
아트 & 디자인	예비과정
세라믹, 환경 & 산업디자인, 패션, 순수 미술, 제품디자인, 그래픽디자인, 섬유디자인, 극장디자인	학사과정
섬유디자인	석사 및 석사 디플로마
커뮤니케이션 디자인, 디자인 스튜디오, 패션, 산업디자인, 무대디자인	석사과정

• Chelsea College of Art and Design

개설 교과목	교과과정
아트 & 디자인	예비과정
인테리어디자인 & 데코레이션 디자인 BTEC National Diploma	칼리지 자격과정
순수미술 (이론 및 실습), 디자인 (섬유, 인테리어), 퍼블릭 아트 & 디자인	학사과정
모던아트의 역사와 이론	석사 디플로마
순수미술, 퍼블릭 아트 및 디자인의 이론과 실제	석사과정

• London College of Fashion

개설 교과목	교과과정
패션	First 자격과정
패션디자인, 맞춤, 섬유, 극장 예술, 패션	칼리지 자격과정
비즈니스, 패션 프로모션, 미디어 메이크업, 맞춤, 헤어드레싱, 미용	칼리지 디플로마
미용, 패션디자인 등	BTEC National Diploma
미용, 패션 비즈니스, 패션디자인, 패션사진, 미용 과학 등	BTEC National Diplomal Diploma
공연의상 및 화장, 디자인 테크놀로지 I (여성 의류 및 액세서리), 디자인 테크놀로지 II (남성 의류), 패션 매니지먼트, 패션 프로모션, 제품개발 모션, 제품개발	Certificate Higher Education

• London College of Printing and Distributive Trades

개설 교과목	교과과정
패션 비즈니스 및 매니지먼트, 인테리어 디자인, 사진	칼리지 자격과정
비즈니스 및 재무, 패션 비즈니스, 인테리어	Access to Higher Education
인쇄 및 출판	Diploma
미디어	Foundation Diploma
인쇄	BTEC First Diploma
관광 및 레저, 여행서비스, 인쇄, 디스플레이, 그래픽	BTEC National Diploma
언론, 비즈니스 매니지먼트, 마케팅, 광고, 타이포그래피, 인쇄 등	BTEC Higher National Diploma
커뮤니케이션, 영화 및 비디오, 사진, 언론, 그래픽 및 미디어디자인	학사과정
인쇄 및 출판, 라디오 저널리즘, 소매 매니지먼트	석사 디플로마
필름 및 비디오, 스크린 스튜디오, 미디어 테크놀로지, 사진	석사과정

③ 교과과정 : 1년에 6학기이며, 한 학기는 7주이다. 학점은 1년에 42학점씩 총 210학점을 이수해야 한다. 졸업까지의 평균 수학 연수는 6~6년반 정도 소요된다.

수학과 물리학·컴퓨터공학을 포함한 기초과학 분야, 재료공학·전기공학 등을 포함한 공학 분야, 생체역학·인체측정학 등을 포함한 인간공학 분야, 형태론·기초디자인을 포함한 형태학 분야, 소비자 행동이론·마케팅 이론 등을 포함한 매니지먼트 마케팅 분야, 디자인의 도구개발 및 프로젝트 실습을 통한 디자인 분야 등 대략 6개 분야의 교과과정으로 나눌 수 있다. 4.5학년은 프로젝트 위주의 교육으로 이 두 해에 걸쳐 32학점 짜리 마스터 프로젝트를 수행해야 한다.

• Western Adelaide Institute of Tafe (호주)

① 해당학과 : 웨스턴 아델레이드 인스티튜트는 남호주의 수도 아델레이드(Adelaide)에 자리잡고 있으며, North Adelaide School of Art Campus와 Croyden Campus로 구성되어 있다.

② 교과과정 : 웨스턴 아델레이드 인스티튜트(Western Adelaide Institute of TAFE)는 아트 & 디자인 분야의 실무 교육 프로그램이 뛰어나 많은 학생들로부터 인기를 얻고 있는 교육기관이다. 실기 위주의 전문교육을 강조하는 한편 컴퓨터를 이용한 교육방식을 채택해 살아 있는 교육을 첨단기법을 통해 전수하고 있다. 캠퍼스별로 각기 다른 교과과정을 <표5>처럼 개설하고 있다.

North Adelaide School of Art Campus에는 보석자격증 과정(Certificate in Jewellery)과 예술/예비 과정(Certificate in Art/Foundation Studies), 응용 및 시각예술 과정(Advanced diploma of Arts) 등이 개설되어 있다.

Croyden Campus에는 광고 및 그래픽디자인 (Avanced Diploma of Art) 과정, 상업사진 (Associate Diploma) 과정이 있다. 이들 과정은 모두 기초적인 이론 습득을 거쳐 실기교육 프로그램으로 들어갈 수 있도록 구체적인 단계를 마련하고 있다.

<표 5> Campus별 개설 학과의 교과과정

• North Adelaide School of Campus

개설 학과	교과목
보석자격증 과정 (1년)	커뮤니케이션, 산업재해와 안전, 컴퓨터 기초, 보석 기초기술, 반지 제작, 보석 다루기, 보석디자인 기초
예술/예비 과정 (18주)	개념 전개, 워크샵 실습, 드로잉, 예술사 및 이론, 미디어 스튜디오 등
응용 및 시각예술 과정 (2년)	개념 전개, 워크샵, 드로잉, 예술사 및 이론, 미디어 스튜디오, 비즈니스 실습, 사진, 컴퓨터 이미지, 회화, 조각, 보석, 판화, 도예 등

• Croyden Campus

개설 학과	교과목
광고 및 그래픽디자인 과정 (3년)	드로잉, 디자인, 일러스트레이션, 타이포그래피, 컴퓨터그래픽, 광고 비즈니스 실습, 사진이미지, 디자인 비즈니스 실습 등
상업사진 과정 (2년)	사진과학, 모노크롬 재료, 사진기자재, 스튜디오 실습, 디자인, 칼라재료, 컴퓨터, 인물사진, 비디오 제작, 비즈니스 실습, 예술사, 암실 실습 등

4. 본 대학 디자인학과의 마케팅 전략

4-1. 설문 조사

설문조사는 앞서 분석한 국내 및 외국 대학 디자인 학과의 교육현황과 문제점 등을 토대로하여, 본 대학의 디자인 관련학과 재학생만을 대상으로 실시하였다. 통계 해석은 SAS프로그램을 이용하였으며 설문의 성격상 Chi-square와 특정나열식



방법을 택하였다.

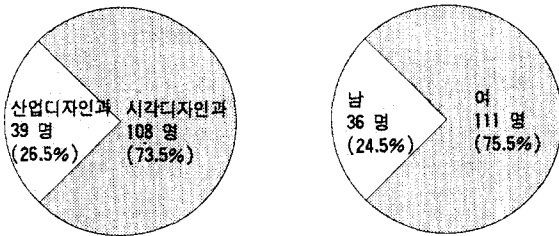
• 조사 목적 : 교육부의 '고등 교육법' 과 '교육제도 자율화' 정책과 관련하여 향후 예상되는 외국 디자인 전문 교육기관의 국내 진출, 그리고 2000년을 기준으로 감소가 예상되는 대학 진학 대상자의 수요 등을 보다 능동적으로 대처하여, 디자인 학과 경쟁력을 제고 시키고 커리큘럼 활성화를 효과적으로 수행하기 위해 마케팅 전략 방안을 제시하고자 한다.

- 조사 기간 : 1998. 10. 8 ~ 10. 16 (9일간)
- 조사 대상 : 총 147명 (시각디자인과 108명, 산업디자인과 39명)
- 조사 장소 : Y대학 구내
- 조사 방법 : 응답자의 직접 기재
- 조사 내용 : ① 본 대학 입학동기 ② 본 대학 입사전형 ③ 전공에 대한 만족도 ④ 실기 및 실습 교육현황

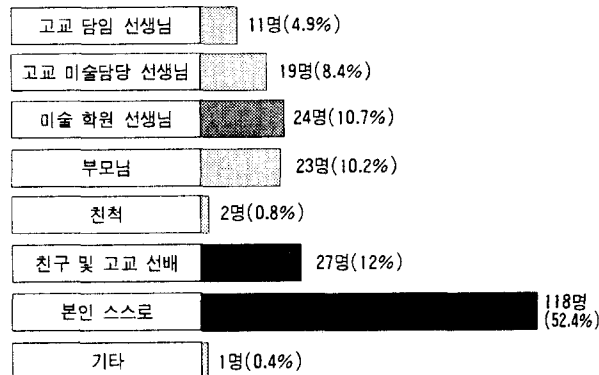
#### 4-2 조사에 대한 분석 결과

분석 결과 특기할만한 사실은 본 대학의 경쟁력을 提高하려던 전공에 따른 학과의 전문성을 높여야하며, 이를 위해서 학과의 改編(또는 개명)은 물론 커리큘럼의 대폭적인 수정이 요구되어 진다. 특히 실기 교과목과 관련해서 많은 보완과 대책이 필요한 것으로 밝혀 졌으며, 또한 입사전형시에도 실기교사 과목으로 구성뿐만 아니라 덧생을 추가하는 것이 바람직한 것으로 나타났다.

#### ① 학과 및 성별

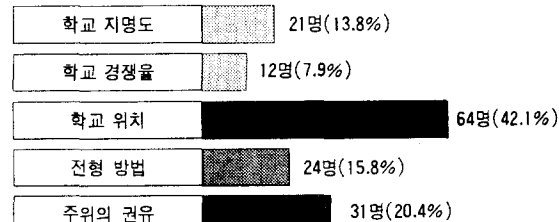


#### ② 디자인학과 선택을 위한 동기 부여



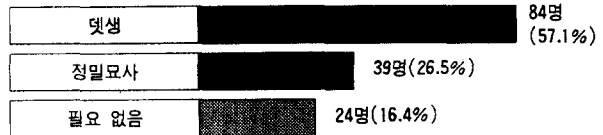
• 문항 응답은 해당되는 모든 사항에 순위별 선택 가능하므로 조사자 수와 일치 하지 않음.

#### ③ 본 대학 입학동기

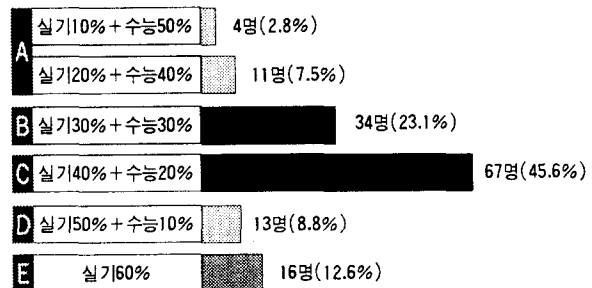


• 문항 응답은 해당되는 모든 사항에 순위별 선택 가능하므로 조사자 수와 일치 하지 않음.

#### ● 실기교사 과목 추가

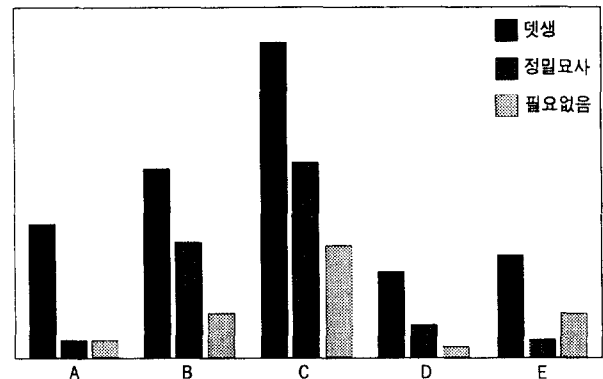


#### ● 전형방법 중 실기교사 : 수능시험 비율



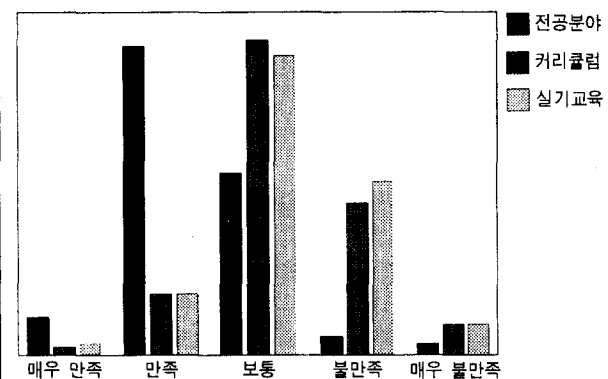
• 단 내신성적은 40%로 고정시킴.

#### ● 전형방법에 따른 실기교사 과목 선호도



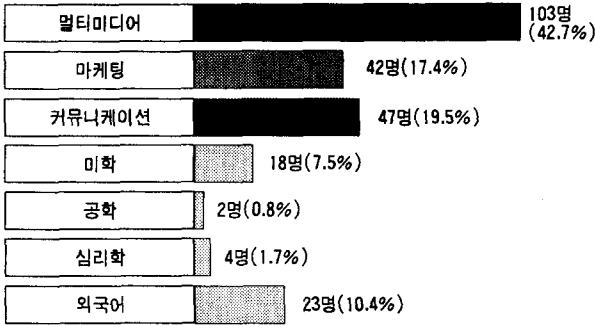
	A	B	C	D	E
덧 생	14명 (9.66%)	17명 (11.72%)	37명 (25.52%)	8명 (5.52%)	10명 (6.90%)
정밀묘사	2명 (1.38%)	12명 (8.28%)	18명 (12.41%)	3명 (2.07%)	2명 (1.38%)
필요없음	2명 (1.38%)	4명 (2.76%)	11명 (7.59%)	1명 (0.69%)	4명 (2.76%)

#### ● 전공분야, 커리큘럼, 실기교육에 대한 만족도



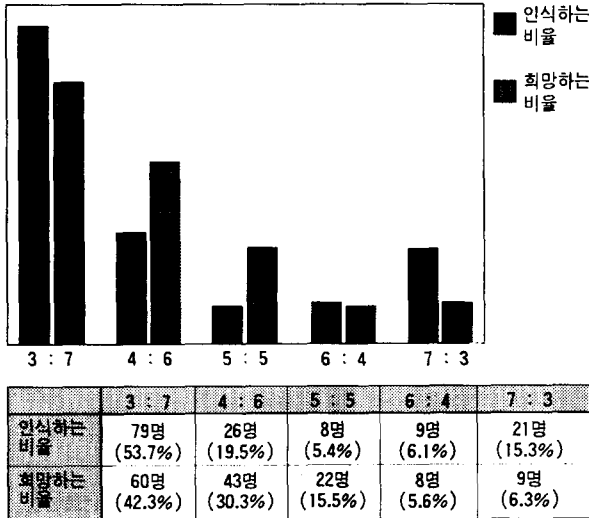
	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
전공분야	12명 (8.2%)	76명 (51.7%)	50명 (34%)	5명 (3.4%)	3명 (2.0%)
커리큘럼	2명 (1.4%)	16명 (10.9%)	81명 (55.1%)	39명 (26.5%)	8명 (5.4%)
실기교육	3명 (2.0%)	16명 (10.9%)	74명 (50.3%)	44명 (31.4%)	8명 (5.4%)

● 전공관련 학문 중 중요한 학문분야



• 문항 응답은 해당되는 모든 사항에 순위별 선택 가능하므로 조사자 수와 일치 하지 않음.

● 이론과목 : 실기과목 수의 비율



5. 結 論

앞에서 살펴본 것을 토대로 디자인학과의 개선방안을 다음과 같이 제시해 볼 수 있는데,

첫째, 현재 4년제 대학 중심으로 되어 있는 교과목 구성을 2년제 (전문) 대학 특성에 맞게 재편성해야 한다. 즉 2년제 대학의 교과목 구성을 합리적으로 조절하고 학기별 개설과목의 수를 늘려 과목선택의 폭을 넓혀야 한다. 아울러 학과 특성에 맞는 전문화 (세분화)로 교육방향이 계획되어야 하며, 계절학기 또는 1년에 3~4학기 등의 탄력적인 학기 개설도 고려해볼 만 하다. 즉 21 C 정보화 시대의 사회적 변화와 요구에 맞는 학과명이나 교과목이 새로이 추가 또는 개선 되도록 한다. 예를 들면 멀티미디어 분야와 관련된 교과목(Web Design, Interactive Design, Animation 등) 개설이나 학과명으로서의 전환이 절실히 요구된다.

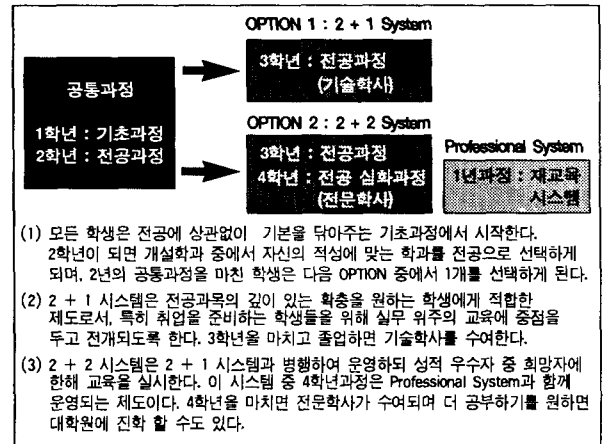
둘째, 전문기술인으로서의 디자인 실무교육이 이루어져야 한다. 디자인은 종합적인 학문이다. 그러므로 디자인은 예술, 공학, 기술과학, 인문과학 등 여러 과목들(Design Marketing, Design Psychology, Communication 등)에 대한 확고한 기초를 필요로 한다. 즉 기본적인 기술, 창조력, 일반지식, 통합적이고 비판적인 사고, 그리고 디자인 프로세스를 산업과 실무차원의 디자인 문제에 적용시킬 수 있는 능력을 길러줄 수 있도록 새로운 커리큘럼의 특성화가 필요하다. <표 6>

셋째, 현직 실무 디자이너들을 위한 프로페셔널 재교육이 필

요하다. 대학 졸업 후 일선에서 디자인 활동을 어느 기간 수행하고 난 후의 재교육 시스템은 무엇보다도 중요하다고 생각된다. <표 6> 그러나 일부 대기업의 해외 연수를 제외하고는 재교육 시스템이 거의 없는 실정이다. 그러므로 향후 디자인 전문 교육기관에서는 경력 디자이너들을 대상으로한 재교육 과정을 계속해서 개발해야 함은 물론 산학협동을 위한 연계 교육 프로그램 개발을 추진토록 해야 한다.

넷째, 국가적 차원에서 교육정책의 제도적 개선과 지원규모를 확대하고 각 대학의 현실과 특성에 적합한 자율적 교육시스템을 운용할 수 있도록 해야 한다. 디자인 교육 이념과 목표는 각 대학마다의 환경적, 문화적 차이에 따른 특수성과 사회의 변화에 따른 시대성을 반영해야 하며 이를 위해 보다 학문적이고 과학적인 연구가 요구된다.

그리고 학부의 디자인 교육에서 제기되는 문제를 보완할 수 있는 특수 대학원 또는 전문 대학원 (디자인 실무·실습 위주)을 국가적 차원에서 설립·운영토록 함으로써, 낙후된 우리나라 디자인 교육의 수준을 장·단기간에 걸쳐 끌어 올릴 수 있도록 여건을 조성해야 하겠다.



<표 6> 커리큘럼의 특성화 체계

參考 文 獻

- 박홍수·하영원, 「신제품 마케팅」, 학현사, 1997
- 박충환·오세조, 「마케팅 관리」, 박영사, 1997
- 채수명 編譯, 「디자인 마케팅」, 도서출판 국제, 1994
- 이학중, 「조직개발론」, 법문사, 1997
- 여훈구, 「그린 마케팅」, 안그라픽스, 1996
- 「마케팅」, 한국마케팅연구원, 1996년 2월호 <통권 325호>
- 「마케팅 신용어 사전」, 한국마케팅연구원, 1996
- 「마케팅 커뮤니케이션 리뷰」, 금강기획 마케팅전략연구소, 1997
- 「월간 디자인」, 디자인 하우스, 1996년 2월호 <통권 212호>
- 「디자인 사전」, 안그라픽스, 1994
- 「한국적 디자인의 응용사례」, 한국산업디자이너협회, 1997
- 「광고학 연구」, 한국방송광고공사, 1997년 여름호 <제35호>
- 「광고 연구」, 한국광고학회, 1996년 12월호 <제7호-Ⅱ>
- World Directory of School Offering Courses in Design, International Council of Graphic Design Association ; ICOGRADA, International of Interior Architects / Interior Designers, 1995